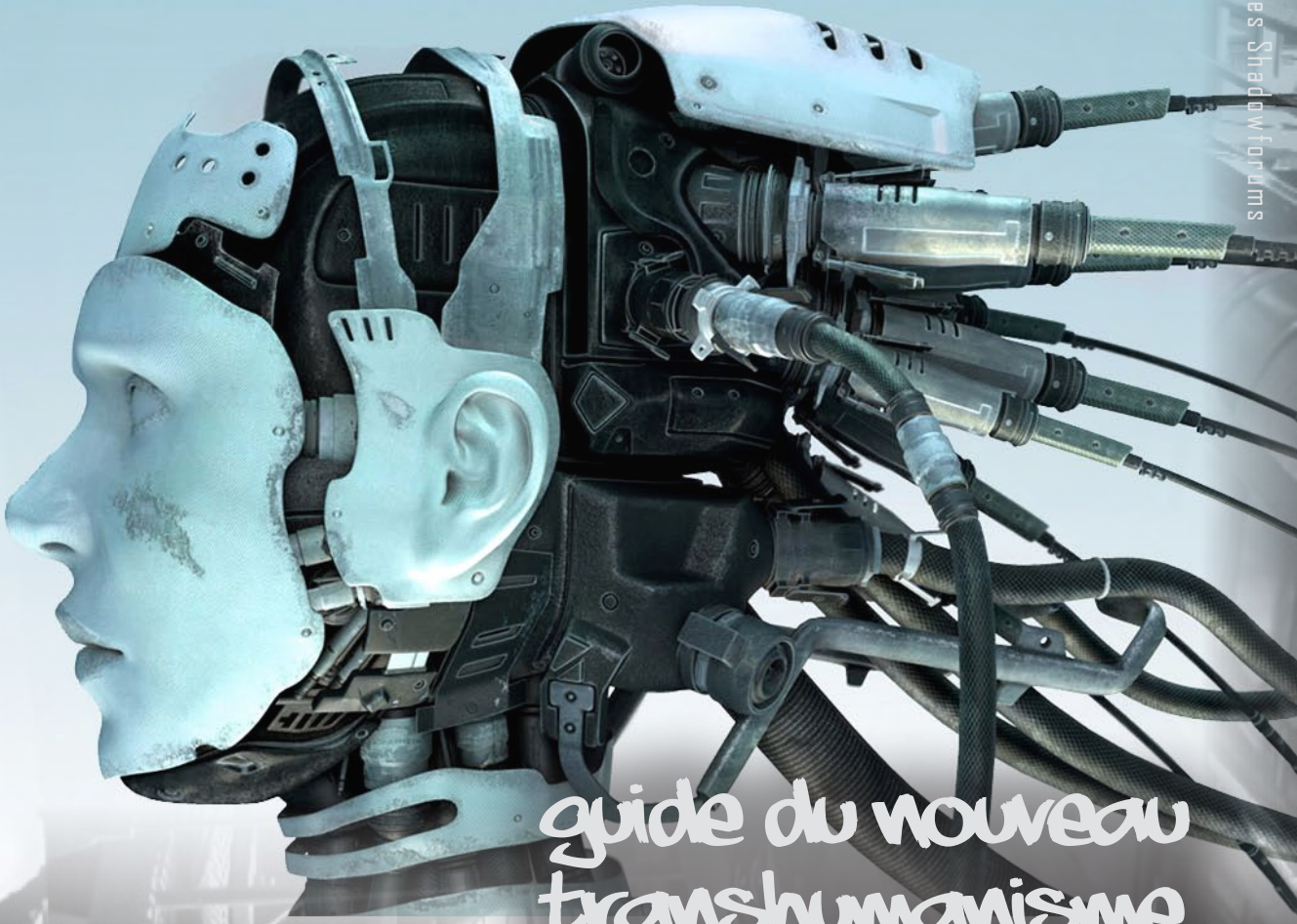
GNTH

Un supplément alternatif rédigé par Yassil «Leoric» Benamer



guide du nouveau transhumanisme

GNTH >>> Une publication des Shadowforums

Salut à tous. Quelqu'un s'était posé ici des questions sur les tendances transhumanistes il y a quelques temps, et en y réfléchissant, en regardant derrière moi toutes ces années écoulées, et en réalisant encore une fois que notre monde change à une vitesse phénoménale, je me suis dit qu'une petite compilation de données à jour sur le sujet ferait plaisir à tout ceux qui n'ont pas connu l'époque ou la matrice et la cybernétique étaient considérés comme une utopie que l'homme venait d'effleurer du bout des doigts.

Bref, après avoir fait tourner mon DataMiner quelques jours, j'ai contacté une vieille connaissance calée sur le sujet, et lui ai demandé de compiler cette masse d'information en un format un peu plus digeste pour vous.

Je laisse donc la parole à Firefly, installez-vous confortablement et laissez-vous guider !

[Fast Jack // 07/02/2072 // 02 :47 :28]

INDEX

MANKIND HAS GONE BEYOND

1 LES BASES DU CONCEPT p. 4

- Les fondements du courant p. 4
- Le Transhumanisme moderne p. 5

2 LES TROIS COURANTS MAJEURS p. 9

- Homo Sapiens Augere p. 9
- CyberNation p. 11
- Extreme Cosplay p. 13

3 ILS SONT PARMIS NOUS p. 14

- Hypocrisie cybernétique p. 14
- Nos voisins les transhumanistes p. 14

4 LES TENDANCES DU MOMENT p. 17

- Urban Motion p. 17
- Gepanzerter Kamp Teknik p. 18
- Boxe Chinoise p. 18
- LoreMeistering p. 19
- Ainsi vont les câblés… p. 20

LE BORG 2.0 _ PIECES DETACHEES

1 PIMP MY ARM p. 21

- Vérins de bras p. 21
- Renforcement « Hard Liner » p. 21
- Bouclier Transys « EMP Guard » p. 22
- Modification Evo Shinobi Varappe p. 22
- Transys Global GyroStabilizer p. 22
- Kit d'overclocking cybernétique p. 22
- Renfort Redline p. 23
- Revêtement Ruthénium p. 23

2 CYBERSUITS p. 24

- Ares « Vegas Piston Cyberarm » p. 24
- « PANCOR Jackhammer Cyberarm » p. 24
- Nike Air MAXX Motion p. 25
- Renraku Cybernetics Spider Skull p. 26

3 CHARPENTES CYBERNETIQUES p. 27

- Charpente cybernétique standardisée p. 28
- Charpente hydraulique p. 29
- Structure à servos électromagnétiques p. 29
- Treillissage myomérique p. 30
- Structure optique câblée p. 31
- ConceptCorps « 0G » p. 32

MANKIND HAS GONE BEYOND

I TransHuman _ Les bases du concept

Bonjour les ombres. Je ne vais pas vous bassiner avec ma biographie, sachez juste que j'approche de la cinquantaine, et que ça fait un petit moment que je suis dans le milieu. Ça ne fait aucun doute pour moi, les shadowrunners sont souvent l'avant-garde de l'amélioration personnelle pour optimiser leurs chances de survie dans un milieu ou seuls survivent les plus adaptés. Un petit tour d'horizon vous permettra sans doute de mieux comprendre les principes et applications d'un courant caractéristique de notre époque, qui n'est plus l'apanage exclusif des ombres.

[Firefly // 07/02/2072 // 02 :49 :54]

- Les fondements du courant

Le courant de pensée transhumaniste (parfois appelé « post-humanisme ») est né durant les années 1980. Il représente une approche interdisciplinaire ayant pour but d'emmener l'homme à transcender ses limites biologiques, grâce notamment au progrès technologique, mais aussi au progrès social, ou philosophique.

Les transhumanistes cherchent à développer les possibilités techniques afin que les gens vivent plus longtemps et en meilleure santé tout en augmentant leurs capacités intellectuelles, physiques et émotionnelles.

L'Association Transhumaniste Mondiale (ATM) a été fondée en 1998 afin d'encourager la discussion, la recherche et augmenter la visibilité de la pensée transhumaniste auprès du grand public. En 1999, l'ATM rédige la Déclaration Transhumaniste pour cadrer son action. Cette déclaration décrit en 7 règles les buts et motivations du courant :

(1) L'avenir de l'humanité va être radicalement transformé par la technologie. Nous envisageons la possibilité que l'être humain puisse subir des modifications, tel que son rajeunissement, l'accroissement de son intelligence ou de ses capacités physiques par des moyens biologiques ou artificiels, la capacité de moduler son propre état psychologique, l'abolition de la souffrance et l'exploration de l'univers.

(2) L'humanité devra mener des recherches méthodiques pour comprendre ces changements futurs ainsi que leurs conséquences à court et long terme.

(3) Les transhumanistes croient que, en étant généralement ouverts à l'égard des nouvelles technologies et en les adoptant au lieu d'essayer de les interdire, nous favoriserions leur utilisation à bon escient, avec contrôle et intelligence.

(4) Les transhumanistes prônent le droit moral de ceux qui le désirent, de se servir de la technologie pour accroître leurs capacités physiques, mentales ou reproductives et d'être davantage maîtres de leur propre vie. Nous souhaitons nous épanouir en transcendant nos limites biologiques actuelles.

(5) Pour planifier l'avenir, il est impératif de tenir compte de l'éventualité de ces progrès spectaculaires en matière de technologie. Il serait catastrophique que ces avantages potentiels ne se matérialisent pas à cause de technophobie ou de prohibitions inutiles. Par ailleurs il serait tout aussi tragique que la vie intelligente disparaisse suite à une catastrophe ou une guerre faisant appel à ces mêmes technologies de pointe.

(6) Devront être créés : des forums citoyens où quiconque pourra débattre en toute rationalité de ce qui devra être fait ; ainsi qu'un ordre social qui puisse mettre en œuvre des décisions responsables et concertées de façon représentative.

(7) Le transhumanisme englobe de nombreux principes de l'humanisme moderne et prône le bien-être de tout ce qui éprouve des sentiments, qu'ils proviennent d'un cerveau humain, artificiel, post-humain ou animal. Le transhumanisme n'appuie aucun politicien, parti ou programme politique.

- Le Transhumanisme moderne dilué dans le sixième monde

Si le concept original se voulait humain, pionnier et conscient des enjeux éthiques et sociaux, il a au fil des années bien évolué. Aujourd'hui en 2070, le transhumaniste a effectivement à portée de main les outils nécessaires pour être plus fort, plus rapide, plus intelligent. De plus, l'expansion de la méta-humanité à travers l'espace est également devenu réalité : Les sites de R&D lunaires ainsi que le succès commercial de la station Shibanokuji Freefall Resort en sont des preuves. Et comme tout courant philosophique, le transhumanisme a vu naître un nombre important de sous-cultures dérivées, alimentées notamment par les débats bioéthiques, l'implacable machine commerciale corporatiste, ou encore plus évidemment par l'Eveil.

Passons en revue les milieux que le transhumanisme a le plus influencé depuis le début du siècle :

Les origines, la recherche militaire

Comme de l'Internet, les militaires furent les premiers à explorer les possibilités du transhumanisme. De l'amélioration de performances jusqu'à l'interface homme-machine en passant par le très large domaine médical, les militaires sont systématiquement des acteurs de premier plan – budgets obligent. Les premières applications furent dans le domaine de la prothétique, afin de remplacer des membres amputés au combat ; puis, à mesure que les interfaces et autres systèmes IND se développaient, les assistances au pilotage de véhicule (pilotes de chasse, notamment). Enfin, les récents et nombreux progrès améliorant les performances humaines furent intégrées aux doctrines cherchant à définir le « soldat du XXIème siècle ».

Toutefois, le prix prohibitif des implants, leur spécialisation parfois excessive et le caractère contraignant de leur maintenance ont limité à certaines petites unités très spécialisées l'application d'une telle définition (forces spéciales, nageurs de combat, chasseurs alpins, etc). On est bien loin de la caricature du soldat ultime bardé de chrome et de senseurs. Il existe, mais à haut échelon, en effectif très restreint, et n'est déployé que dans certains contextes très spécifiques.

Le néo-anarchisme

La lutte contre le monde contrôlé par les medias et les corporations pousse les cyberpunks à des modifications corporelles extrêmes, leur donnant les chances de survivre en marge de la société de consommation ; comme par exemple l'implantation de cybernétiques orientées vers le combat urbain, pour survivre en dehors des quartiers corporatistes, où même les forces de l'ordre ne viennent plus. Le siècle dernier, aucun anarchiste n'aurait parié sur un bien de consommation pour assurer sa survie, il aurait opté pour la débrouille, simplement.

Aujourd'hui il est parfaitement normal et courant de retrouver de véritables « prédateurs urbains » sur-implantés en solde dans les bodyshops de Downtown, au sein de gangs de rues des quartiers chauds, qui protégeront leur territoire face à l'agresseur corporatiste. Si on leur pose la question, aucun d'entre eux ne se sentira transhumaniste, mais ils auront par contre tendance à appliquer les règles de l'ATM, à l'exception de la n°2 (mener des recherches méthodiques pour comprendre ces futurs changements ainsi que leurs conséquences à

long terme). Pour eux, aucun doute, on parle bien de la survie du plus adapté, mais il s'agit de survivre au jour le jour au plus low-cost, sans pour autant se préoccuper du futur.

Le corpo-libéralisme

Ici le principe de départ est simple : quelle que soit l'idée commerciale que l'on développe, il y aura forcement quelqu'un que ça intéressera. Il y aura toujours un marché. Cette idée s'est d'abord, à l'époque, développée par et sur Internet, où n'importe qui arrivait à vendre n'importe quoi à petite échelle, en misant pour toucher le plus vaste public potentiellement. Néanmoins, le corpo-libéralisme a littéralement explosé le jour de la naissance de « la merde en boite ». Les plus vieux d'entre vous s'en rappellent sans doute, dans les années 40, un jeune commercial de chez Aztechnology créait le buzz en lançant son projet « Market up your biz » : il s'engageait à vendre n'importe quel NERPS proposé par de petits indépendants en utilisant la puissance commerciale de sa triple A, en échange de 40% des bénéfices. Cette année là, grâce à lui, plus de 400 000 millions de bocaux en verre contenant des excréments flottant dans le formol se sont vendu à travers le monde.

Depuis, les corporations ont bien compris à quel point elles n'avaient pas besoin d'avoir un marché pour vendre un produit. Le hasard du calendrier faisant bien les choses, le marché de la cybernétique était sur le point de s'effondrer parce qu'il n'existait pas de réel marché de masse, alors que les investissements en R&D restaient colossaux. La machine corporatiste a fait son oeuvre en transformant les implants cybernétiques en biens de consommation à fort taux de renouvellement, et en vendant « l'augmentation de l'homme pour transcender ses limites » comme une nécessité absolue en ces temps troublés autant que comme produit de luxe (différentes filières, différents packagings).

Un peu par hasard, ce business-plan rendit «politiquement correct» et socialement accepté le principe de l'augmentation individuelle (« si on en parle à la télé, ça doit être normal… »). Avec pour unique but la garantie de retours sur investissement, la motivation mercantile a finalement servi ici de puissant levier sur l'évolution de l'homme (« …si on en parle à la télé, ça doit être bien ! »).

La « Juste Rétribution »

Phénomène récent prônant l'amélioration de l'homme dit «normal» face à l'éveillé. Une part grandissante de la méta-humanité est éveillée de nos jours. A peine 1% de la population découvrait au début du siècle son potentiel magique, contre près de 10% de nos jours, si l'on inclut les virtual kinetics, et les infectés par le VVHMH.

L'expression « Juste Rétribution » est née spontanément du marasme du réseau matriciel, comme justification du désir d'amélioration de l'homme moyen, à l'instant où technomanciens ou goules furent considérés comme des gens normaux. Le même phénomène s'était produit dans les années 2010 lors de l'apparition des premiers magiciens, toutefois dans une moindre mesure : l'augmentation cybernétique n'étant pas une réalité de marché à l'époque, la réponse s'était manifestée par une explosion des ventes d'armes personnelles.

Face aux éveillés le transhumaniste n'a qu'un

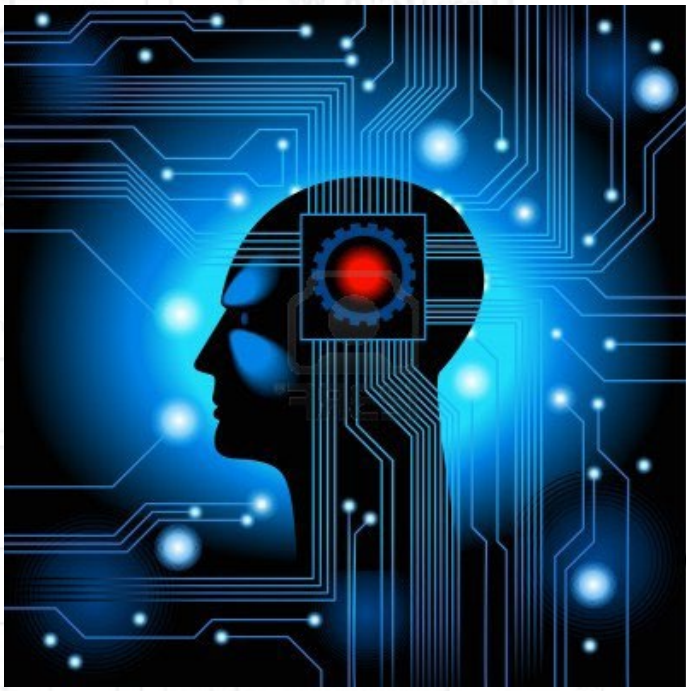
seul but en tête : coûte que coûte, ne pas rater le train de l'évolution – et ne pas perdre le contrôle de la situation si un jour votre voisin se met à lancer des boules de feu dans votre jardin. Après tout, ne dit-on pas que le métal est meilleur que la chair ?

Le communo-corporatisme

Les corporations produisent la majorité des biens et services transhumanistes. Elles alimentent le marché en implants cybernétiques et nouveaux services matriciels, dessinent des tendances de masses en renouvelant leurs catalogues et en proposant des innovations pour l'homme moderne, ou marketisent des concepts porteurs nés dans des niches sociales. Elles propagent ainsi la pensée transhumaniste de manière intéressée.

Cependant, au cours du siècle, les corporations de tous secteurs ont dû faire face à trois crises majeures, qui ont ébranlé leur stabilité et leur santé financière. Ces événements sont les deux crashs du réseau en 29 et 64, ainsi que la guerre corporatiste dans les années 50. A chaque fois, il fallut trouver de nouveaux moyens pour sauver leurs actifs les plus coûteux de la crise financière. Difficile de fermer une filiale spécialisée dans un secteur de pointe ayant nécessitée de très lourds investissements sans prendre le risque de voir s'écrouler le cours de l'action du groupe, et enclencher un effet boule de neige qui fera perdre toujours plus d'argent. Les JapanoCorps traditionnelles comme Renraku et Yamatetsu ont bien compris à l'époque que leurs clients les plus fidèles, sur qui on pouvait et sur qui il fallait compter en temps de crise, étaient leurs propres employés. En fédérant leurs rangs autours de l'avenir du groupe, ces corporations ont pu sauver des actifs en danger, et amortir leurs très lourds investissements dans les secteurs des implants cybernétiques et des terminaux matriciels. Un véritable soutien à l'industrie du groupe, comme le prônaient les États-Unis via l'effort de guerre au XXème siècle.

Mais finalement le plus intéressant reste la naissance d'une véritable conscience de masse, où chaque employé se sent le premier représentant de sa corporation, et son défenseur. Vu de l'extérieur, on peut croire que les corpo-slaves ont vendu leur identité et leur unicité contre un peu de confort et de sécurité. Mais il suffit d'interroger l'un d'entre eux pour se rendre compte que chacun a la sensation d'appartenir à un grand tout qui transcende les différences et les règles sociales habituelles. Un grand tout qui tend vers un but supérieur, et qui perdurera plus longtemps que les individus qui le composent. Tout du moins, c'est le message de masse qu'essayent de diffuser les bureaux stratégiques de ressources humaines et de communication interne qui ont fini par apparaître au sein de toute corporation suffisamment étendue. On pourrait croire qu'un groupe tel Horizon s'affranchirait de cet esprit de ruche, en prônant la valorisation de l'effort et de l'innovation individuelle. Mais dans ce cas, pourquoi aurait-il recruté un expert de la théorie du chaos à la communication interne ?



La conscience numérique

Vivre deux fois. Etre deux. Le jour un simple badaud spectateur impuissant de l'effondrement du monde moderne, mais la nuit une personnalité qui compte, qui agit et qui est écoutée. En ligne. Aujourd'hui, exister réellement dans un monde impersonnel et individualiste est à la portée de tous ceux qui ont accès au réseau. Branché, l'employé de bureau médiocre se transforme en une persona connue voir reconnue sur la matrice, sur tous sujets il pourra diffuser ses avis et idées qui seront consultables par des milliards d'autres pluggés. Ses pensées resteront sans doute à jamais gravées dans le marbre du réseau, s'il ne s'écroule pas de nouveau.

Au-delà d'une capacité à exister, la matrice offre la possibilité d'appartenir. Inscrivez-vous sur n'importe quel noeud, et il vous proposera de vous mettre en relation avec d'autres personas ayant les mêmes centres d'intérêts, les mêmes idées. Ou au contraire, livrez vous à de grandioses affrontements

en ligne contre ceux qui n'ont pas le même point de vue. Accédez au savoir universel pour le prix modique d'un logiciel de catalogue. Gavez-vous de toute l'information en temps réel et en simultané multicanaux. Dénichez les tendances qui feront la différence et vous garderont à la pointe. Et si malgré ça vous n'arrivez toujours pas à exister, vous pouvez toujours louer les services d'une escorte d'agents qui liront votre blog et y laisseront des commentaires. A moins que vous ne préféreriez votre flirt avec une IA?

Il existe de nombreux autres exemple, mais pour conclure sur un constat évident : notre monde évolue trop vite et de manière inattendue. Le culte de la performance, de la réussite, voir même de la survie, est d'autant plus dominant que les écarts sociaux se creusent. Il est désormais difficile d'échapper à la doctrine transhumaniste tant elle s'est diluée dans le consensus collectif. Et parrallèlement, la méta-humanité se lance dans la conquête de territoires inconnus aux étendues illimitées : après l'espace, le cyber-espace semble réserver encore son lot de surprises…

Come to see
where the Future
is born

GNTH

2 Les trois courants majeurs

Explorons ici les courants les plus visibles de transhumanisme moderne. Vous remarquerez à quel point ils sont ancrés dans le concret et le présent. La projection dans le futur ne se fait plus comme au début du siècle, puisque le futur c'est maintenant.

- *Homo Sapiens Augere* – L'homme amélioré

Ce terme est une allusion flagrante à la classification des méta-types. Il est bien question de considérer l'homme augmenté comme une nouvelle race à part entière. L'homme augmenté dispose de nouvelles capacités qui le différencient entièrement de ses congénères. Mais toutes ces augmentations n'ont qu'une seule finalité : l'amélioration personnelle. Les implants sont déjà entrés dans les mœurs depuis quelques décennies, tout comme l'interface homme-machine. L'homo sapiens augere va plus loin : par exemple, il ne se contente pas d'avoir une vision 10/10. L'homme augmenté voit dans la nuit ou reconnaît les gens et les objets à leur signature thermique. Il ne se contente pas d'être le meilleur, il outrepasse l'humain par l'acquisition d'un éventail de capacités avec lesquelles aucun homme n'est jamais né.

Le cursus de formation des inspecteurs de la LoneStar dit qu'un bon agent est capable de deviner l'état d'esprit des suspects en regardant les variations de températures de leurs mains et en écoutant leur rythme cardiaque avec une ouïe amplifiée. Dites vous bien que ces méthodes sont désormais aussi utilisées par les négociateurs corporatistes. Alors réfléchissez à deux fois avant d'ouvrir votre porte à un vendeur d'aspirateurs aux yeux un peu trop parfaits. Mais ce n'est qu'une fraction du potentiel lié à la cybernétique. Les négociateurs grands comptes utilisent ces ficelles pour maximiser leurs performances. Aujourd'hui, les commerciaux de haut vol font traiter en direct leurs flux sensoriels par des agents d'analyse psychologique, et à chaque relance de négociation, leurs logiciels d'amortissement financier calculent en direct leur marge de manœuvre, au nuyen près. Un trader de la bourse de Boston m'a même avoué un jour avoir interfacé son modulateur vocal avec son logiciel de suivi des cours d'actions, afin de passer les ordres de la manière la plus appropriée possible. Son implant Jolt-alert le réveille à l'instant '¥' lorsque son Math SPU a calculé l'horaire le plus favorable à ses transactions. Et la seule personne autorisée à le déranger durant ses vacances, est son agent virtuel de courtage.

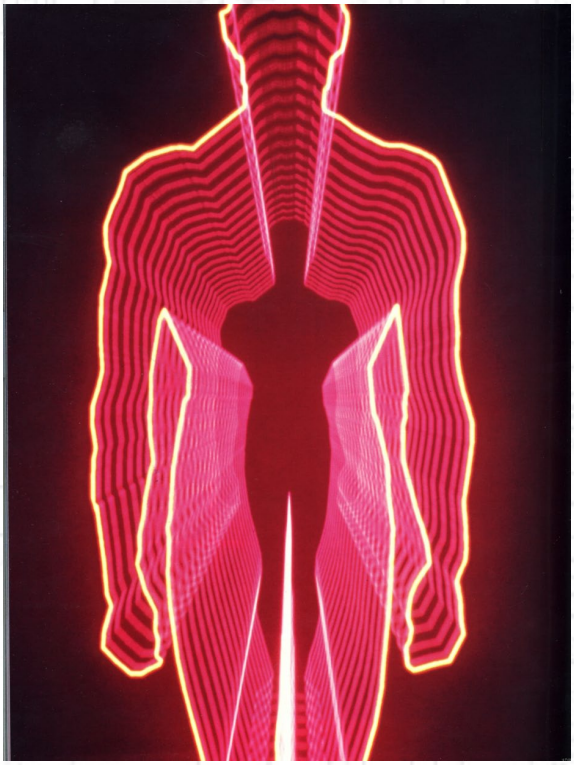
Mais la cyber-performance n'est pas l'apanage des cadres. Les opérationnels gagnent beaucoup à être augmentés. Ainsi s'est développée l'utilisation des implants dans tous les métiers techniques. Par exemple les membres cybernétiques modulaires embarquant des kits d'outils et des batteries de senseurs pour les opérations de maintenance nécessitant un déplacement sur site. Le technicien moderne télécharge en direct les plans et les documentations des infrastructures. Il est capable de faire tourner des logiciels de simulation de pannes pour l'assister. Et si l'environnement est trop exigu ou dangereux, il pourra intervenir à distance en pilotant mentalement une équipe de drones adaptés. Il est par ailleurs devenu courant dans les métiers techniques de spécifier la liste de ses implants sur son CV, c'est même devenu un gage de compétence. Et désormais dans les revues professionnelles, aux cotés des entrepreneurs qui ont réussi, on trouve les experts techniques qui font référence dans leur milieu. Les nouvelles « business stars » ne sont plus des traders ou CEO de groupes financiers, mais des ingénieurs en mécaniques des fluides adaptés aux opérations sous-marines, des chefs de chantier de minage orbital, ou des préparateurs pilotes d'essais interfacés.

Bien entendu le monde du sport n'est pas en reste, puisqu'il s'agit du milieu où les implants civils se sont le plus répandus. Il n'existe aujourd'hui aucun sport qui n'ait pas sa ligue augmentée. Et le show n'en est que plus impressionnant. Les matchs de boxe ne se gagnent plus aux points mais à la quantité de kilojoules développée lors des échanges de coups. L'athlétisme a pulvérisé tous les records, rabaissant du même coup les épreuves non augmentées au rang de divertissement

pour personnes âgées. Et bien sûr, de nouvelles disciplines ont fait leur apparition : le sport moderne le plus représentatif en est l'Urban Motion. Version augmentée du Parkour, cette discipline exploite au maximum les membres cybernétiques et les charpentes intégrales. Les implants rendent possibles des mouvements inimaginables, et aident à mieux calculer et maîtriser les risques. Sauter d'un immeuble à un autre en passant par-dessus une rue piétonne est devenu tellement simple avec un télémètre dans l'œil et des vérins hydrauliques dans les jambes ! L'homme augmenté s'est créé là un mode de déplacement urbain qui s'affranchit de toutes les contraintes conventionnelles. Et Dieu sait à quel point il est jouissif de se débarrasser des contraintes conventionnelles.

« H+, la voix de la perfection »

La dénomination H+ est un héritage de l'ATM. Cet acronyme symbolise l'homme plus que parfait. En dehors des concepts d'interface homme-machine, l'H+ s'est progressivement détaché des limitations de la chair « car celle-ci est faible et périssable ». Après tout, pourquoi risquer l'accident vasculaire à 40 ans, alors qu'avec un synthécarde chacun peut continuer son footing quotidien, au top de sa forme jusqu'à 80 ans ? Ceux qui ont enduré les douleurs du vieillissement ou le dérèglement du corps vous répondront tous que l'alternative cybernétique a changé leur vie. Et pas seulement en soulageant la douleur. Un implant est aujourd'hui plus performant que son équivalent naturel : les articulations améliorées ne se contentent pas de faire disparaître l'arthrose et les douleurs dorsales, elles permettent aussi de faire l'expérience d'une agilité et d'une aisance physique au-delà du naturel. Ce genre de sensations est souvent assimilé à un fix aux amphétamines. Un trip qui fait se sentir le badaud moyen un dieu du stade, sans jamais ressentir les effets de la descente.



Corriger les imperfections de l'homme puis transcender ses limites physiques. Voilà ce que propose l'H+. Mais quelques implants isolés ne sont rien face au véritable grand saut. Celui qui pousse l'homme à la conversion anatomique intégrale. Le remplacement massif de la quasi-totalité des membres et organes par une charpente cybernétique est aujourd'hui le graal de l'H+, et cette opération est même accessible au grand public. Pour peu qu'il puisse se l'offrir.

Qu'est ce qui pousse l'homme à faire le dernier pas, à devenir un Borg ? En premier lieu la plénitude physique : Les sensations de fatigue musculaire ou de malaise physiques disparaissent. Les charpentes sont toujours au top de leurs performances tant que la maintenance est assurée. Autant dire que c'est une formalité. Les prouesses physiques ne sont plus un effort, et les difficultés du vieillissement un lointain souvenir. Etre Borg signifie être plus fort, plus rapide et plus endurant qu'un sportif de haut niveau, le tout contrôlé mentalement avec une précision terrifiante. Le corps n'est plus une enveloppe limitante incomprise, mais une extension de l'âme maîtrisée. Les sensations physiques ne sont plus subies, mais analysées et modulées pour un confort permanent. La température, la douleur, et la fatigue deviennent des informations contextuelles permettant de s'adapter à son environnement. Et la limitation des risques pour sa santé suit de nouveaux standards, lorsqu'on est capable de se relever sans égratignures après une chute de vingt mètres au travers d'une toiture ou avoir été renversé par une voiture. L'outil le plus affûté au monde, au service de l'homme. Et il suffit d'une carte bancaire pour l'obtenir.

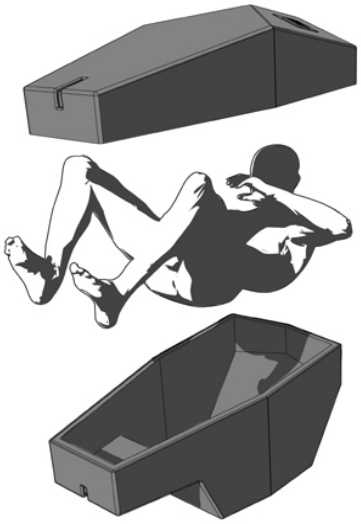
Alors pourquoi n'assistons-nous pas à une généralisation de ces charpentes ? Evidemment, il y a le financement... Sans être exorbitant, les charpentes intégrales ont un coût élevé, au dessus des moyens du premier venu : on ne s'offre pas un corps de Borg en travaillant à mi-temps dans un StufferShack. Vient ensuite le blocage psychologique. L'opération est très invasive, et la démarche est définitivement contre nature. Alors que les autres implants plus

classiques améliorent l'existant ou ajoutent des nouvelles fonctionnalités, l'implantation d'une charpente cybernétique remplace complètement l'enveloppe physique. Et abandonner le corps que l'on habite depuis sa naissance pour faire le grand saut dans l'inconnu est une décision qui ne se prend pas à la légère.

On subit également une sensation de distanciation avec la réalité. L'utilisation de senseware fait déjà ressentir cette distance : les signaux sensoriels sont numériques et très haute définition, mais donnent souvent l'impression de regarder le monde au travers d'un écran, de nager dans un coton incroyablement détaillé. Pour un Borg, l'ensemble des sens est implémenté de manière cybernétique. De plus, ils peuvent tous être si bien modulés (exemple : l'atténuation de la douleur) qu'au final, il en découle fréquemment un impact psychique. Comme un sentiment d'enfermement dans une cyber-coquille. Ou une approche beaucoup plus analytique et détachée des choses, au dépend des réactions impulsives et intuitives qui font de l'homme ce qu'il est. Selon certains psychologues, le pas est plus simple à franchir pour les gens à tendances masochistes, ou souffrant de complexes psychologiques rendant leur vie insupportable. Comme une fuite hors de leur corps pour fuir leurs propres pensées et raisonnements. Enfin, le troisième frein reste l'impact social. Même si les membres cybernétiques ont fini par être acceptés comme marque de compétence (les experts de toutes professions optent de plus en plus pour le remplacement et l'upgrade afin de rester au top), les Borgs poursuivent une démarche extrême. Ils n'ont, vus de l'extérieur, plus grand-chose d'humain. Il faut quand même en tenir une couche pour volontairement charcuter son corps et le remplacer par du métal non ?

- CyberNation - Un monde virtuel délivré de l'enveloppe charnelle

La matrice représente un environnement idéalement compatible avec la doctrine transhumaniste, il est donc normal d'y trouver son empreinte. A commencer par les nations virtuelles. Depuis les années '50 des groupes d'individus militent pour la reconnaissance de celles-ci comme des nations à part entière et autonomes. Le point de blocage était auparavant leur lien intrinsèque avec les infrastructures matérielles associées. Cependant, suite au crash et à l'omniprésence du sans fil, des groupes idéologiques nouveaux se sont constitués. Ils ont commencé à faire de la récupération sur de vieilles installations câblées désaffectées. Puis des réseaux matriciels indépendants ont fait leur apparition, entièrement autogérés, et hébergés physiquement chez des particuliers. Finalement les gouvernements les plus progressistes sur la question (la Suède en premier) reconnurent la souveraineté et l'autonomie de ces «nations» ; pour leur partie strictement matricielle uniquement. Mais les corporations vont aujourd'hui plus loin : en hébergeant les infrastructures du réseau FreeNet, Transys Erika sous-loue son extraterritorialité à cette communauté. Le paiement du loyer se fait sous forme de temps de calcul et de charge CPU fournie en contrepartie par FreeNet. Cette charge est redistribuée entre les cyber-citoyens, ce qui constitue le premier impôt numérique : la taxe sur la bande passante.



Pour d'autres qui ont définitivement renoncé à leur vie physique, Medicarro propose des services de « maintien des fonctions vitales ». Les clients sont plongés dans un coma artificiel permettant une connexion au réseau. Ils sont ensuite parqués en unité de surveillance médicale, avec alimentation en glucose et oxygène. Ce qui signifie effectivement être enfermé vivant dans un cercueil câblé à la

matrice. Mais le loyer est très abordable et de nos jours il est assez facile de vivre pleinement en ligne : télétravail, loisirs virtuels, accouplement simsens, etc. La demande a d'ailleurs explosé en Chine, où de vraies fermes à corps câblés se sont développées, encouragées par le gouvernement qui y voit un moyen pragmatique de pallier aux problèmes de démographie, de logements et de densité de population. Bien sûr l'envers du décor n'est pas aussi glamour que ce que montrent les campagnes de pub : les corps sont alignés dans des racks de morgue, avec un ECG et une voie centrale pour les injections de nutriments. Les cercueils sont stockés comme des barres de HLM, généralement entassés en sous-sols. Comme des poules en batterie. Et pas toujours dans des hôpitaux.

Mais les fondus du réseau ne sont pas les seuls à rechercher une patrie numérique. Certaines intelligences artificielles trouvent naturellement leur place dans de tels environnements. Et au-delà, il y a les « fantômes du réseau » : ces personas prétendent être morts connectés sur la matrice, et leur l'esprit serait resté piégé en ligne. Bien sûr, si on creuse un peu on découvre que la majorité de ces personas représentent des gens bien vivants, avec juste un peu trop d'imagination. Néanmoins, quelques-uns demeurent physiquement intraçables – juste de quoi semer le doute... Enfin, certains sprites semblent avoir un caractère suffisamment bien trempé pour prétendre vivre de manière indépendante. Tout ce petit monde qui fait preuve de libre arbitre et de conscience de soi ne mérite-t-il pas la reconnaissance de son existence sentiente ? Si le monde physique reste encore très frileux sur cette question, les communautés matricielles sont, elles, beaucoup plus ouvertes, et deviennent de fait des terres d'asiles digitales. Des étendues encore non-corrompues par l'argent, ou la soif de pouvoir.

Un autre courant culturel découle de la pensée transhumaniste : les LoreMeisters. Considérez-les comme les Bloggers+. Ce mouvement est né au début du siècle. La démocratisation des accès réseau haut-débit et l'explosion des capacités de stockage de données ont fait naître de nouvelles habitudes chez certains internautes de l'époque. Il s'agissait de télécharger un maximum de contenu sur le «web» (de manière légale ou non), et de le conserver en local. S'en suivait des heures de consultation de données qui seraient compilées, puis commentées, éventuellement altérées, puis recrachées sur le réseau. Quand les premiers buzz ont émergé de ces flux, les plus visionnaires ont compris que la constitution de super-bases de données avait un intérêt au minimum ludique ; et peut-être un impact social ou financier...

Aujourd'hui l'information a plus de valeur que certaines vies humaines. Parfois elle cache la vérité ou peut la devenir. Certains bloggers s'en sont vite rendu compte : ils passent leurs journées à passer en revue toutes les informations accessibles sur la matrice pour les compiler en constructs thématiques. Les datajunkies les plus chevronnés vont même jusqu'à pirater des informations protégées, donnant ainsi plus de valeur à leur base (les informations protégées sont considérées comme plus fiables dans le milieu). Ensuite, il ne reste plus qu'à faire tourner les bons algorithmes d'analyse pour faire émerger du chaos des théories ou des prévisions faisant parfois voler en éclats les voiles de secrets dont les détails n'existent même pas en ligne. C'est de cette manière que l'existence des Virtual Kinetics a été rendue publique, ainsi que nombreuses affaires de corruption, trahisons corporatistes, rencontres sportives truquées… Aussi, ces super-bases de données ont joué un rôle déterminant dans la survie de l'information après le crash 2.0 : ces bases ayant des backups déconnectés du réseau ont réapparu par la suite. Et Horizon serait prêt à payer très cher pour mettre la main dessus : au menu, tous les scandales et histoires croustillantes de la période pré-crash, malheureusement «effacés»… et parfois la pépite : le rapport complet d'un projet R&D prometteur d'une société n'ayant pas survécu à la crise économique née des événements de 64. Aujourd'hui les Loremeisters les plus réputés sont courtisés par les corporations, et vendent leurs analyses à prix d'orichalque sur le marché noir. Facile d'imaginer la côte de tels hackers dans les ombres.

Pour clore ce tour du monde virtuel, voici les Matrix CoolMakers : depuis la nouvelle génération de réseaux sociaux (notamment le P2.0 lancé par Horizon) les notions de popularité sont devenues proéminentes en ligne. Pour être vu, et donc écouté, il faut être populaire. Les gens les plus populaires lancent les nouvelles tendances. Les gens qui lancent les tendances deviennent immédiatement des super stars, connectées à des milliards d'amis numériques. Bien sûr les gros groupes de medias et de communication ont flairé la bonne piste, ils orchestrent leurs campagnes en créant des Peoples numériques pour porter leurs messages. Mais dans le même temps, les medias pirates et les réseaux underground usent des mêmes moyens pour diffuser leurs messages néo-anarchistes et anti-

consuméristes. Et à ce jeu là, ça n'est pas forcément le plus riche qui gagne, mais le plus affûté sur le réseau : celui qui renifle ce que sera la mode de demain, et qui réagit suffisamment vite peut surfer sur la vague. Les autres restent sur le bas coté.

- Extreme Cosplay - Iconisation des altérations physiques et mode

Tous les courants finissent par être digérés par la pop culture, le transhumanisme n'y échappe pas. Des modes et looks nouveaux se sont inspirés des comportements extrêmes de certains posthumains. Et bien entendu les idoles aux looks déjantés participent à cette effervescence, faisant des hordes de fans les nouveaux consommateurs de masse des produits d'altération physique.

Les leitmotivs les plus fréquents qui poussent ces jeunes fans à modifier radicalement leur apparence physique sont les mêmes depuis toujours :

Ressembler à autre chose : depuis toujours les jeunes (et les moins jeunes) en manque de confiance ou de personnalité éprouvent le besoin d'être physiquement différents de ce qu'ils sont. Soit pour se sentir mieux dans leur peau, soit pour marquer une appartenance clanique, soit simplement pour exister. Et c'est bien une démarche transhumaniste que de recourir à la chirurgie et à l'implantation pour se sentir bien. Au final, la forme importe peu : elle reste un choix plus ou moins extrême, fonction des goûts individuels ou collectifs. Le passage à l'acte, par contre, est un signal fort d'affirmation d'identité. Dans un monde où l'individuel est noyé et disparaît dans la globalisation, se différencier à l'extrême est un bond en avant vers des valeurs nouvelles.

Mais bien sûr, tous n'ont pas une démarche aussi philosophique, les modifications esthétiques extrêmes sont souvent juste un viol des bonnes mœurs et du politiquement correct. Les ados ont toujours adopté le look de leurs idoles qui, sans surprise, se posent en rebelles excentriques. Tant que ça peut attirer l'attention et emmerder tes parents, c'est bon à prendre. Et de toute manière, peu d'altérations physiques sont irréversibles de nos jours. En mûrissant la majorité de ces cosplayers abandonnent leurs chromes apparents et leurs cyber-tatouages en finissant de rentrer dans la masse pour gagner leur vie.

En Asie cependant, les tendances varient légèrement. Brimés par le passé, ne serait-ce que pour les tatouages, qui faisaient références aux yakusas et apportaient une honte sociale, les asiatiques découvrirent les altérations en même temps que la mondialisation et la culture pop puis kawaï, fin XXème siècle. Historiquement, ces pays ont toujours été, depuis lors, les plus ouverts sur ces sujets. Le Japon, toujours leader des technologies de pointe, perpétue son habitude d'intégration culturelle, éternellement entre tradition et modernité. Il est depuis longtemps fréquent pour les jeunes mannequins nippones de subir une conversion « manga » afin de booster sa cote et sa carrière. Des oreilles de chat, une peau couverte d'un fin duvet tigré, une queue féline, et certains castings deviennent des formalités. Pour retrouver ce genre de comportements dans les pays occidentaux, il faut souvent chercher dans les milieux de la pornographie où les altérations physiques sont devenue monnaie courante. Et là, ça peu aller très loin.

3 Ils sont parmis nous

- Hypocrisie cybernétique, ils seraient bien plus nombreux que l'on pense

En 2070, le recensement mondial indiquait qu'environ 50% de la population mondiale possédait au moins un implant cybernétique. En tête de liste viennent les cyber-optiques et les datajacks. En seconde position les implants cosmétiques, de confort, ou de santé, puis enfin viennent les implants cérébraux augmentant les capacités cognitives en proportions équivalentes avec les prothèses et membres de substitution.

Je sais ce que vous allez dire. « C'est bien beau tout ça, mais c'est plutôt rare de croiser un Borg dans la rue ». Et il est vrai que mis à part quelques personnalités publiques ou extraverties, les autres se font plutôt discrets. Mais méfiez-vous : sur le marché des charpentes cybernétiques intégrales, les versions synthétiques très discrètes se vendent deux fois plus que leurs équivalents au chrome apparent.

J'ai donc voulu en avoir le cœur net. Ne me demandez pas comment, mais j'ai réussi à me procurer quelques chiffres concernant les productions et ventes de charpentes de ce genre, et les résultats sont édifiants : vu les chiffres d'affaires des filiales concernées, Evo par exemple produirait et implanterait plusieurs milliers de S.H.E.L.L. par an, leur produit phare. On peut estimer qu'à travers le monde, il existerait environ six cent mille Borgs, principalement en Europe occidentale, au Japon et en Amérique du Nord. C'est environ dix fois moins que le nombre d'éveillé pour vous donner un ordre d'idée ; à la fois peu et déjà énorme.

Ci-après, une compilation de quelques morceaux choisis d'interviews de personnes se décrivant eux-mêmes comme transhumanistes et bénéficiant d'une quantité significative d'augmentations.

- Nos voisins les transhumanistes

Ana Petrovskaia, Top Model chez Elite, Varsovie, Pologne :

« Suite à un grave accident de voiture j'ai perdu mes deux jambes de chair il y a trois ans, alors que je commençais à peine à avoir un nom dans le milieu. Etant de groupe sanguin AB+, j'avais un risque de rejet de greffe trop élevé, et je n'avais alors pas les moyens pour un clonage. Alors que je pensais ne jamais me remettre de ce drame, mon agence a financé la reconstruction cybernétique de mes jambes. Au début je me voyais comme une handicapée, mais j'ai réalisé ma chance lorsque je suis remonté sur les podiums, en discutant avec mes collègues mannequins. Toutes avaient remarquées mes jambes sculptées à la perfection, et plus longues qu'avant. Elles ont trouvé cela injuste que moi, la supposée handicapée, en ressorte littéralement grandie, et ont toutes été jalouses. A ce moment j'ai compris que je n'étais pas une victime, mais belle et bien une mannequin augmentée. Maintenant ma carrière a explosé, je dispose d'une douzaine de paires de jambes interchangeables pour toutes les circonstances, qui sont toujours parfaitement épilées et pédicurées. J'ai même commencé à me tourner vers d'autres implants – qui changent à chaque fois un peu plus ma vie, pour le meilleur. »

Les implants de Mademoiselle Petrovskaia : jambes cybernétiques modulaires, cheveux en fibre optique, articulations améliorées, augmentation d'équilibre, cyber-optiques, nano-maquillage.

Denjiro Fujimi, CEO de Méta-Ergonomics Asia, Shiba, Japon :

« Je dirige la division cybernétique de Evo pour le marché de l'Asie, fleuron des nouvelles technologies et leader mondiale de la prothèse cybernétique. Une fonction qui requiert un dirigeant lucide, d'une grande force de caractère, et à la santé infaillible. Or, à 58 ans, il est parfois difficile de rester exemplaire, surtout quand le corps ne suit plus : la récupération de la fatigue était devenue de plus en plus longue, je commençais à souffrir de rhumatismes, d'hypertension et de palpitations cardiaques de plus en plus fréquentes. Dans la culture japonaise, nous avons toujours donné une part importante à nos aînés, et nous sommes conscients de combien il peut être dur de vieillir. Pourquoi endurer cela ? Qui serait assez fou à ma place pour se laisser terrasser par la faiblesse de sa propre chair, et risquer de manquer à sa fonction ? En tant que dirigeant de MétaErgonomics, je me dois de porter un message d'espoir et de progrès, nous touchons techniquement l'immortalité du bout des doigts et travaillons chaque jour à soulager la méta-humanité de la douleur physique et émotionnelle qu'engendre notre imperfection. Nous avons les moyens de nous en affranchir. C'est donc en tant qu'ambassadeur de notre rêve d'un futur heureux que j'ai franchi le pas vers la conversion anatomique intégrale. Je n'ai plus peur de demain. Et vous ? »

Les implants de Monsieur Fujimi : charpente cybernétique Evo S.H.E.L.L., synthécarde.

Derek Mosberg, Field Engineer chez Shiawase, Houston, CAS :

« J'aime mon job. Je travaille dans la recherche et l'exploitation d'énergies fossiles, et autant dire que ça me fait voir du pays : des déserts du moyen orient aux mines lunaires, en passant par le fond de l'océan ou la banquise, je vois tous les jours des paysages que vous ne vivrez qu'en HotSim. J'évolue un jour en apesanteur, le lendemain dans les hauts fonds, pour étudier des sites d'extractions de ressources et construire les exploitations de demain. C'est un travail particulièrement rude, mais qui vaut le coup, sans hésitation. Alors pour endurer les conditions extrêmes tout en restant le meilleur, j'ai fait le choix de l'augmentation. Et vous savez quoi ? Je n'ai aucun regret. Combien de gens sur terre peuvent comme moi faire manœuvrer une chaîne d'excavation orbitale, ou assurer la maintenance d'un puit de pétrole sous-marin ? Quand je flotte au fond de l'océan ou en apesanteur, au milieu du grand vide, je ressens une telle quiétude que tout parait plus clair. Interfacé à mes outils, je vais droit au but, et en toute modestie je réalise de petits miracles. Rien de tout cela ne serait possible sans mon adaptation environnementale et ma prothèse multifonction.

Avant mon premier voyage en orbite j'avais encore des appréhensions face à l'implantation massive, mais je peux vous le dire maintenant : pour moi la prochaine étape sera la conversion anatomique intégrale. Les possibilités sont simplement sans limites, autant que le fond de l'océan ou l'espace. »

Les implants de D. Mosberg : adaptation environnementale de tolérance aux températures extrêmes, adaptation à la microgravité, réserve d'air interne, oreilles cybernétiques, cyber-optiques avec magnification et vision microscopique, coprocesseur d'attention, Encephalon, coprocesseur mathématique, interface de rigging, commlink crânien, bras cybernétique avec kit de travail interchangeable et senseurs améliorés, sonar, DAM, antenne wifi amplifiée.

Capitaine Barney Fletcher, LAPD SWAT, Los Angeles, CalFree :

« Ceci est une opération de police, foutez-moi le camp

avec votre camera ! »

Les implants du Capitaine Fletcher : charpente cybernétique SK UberSoldier, avec Transys Global GyroStabilizer, cyber-suite LoneStar SWAT Assets.

Damien Hamilton, Champion d'Urban Motion, Manhattan, UCAS :

« Je pratique l'Urban Motion depuis 6 ans maintenant. Au début, c'était surtout un bon moyen de dépenser le trop-plein d'énergie qu'on accumule quand on passe son temps à zoner au pied des barres d'immeubles sans travail, vous voyez le tableau ? Escalader les cages d'escalier, sauter d'un toit à un autre, et toujours retomber sur ses pattes. Ça donne une sensation de liberté et de maîtrise, c'est complètement grisant. Au début j'étais blasé de voir les prouesses des adeptes physiques dans la discipline, ceux qui sautent plus loin et plus haut comme si de rien n'était. Alors je me suis dit qu'un peu d'aide ne me ferait pas de mal.

J'ai commencé avec quelques implants pour renforcer mon cardio et affiner mon équilibre. Du coup j'ai commencé à me faire remarquer et les opportunités ont suivis : un sponsor pour participer aux X-Games, puis des propositions dans le cinéma, et même quelques contrats publicitaires. Je ne suis pas du genre à courir après le cash, mais comme j'avais les moyens, j'ai opté pour d'autres augmentations plus invasives qui ont boosté sérieusement mes performances. Aujourd'hui je suis l'une des références mondiales dans le déplacement urbain, Je vis à New York et je passe mon temps à faire ce que j'aime vraiment, c'est-à-dire filer à cent à l'heure et sauter de toits en toits à plus de cent mètres au-dessus du sol. Et vous voulez savoir ? C'est de la bombe. »

Les implants de D. Hamilton : charpente cybernétique customisée, avec Transys Global GyroStabilizer, Cyber-jambes Nike Air MAXX Motion, modification Evo Shinobi Varappe, Augmentation d'équilibre, fixateur de réflexes, cyber-optiques avec scanner télémétrique, bio-moniteur, baladeur MP3 intégrés.

Marshall Joe Lewis, Chasseur de Prime, Seattle, UCAS :

« J'ai jamais voulu être comme ça. Ok, je fais un job dangereux. Mais on s'attend plutôt à se prendre une balle dans le dos, plutôt qu'un semi-remorque lancé à pleine vitesse. Plus tard, les gars de DocWagon m'ont dit qu'ils m'avaient ramassé en miettes, éparpillées sur plus de vingt mètres de bitume. Ils m'ont maintenu en vie le temps que mon booker arrive, et c'est lui qui a fait le choix de la reconstruction cybernétique intégrale. Il disait qu'il voulait me sauver la vie, que j'en aurais fait autant, que c'était naturel. Mais ça n'a rien de naturel, et je ne pourrais jamais lui pardonner.

Je vis aujourd'hui au travers d'un filtre numérique en haute définition. Mes nano-senseurs m'envoient des signaux modulés très complets sur ce que je touche ou sur la douleur. Je suis capable de débrider mes servos-moteurs et mon

système hydraulique au point de renverser une voiture ou de traverser un mur. On m'a même tiré dessus à coup de missile et je suis encore là pour en parler, grâce aux renforts de titane et de céramique. Mais ça n'a rien de naturel. Au fond je me dis que je reste humain après tout, mais j'ai de plus en plus de mal à me le prouver... Les médecins disent qu'un retour arrière pour un clonage naturel serait une opération délicate au diagnostic engagé, et que j'ai un risque trop élevé de développer une névrose de cyber-dépendance. J'ai jamais voulu être comme ça. »

Les implants du Marshall : charpente cybernétique intégrale Ares IronMan, avec kit de conversion General Motors, carénage blindé General Motors Bullet Proof, revêtement Ruthénium, réserve d'air interne, booster synaptique.

4 Les tendances du moments

Disciplines et loisirs augmentés

Allez, un petit tour d'horizon des disciplines en vogues. Elles naissent souvent dans les milieux alternatifs, comme moyen d'expression des capacités nouvelles de la méta-humanité, cependant certaines apparaissent naturellement comme réponse à ces premières. Nous n'aborderons pas ici les sports et leurs nombreuses ligues augmentées, il vous suffit de zapper sur vos canaux tridéos favoris pour voir un bon match d'UFC, de formule 1 ou d'Urban Brawl. Non, je vous parle plutôt de ce qui n'a pas encore pignon sur rue, et qui traduit une certaine philosophie transhumaniste. Sans doute les grosses tendances des années à venir si vous voulez mon avis.

- Urban Motion, le Parkour augmenté

Tout le monde a déjà vu une démonstration de Parkour, vous savez, ces ninjas fringués en streetwear de chez Nike ou Adidas et qui sautent d'immeubles en immeubles tout en écoutant du hip-hop ? Leur credo, c'est la liberté de mouvement et des nouvelles techniques de déplacements urbains qui allient l'esthétisme de la danse à l'effort physique dans un sport extrême, et surtout assez casse-gueule. Des pures sensations accessibles directement dans la rue où l'on improvise sans arrêt avec son environnement et à laquelle on s'adapte pour se déplacer. La discipline et son état d'esprit ont tout pour plaire et attirer l'homme augmenté, qui pourra facilement transcender ses limites.

De manière ironique, c'est au départ une poignée d'adeptes physiques qui ont poussé plus loin les performances et records de la discipline, mais ces dix dernières années les «norms» augmentés resserrent l'écart et jouent dans la même cour. L'Urban Motion en est devenu tellement spectaculaire qu'il a gagné son droit de cité sur ESPN 8. En se médiatisant, ce sport résolument moderne et urbain attire de plus en plus de gens. Et c'est sa grande force : tout le monde d'un minimum athlétique peut le pratiquer, il n'y a pas de ségrégation, pas besoin d'être fortuné, juste les sensations extrêmes à portée de tous. La population de ses pratiquants est du coup très variée : sportifs reconvertis, militaires ou forces de sécurité, punks des quartiers chauds, chromés, adeptes – même les ados corpo-slaves s'y mettent ! Un moyen idéal de s'échapper de la société-prison dans laquelle on vit. Tous réunis derrière les mêmes objectifs : aller plus loin, plus vite, plus haut, et surtout kiffer les sensations.

Urban Motion

Qualité positive	5BP | 10K par niveau
niveaux 1-4	maximum 20BP | 40 K

La qualité Urban Motion fonctionne de la même manière que les règles d'arts martiaux issues d'Arsenal p.156. Le pratiquant de l'Urban Motion développe ses techniques de déplacement urbain et s'entraîne à parfaire ses compétences d'escalade, de saut, et de réception de chutes tout en gardant une mobilité accrue en environnement urbain.

Avantages :
+1 dé aux tests de gymnastique
+1 dé aux tests de course
+1 dé aux tests d'escalade
Réduit la distance de 2 mètres pour le calcul des dégâts de chutes

- Gepanzerter Kamp Teknik, technique de combat blindé

Certains connaissent déjà le *Sangre y Acero*, style de combat basé sur les armes cyber-implantées, nées dans les rues glauques d'Aztlan. Le Gepanzerter Kampf Teknik, aussi appelé le Panzer Kampf, est son homologue européen. La prolifération des armes implantées y étant beaucoup plus contrôlée, cet art martial augmenté y prend donc une forme très différente. Sa philosophie est intimement liée au transhumanisme : il s'agit de tirer pleinement profit des capacités nouvelles données par les prothèses cybernétiques en termes de résistance sans douleur pour la défense, et de capacités offensives débridées. Né en Allemagne, le Panzer Kampf est un agrégat de techniques de corps à corps utilisées par les forces armées européennes, tirant son inspiration du Systema et de la Savate, mais on y retrouve aussi du Karaté, dans les parades et dans la manière d'appréhender un combat. Il n'y a pas de fédération sportive mais quelques clubs animés par des « Meisters » eux-mêmes anciens élèves chargés de transmettre la technique en essayant de contribuer intelligemment à son perfectionnement. En tout cas, une chose est sûre : plus vous êtes augmenté, plus vous serez efficace dans sa pratique.

Gepanzerter Kamp Teknik

Qualité positive	5BP | 10K par niveau
niveaux 1-4	maximum 20BP | 40 K

La qualité Panzer Kampf fonctionne de la même manière que les règles d'arts martiaux issues d'Arsenal p.156. Le Panzer Kampf se focalise sur les techniques de parades à mains nues et les frappes puissantes pour neutraliser l'adversaire.

Avantages :

+1 à la VD des attaques de corps à corps

+1 aux tests de défense pour bloquer ou parer une attaque (mais pas pour esquiver) – peut être choisi deux fois pour un bonus cumulatif

Débrider un cyber-membre et attaquer dans la même action avec un malus de -2 dés (le débridage compte normalement comme une action simple)

Variantes : Savate Moderne, Karaté augmenté.

- Boxe Chinoise

Art martial ancestral sans focalisation sur le chrome mais qui revient progressivement sur les rings et la rue, la boxe chinoise n'est en fait qu'un des noms modernes donné au Wushu, littéralement le *savoir-faire martial.* Aujourd'hui on retrouve sous l'appellation de boxe chinoise un ensemble de techniques de combat à mains nues à dominance interne visant à agir sur les points de Dim Mak (points vitaux) pour perturber ou stopper la circulation du Qi (énergie vitale).

Boxe chinoise

Qualité positive	5BP | 10K par niveau
niveaux 1-4	maximum 20BP | 40 K

La qualité Boxe Chinoise fonctionne de la même manière que les règles d'arts martiaux issues d'Arsenal p.156. La boxe chinoise privilégie l'attaque de points spécifiques pour neutraliser son adversaire.

Avantages :

-1 de pénétration d'armure – peut être choisi trois fois pour un bonus cumulatif

+1 dé pour viser un membre ou une zone particulière

Variantes : Dim Mak, Shiatsu martial.

La popularité de ces techniques a grimpé ces dernières années, car remises au goût du jour par les medias dans les retransmissions de combats de free fight, qui montrent des combattants non-augmentés capables de tenir tête à des adversaires dotés de prothèses cybernétiques de combat. Le Qi circulerait de manière très similaire dans un bras cybernétique et dans un membre de chair, et la maîtrise des Sim Mak permettrait de contourner l'efficacité des blindages en visant directement les points faibles. Si pratiqué par un «norm» expérimenté, cet art martial peut donner le change ; alors maîtrisé par un adepte ou un Borg, elle peut devenir dévastatrice. La boxe chinoise est donc développée par ceux qui aspirent à transcender les limites de la chair sans forcément passer sur le billard.

- LoreMeistering, les data-havens thématiques

Les super-bases sont des entrepôts de données thématiques. Elles sont d'une grande aide dans la recherche d'informations en ligne, et permettent parfois par recoupement de deviner des éléments qui ne sont pas disponibles publiquement ou explicitement. Afin d'être utilisables, une super-base doit converger vers une thématique propre, pour permettre de l'exploiter par data-mining ou application d'algorithmes de prévisions.

Dans un premier temps, il faut définir sa thématique. Plus celle-ci est générale, plus la base sera longue à constituer et lourde à maintenir. Y chercher des informations peut devenir un vrai casse-tête. Au contraire, si la thématique est assez précise, la base sera bien plus simple à constituer et à exploiter. Une super-base sur le thème « Les corporations » est bien trop généraliste : il faudra des semaines voir des mois pour la constituer. Et la maintenir à jour serait un job à plein temps. Alors qu'une base sur le thème des « corporations de services médicaux » pourrait être constituée en quelques jours, et sera maintenue à l'aide de quelques flux RSS pertinents sur le sujet, et d'un peu de recherche d'informations de temps en temps.

LoreMeistering

Pour constituer une super-base, il faut d'abord déterminer sa thématique et l'indice à atteindre.

Ensuite, le PJ fait un test étendu de DataSearch + Browse. L'intervalle de temps est déterminé par le MJ, en fonction de la thématique :

Le nombre de succès requis est égal à cinq fois l'indice de la super-base.

L'indice d'une super-base constituée de manière légale est limité à 3. Une base constituée de données confidentielles ou sensibles peut voir son indice monter jusqu'à 6, mais nécessite impérativement 1 passe matricielle illégale par point d'indice au dessus de 3. Chaque passe illégale à fouiner sur le serveur d'une corporation pour voler des informations non publiques sera jouée. La sécurité des serveurs et la difficulté de la passe varieront selon le nouvel indice à atteindre.

Une fois constituée, la super-base ajoute son indice à tout test de recherche de données relatif à son sujet.

Bien entendu, une telle base doit être régulièrement mise à jour ou devenir obsolète. S'il veux maintenir sa super-base, le PJ doit réussir une fois par semaine un test étendu de DataSearch + Browse (indice de la base, 1 jour), sans quoi la base perd un point d'indice.

Intervalle de temps pour constituer une super-base

la super-base concerne :	*thématique*	*durée*
un film tridéo en particulier	restreinte	1 heure
une star de la tridéo et ses rôles	précise	1 jour
un type de film tridéo	ciblée	1 semaine
l'ensemble de la tridéo depuis le début du siècle	globale	1 mois

Cet intervalle peut être réduit en passant la majorité de son temps en mode chaud (mais attention à la dépendance !) : 1 mois rétrograde à 1 semaine, la semaine devient jour, et l'heure se restreint à 1 minute.

- Ainsi vont les câblés...

Il existe nombreuses autres disciplines physiques ou mentales inspirées, tirant profit, ou alimentant la culture transhumaniste. Je ne rentrerais pas dans l'exhaustif, mais j'évoquerai tout de même quelques exemples sur lesquels vous pourrez faire vos propres recherches.

Total Makeover Tour :

Suivez ces modèles en HotSim durant leurs folles escapades. Leur pari ? Changer littéralement de peau entre chaque soirée pour être le ou la CoolMaker du moment : finissez votre dîner en orbite basse et atterrissez sur une plage thaïlandaise. Juste le temps du voyage pour vous injecter une infusion génétique ou un nano-complément et vous voici en plein acid-trip dans les free parties les plus branchées du monde. Grâce à votre abonnement aux simfeeds, tout est possible ! Vivez des moments inoubliables sans même sortir de votre fauteuil.

King of the Hill :

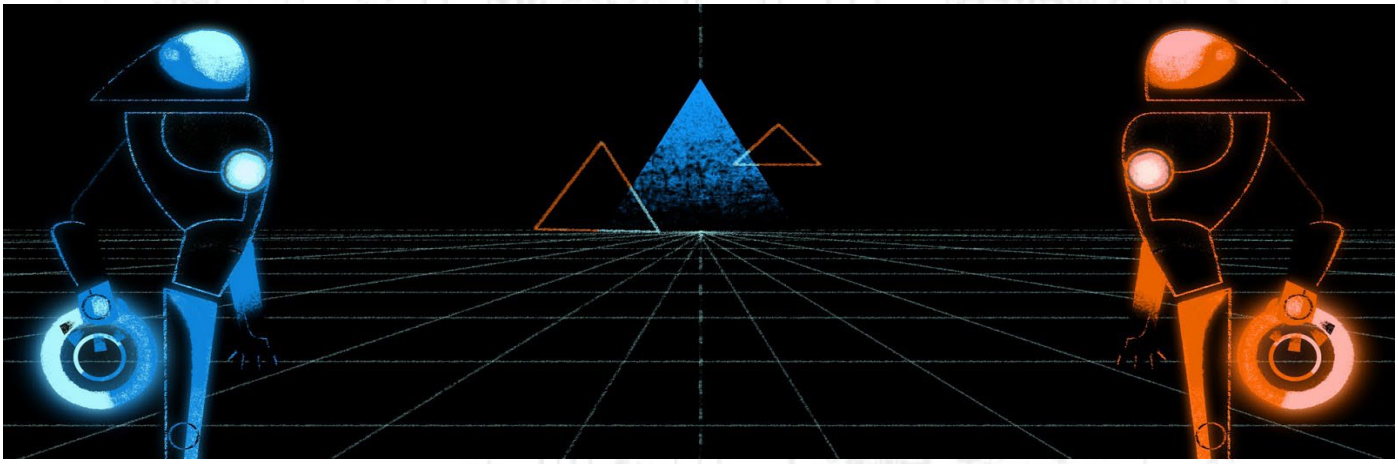
Le jeu de piratage matriciel ou le « King » est celui qui maintient simultanément le plus de graffitis sur des nœuds publics ou privés. Plus le nœud est chaud, plus vous marquez de points. Mais attention aux ICebergs !

Corpojogger :

Avez-vous déjà croisé ces groupes de types en costumes Licra coupés sportswear, braillant des ordres financiers en RA tout en faisant leur footing ? Combinez le rush du sportif et l'adrénaline de la bourse en entretenant votre cardio ! Un implant d'assistance cognitive est conseillé.

AutoRTS :

Prenez le contrôle d'un maximum de districts avec vos drones dans un affrontement RA où vos talents d'improvisation doivent être aussi aiguisés que votre sens de la stratégie. Et vous avez même le droit de saboter le matériel de vos adversaires IRL sur le terrain. Les guerres du désert sont définitivement has-been !



Le Borg 2.0

Pièces détachées

I Pimp my arm

Options et accessoires de cyber-membres

Voici une liste d'options et accessoires supplémentaires pour membres cybernétiques. Certaines options sont implantables dans de vrais membres et ont donc un coût en essence correspondant.

- Renforcement « Hard Liner »

Renforcement des poings ou pieds (ou encore des coudes et genoux) avec des plaques de densiplast ou de titane. Existe en version apparente ou dissimulée. Le modèle apparent est directement riveté par-dessus le poing ou le pied, tandis que la version dissimulée est intégrée dans la structure du membre, ou posée sous la peau dans le cas d'une implantation sur un membre de chair. Les versions apparentes sont très populaires dans les milieux « gangsta » et sont souvent décorés comme des bijoux avec métaux bling-bling et pierres tape-à-l'oeil.

Le renforcement « Hard Liner » augmente la DV de 1 lors des attaques de mêlée, mais, bien que compatible avec d'autres implants de ce type, leurs bonus ne se cumulent pas.

- Vérins de bras

Inspirée du principe du marteau piqueur, cette option augmente grandement la force d'impact instantanée. Chaque niveau (maximum 6) augmente de 1 la force pour le calcul des dégâts de corps à corps ou pour tout test de force nécessitant un effort instantané (mais pas aux jets étendus). Il augmente de son indice la compensation de recul naturelle, ainsi que la force pour établir la portée des armes de jet. En plus de ces bonus, on comptera encore +1 en DV lors du calcul de dégradation de barrières ou pour déterminer si la cible est renversée. A la discrétion du MJ, ces bonus peuvent aussi s'appliquer aux vérins hydrauliques de jambe (SR4 p.335).

nom		*ess.*	*capa.*	*dispo.*	*prix (¥)*
Renforcement « Hard Liner »					
apparent_		0,1	[0]	5	500
dissimulé_		0,2	[1]	5	1 000
décorations_		-	-	0+	1 000+
Vérins de bras	(niv. 1-6)	-	[1*niv]	9R	1 000*niv
Bouclier Transys « EMP Guard »					
intégré_		-	[0]	+1	+3 000
en option_		-	[1]	5	1 000
Modification Evo Shinobi Varappe		0,2	[1]	12	1 000

- Bouclier Transys « EMP Guard »

Cette option inclut des fusibles, des circuits redondants et des composants résistants aux ondes électromagnétiques. Elle est fréquemment utilisé chez les hackers, puisqu'elle permet de protéger un commlink implanté, qu'il soit dans un cyber-membre ou non. Ce bouclier confère un bonus de +2 au device rating du membre pour résister aux ondes électromagnétiques, comme les grenades EMP, les HERF guns, ou encore les effets élémentaires électriques, naturels ou magiques. Dans le cas d'un membre cybernétique, le bonus s'applique également aux accessoires implantés dans le membre.

- Modification Evo Shinobi Varappe

Cette modification est composée d'un revêtement « Gecko Tape » rétractable sur les mains ou les pieds ainsi que d'ergots également escamotables sur les coudes ou les genoux, facilitant grandement l'escalade. Pour fonctionner correctement, cette modification est installée par paire, chaque paire donne un bonus de +2 pour les tests d'escalade.

- Transys Global GyroStabilizer

Cet accessoire est prévu pour être logé dans une charpente cybernétique complète. Il s'agit d'un ensemble de masses mobiles dans les membres, pilotées par un correcteur d'assiette (comme dans un avion). Ce stabilisateur global permet au porteur d'améliorer grandement son équilibre. L'implant donne un bonus de +4 à tous les tests liés à l'équilibre, ou permet de neutraliser jusqu'à 4 dés de malus sur toute action physique (comme tirer en se déplaçant, se battre sur un terrain difficile, etc). Il peut aussi aider à compenser le recul d'une arme à feu à la manière d'un harnais gyroscopique. Cependant, il ne peut pas donner simultanément plus de 4 dés de bonus. Par exemple, si le porteur se déplace en marchant (-1 dé) sur un terrain difficile et instable (-2 dés) et tire simultanément une rafale courte non compensée (-2 dés), le gyro-stabilisateur ne neutralisera que 4 dés de malus au maximum, il restera donc un malus de -1.

Cet implant est compatible avec le Balance Augmenter ou le gyro-stabilisateur de cyber-bras, mais les deux implants doivent être réglés pour fonctionner ensemble, sans interférence. Enfin, cet implant est incompatible avec les harnais gyroscopiques externes, lesquels rentrent systématiquement en conflit avec lui et déséquilibrent le porteur.

- Kit d'overclocking cybernétique

Cette modification de membre cybernétique a pour but de limiter les effets de bord liés au débridage. Certains des composants du membre sont remplacés par des modèles plus performants et prévus pour des conditions de fonctionnement

nom		*ess.*	*capa.*	*dispo.*	*prix (¥)*
Transys Global GyroStabilizer		-	[10]	12R	15 000
Kit d'overclocking	(niv.1-3)	-	[1*niv]	3*niv	2 000*niv
Renfort Redline					
intégré_		-	[0]	+5	+15 000
en option_		-	[1]	15	8 000
Revêtement Ruthénium		-	[0]	12R	1 000

intenses. De plus, la fréquence des puces de contrôles cybernétiques est augmentée, afin d'améliorer leurs résultats. Cependant l'utilisation de ce kit a tendance à provoquer une augmentation des bugs logiciels.

Un kit d'overclocking permet de débrider un membre cybernétique sans subir de contrecoup à chaque fin de tour : pour chaque niveau (maximum 3), le kit permet d'augmenter par débridage un point d'attribut d'un membre cybernétique, sans avoir à encaisser de dégâts étourdissants. En contrepartie le membre est plus susceptible de rencontrer des bugs : considérez que le personnage est affecté par la qualité négative «gremlins» d'un niveau équivalent pour chaque test lié à l'utilisation du membre.

Avertissement : l'overclocking d'implant a été expérimenté sur des systèmes de réflexes câblés mais jusque là sans succès, ils provoquent inéluctablement des crises d'épilepsie.

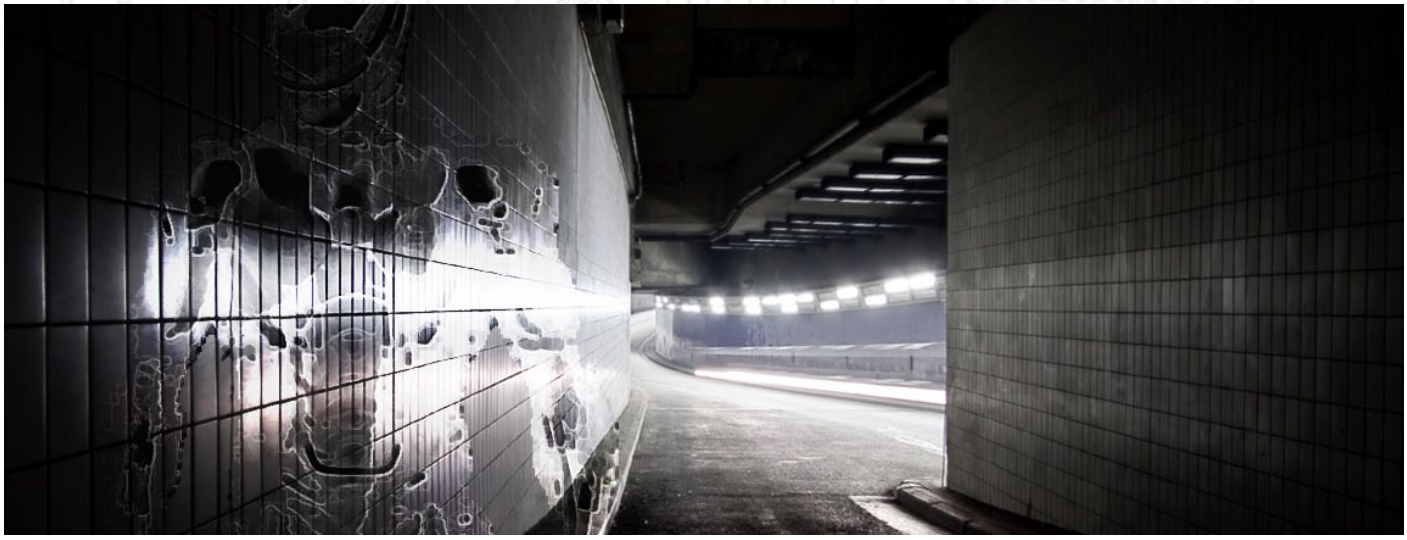
- Renfort Redline

Ce renforcement de cyber-membre le rend plus tolérant à une utilisation débridée, par adjonction de systèmes de refroidissement plus performants et des composants plus robustes. Il inclut également un filtrage de biofeedback et un amortisseur sensoriel entre l'implant et la chair. Cette technologie est très récente et vraiment à la pointe, ce qui explique son coût et sa disponibilité.

Le Renfort Redline donne un bonus de +2 pour résister aux dégâts liés au débridage cybernétique

- Revêtement Ruthénium

Ce traitement de surface recouvre la cyber-part d'une fine pellicule de ruthénium, ainsi que d'une série de micro-capteurs vidéos. Le membre peut donc afficher n'importe quel effet graphique (comme par exemple des collections de tatouages animés en provenance d'un PAN, des messages publicitaires, ou une texture tendance comme le métal brossé). Grâce aux capteurs le membre peut simuler des effets de reflets très réalistes (comme « l'hommirroir » ou « The Window », deux personnages récurrents de la série « Borgs Don't Cry »). Il permet également bien entendu de générer un camouflage optique très efficace, si le porteur en est complètement recouvert. Il procure un malus de -4 au test de perception à toute personne essayant de le détecter. Ce traitement de surface doit être appliqué en dernier, par-dessus toute autre couche éventuelle.



2 Cybersuits
Membres cybernétiques optimisés

Ces membres sont généralement proposés par de grandes marques, avec une collection d'accessoires et de fonctions intégrées et combinées dans un but spécifique, qui font leur succès.

- Ares « Vegas Piston Cyberarm »

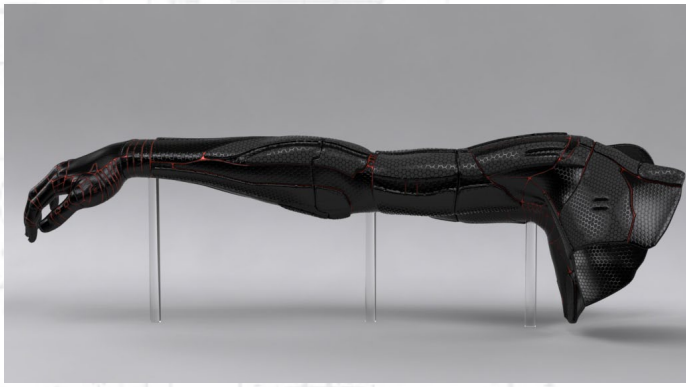
Ce bras cybernétique a fait les heures de gloire de la ligue chromée de boxe amateur de Las Vegas. Le premier exemplaire fut conçu pour Clarke « Piston » Skoefield, poulain prometteur sponsorisé par Ares Sporting Assets. La recette de cette cyber-suite est simple mais terriblement efficace : un cyber-bras optimisé pour les mouvements de boxe, incluant un blindage léger et un vérin hydraulique pour des uppercuts phénoménaux. Le tout avec une finition tape à l'œil et patriote pour rester dans le style Vegas.

Ares « Vegas Piston Cyberarm »

- Cyber-Bras Ares Cyber-Boxer
(membre optimisé donnant un bonus de +1 en compétence de corps à corps)
- Vérin de bras General Motors Pumper (4)
(+2 à la DV des attaques, +4 pour déterminer si la cible est renversée ou pour attaquer une barrière)
- Renfort Hardliner dissimulé (+1 à la DV des attaques)
- Blindage General Motors BulletProof (2)
(Armure de +2/+2)
- Finition Ares Industrious *'Viva Las Vegas !'*

Essence	1	Force	3
Capacité	4(13)	Agilité	3
Disponibilité	10R	Constitution	3
Prix	23.400¥		

Devant le succès de cet implant dans le milieu de la boxe, d'autres fabricants essayèrent de se lancer sur le créneau. Mais l'échec commercial de MétaErgonomics avec ces cyber-jambes « aux mouvements de papillon et à la rapidité d'abeille » a



bien montré qu'il fallait rester accessible et pas trop invasif pour se tailler une part dans le marché des implants sportifs. Même s'il est soumis à permis, une simple licence de boxe suffit généralement pour se procurer cet implant.

- UniOmni « PANCOR Jackhammer Cyberarm »

Cette suite a été créée pour les troupes d'intervention en milieu urbain. Il s'agit d'un bras cybernétique modulaire embarquant le célèbre fusil d'assaut PANCOR Jackhammer. Il intègre un gyro-stabilisateur ainsi qu'une force augmentée afin de mieux maîtriser le recul de l'arme dans son mode de tir automatique. Un port externe permet d'enficher le fameux chargeur tambour. Comme toute cyber-arme, le fusil est équipé d'une interface Smartlink.

Attention, il ne s'agit pas d'un fusil accroché au bout d'un cyber-moignon, mais bel et bien d'un bras cybernétique pleinement fonctionnel, dissimulant une arme. Néanmoins, les options étant particulièrement encombrantes, le bras est au final sensiblement plus gros qu'une prothèse traditionnelle. L'alliance d'un matériel compact relativement discret et d'une puissance d'arrêt très importante font du Jackhammer Cyberarm un allié de choix dans les situations d'affrontement en milieu urbain.

Bien évidemment, ce jouet est soumis à une réglementation très stricte, qui le destinait exclusivement aux forces corporatistes ou gouvernementales. Cependant, à la sortie du

produit, un container de livraison UniOmni s'est évaporé dans la nature, avec un millier d'exemplaires flambants neufs. Depuis, il est assez facile de se le procurer en Amérique du nord, puisque ces produits de contrebande ont saturé le marché noir. Le fournisseur principal est la pègre italienne, et on suppose que celle-ci a conclu un accord avec Universal Omnitech pour « voler » la cargaison et l'écouler sur son territoire dans les milieux où les permis de ports d'armes ne sont pas contrôlés. On imagine mal une corporation AA laisser se perdre dans la nature une cargaison de près de 30 millions de nuyens sans autre forme de négociation.

« PANCOR Jackhammer Cyberarm »

- Cyber-bras UniOmni Multi Purpose Cyber-Protehsys en version standard ou modulaire, avec augmentation de capacité (4)
- Cyber-fusil PANCOR Jackhammer

Dégâts	7P	PA	-1
Mode	SA/BF/FA	CR	-4
Mun.	10(m)/32(t)		

- Système de gyro-stabilisation UniOmni Straight Shooter
- Augmentation de force UniOmni Enhancer (3)
- Port d'alimentation externe

Essence	1	Force	6
Capacité	0(19)	Agilité	3
Disponibilité	20R	Constitution	3
Prix	27.950¥		

Le PANCOR Jackhammer est un fusil capable de tirer en mode rafale ou automatique. Dans le cas d'un tir de suppression, il consomme seulement 10 cartouches au lieu de 20. Le chargeur interne contient 10 munitions, et le tambour externe peut en contenir 32. L'orifice du canon se situe dans la paume de la main et un mécanisme de sécurité bloque le mouvement du poignet et des doigts lors des tirs. Le gyro-stabilisateur et l'accroissement de force compensent jusqu'à 4 points de recul, permettant ainsi un tir en rafale longue avec un malus dû au recul de seulement -1.

Cette suite est facile à trouver sur le marché noir nord-américain. Accordez un bonus de +2 au test de négociation pour se le procurer dans la rue. Ajoutez un bonus de +2 supplémentaire si le PJ passe par un contact de la mafia italienne. De plus, au black, son prix a diminué de 30% (10% parce que le marché est saturé, et 20% car il est de notoriété publique que ce matériel a été volé).

- Nike Air MAXX Motion

La célèbre marque à la virgule frappe un grand coup en lançant sa cyber-suite. Sa division « streetwear » a décidé de jouer sur tous les fronts: transhumanisme, augmentation personnelle, sports extrêmes, tendances undergrounds. Les cyber-jambes Air MAXX Motion ont été créés pour tous les adeptes du Parkour ou de l'Urban Motion. Leurs performances au dessus de la moyenne, et la collection d'options intégrées en font un implant terriblement efficace sur le terrain.

Et bien entendu, les designers de Nike ont signé une finition qui en jette vraiment : coupe agressive, couleurs vives, matériaux de choix, tout est là pour donner une sensation de puissance racée et d'agilité. Le design global est très sport, avec une coupe aérodynamique. Les plaques apparentes sont en carbone micro-perforé. Le tout est rehaussé de renforts en gomme sous le pied et sur les genoux et en bandes sur les cuisses et les mollets. La palette des couleurs disponibles est bien sûr très étendue et propose les grands classiques de la marque : bleu électrique, dégradés flammes, et vert matrice. La version « Millésime » recouvre les plaques de

carbone d'un magnifique cuir cousu main. Les sportifs urbains ne jurent plus que par cette paire de jambes.

De plus, Nike a pratiqué un puissant lobby dans le milieu sportif, et a réussi à obtenir un droit de distribution non-soumis à licence pour l'Amérique du nord, le Japon, et la NEEC. En se rendant sur le site de Nike, il est même possible de les commander en version « sur mesure » avec des attributs physiques supérieurs aux normes standards, et plus adaptés aux athlètes.

Nike Air MAXX Motion

Vendues par paire

- 2 Cyber-jambes MétaErgonomics Flying Motion (+2 sur tous les tests d'athlétisme)
- Vérins hydrauliques General Motors Pumper (6)
- Cyber-skates retractables Nike Fast Lane
- Foot Anchor Méta-Ergonomics Hard Locker
- Grip Feet UniOmni Monkey Business
- Augmentations de force (2) et d'agilité (2) UniOmni Enhancer
- Finition Nike UrbanWear

Essence	1,8	Force	5
Capacité	0(36)	Agilité	5
Disponibilité	10	Constitution	3
Prix	67.905¥		

- Renraku Cybernetics Spider Skull

Le géant nippon tape fort cette année. On pensait Renraku définitivement relayé au second rang de la cybernétique céphalienne, mais avec ce cyber-crâne dédié à la matrice, la triple A signe son retour en grâce. Le Spider Skull s'adresse à ceux qui veulent accéder à toute la matrice, dans des conditions difficiles, en multitâche, et sans concession.

Celui-ci intègre non pas un mais deux commlinks pour ainsi dire directement câblés au cerveau par des broches parallèles à larges bandes. Une antenne wifi amplifiée permet de maintenir un signal dans les conditions les plus difficiles, à plusieurs kilomètres du premier relais téléphonique, ou au milieu d'un brouillage électronique. Il permet une grande connectivité avec ses multiples datajacks, et son blindage EMP garantie l'intégrité des composants internes. L'ensemble est complété par une série de composants cérébraux pour garantir les meilleures performances : un implant SPU mathématique d'appoint, un coprocesseur d'attention, un Encephalon et un booster simsens.

Du coté des commlinks, ils embarquent une suite logicielle à la hauteur des attentes des spiders les plus exigeants, alliant un niveau de sécurité élevé à des performances de pointe.

Renraku Cybernetics Spider Skull

- Cyber-crâne apparent Spinrad Skull, avec augmentation de capacité (2)
- 2 Commlinks Renraku Emperor (Réponse 5, Signal 5)
- Augmentation de Signal Renraku Broadcast (+2 au signal pour un total de 7)
- Système d'exploitation Renraku Fortress (Système 5, Firewall 5)
- Suite logicielle Renraku Pro User (Analyse 4, Catalogue 4, Commande 2, Edition 4)
- 2 datajacks Renraku Universal Port
- Bouclier Transys EMP Guard
- Math SPU Renraku Sugaku Chip
- Encephalon Renraku Super Sugaku (1)
- Booster Simsens Spinrad Overdrive

Essence	1,935	Disponibilité	20
Capacité	0(6)	Prix	140.000¥

3 Charpentes cybernétiques

Ce sont des charpentes cybernétiques intégrales, ou quasiment intégrales. Bien que très invasives, ces charpentes se sont démocratisées dans les milieux undergrounds grâce à l'avènement des courants transhumanistes de Los Angeles, leur médiatisation dans le milieu des sports extrêmes, et bien entendu grâce à quelques succès tridéos : « Karl Kombat Mage 5 : Cyber-Generation », « Iron Cowboy », « Borgs Don't Cry »…

Opter pour le remplacement cybernétique total n'est ni courant ni évident : le commun des mortels est loin d'avoir complètement accepté ces altérations extrêmes – mais l'opinion publique en a déjà vu pas mal, entre les Trolls, les technomanciens et les shamans insectes.

Même si toutes les corporations sont parties d'une base commune (agrégats de membres cybernétiques génériques) Plusieurs types de charpentes ont été développés par les différentes équipes de R&D qui se sont lancées dans la course à la conversion cybernétique intégrale, afin d'optimiser leur fonctionnement, de réduire les coûts, ou simplement d'offrir des fonctionnalités en adéquation avec leur vision de l'homme synthétique.

Les différentes charpentes présentées ici incluent systématiquement 6 cyber-parts (torse, crâne, bras et jambes) et fournissent toutes un bonus de 6 cases sur le moniteur de condition physique.

Evo S.H.E.L.L.
(Synthétic Human Envelope for Longer Living)

Charpente standardisée, avec cyber-parts synthétiques. Suite disponible pour tous méta-types et toutes origines ethniques. Il s'agit du modèle le plus vendu au monde.

Essence	5,63	Force	3/6(9)
Capacité	43(43)	Agilité	3/6(9)
Disponibilité	16	Constitution	3/6(9)
Prix	108.000¥		

Chacune indique un score global de Capacité permettant d'y ajouter options, améliorations, optimisations, armes et accessoires, selon les règles officielles de la gamme [SR4A p.344 ; AUG p.43-45]. Les options suivantes suivent néanmoins un calcul particulier :

- Amélioration d'attribut (Force, Agilité, Constitution) : multiplier les coûts en nuyen et en capacité par 5.
- Personnalisation d'attribut (Force, Agilité, Constitution) : multiplier le coût en nuyen par 5.
- Etui subdermique MDS : multiplier le coût en nuyen par 5.
- Enveloppe modifiée de membre cybernétique : prix et disponibilité variables, à la discrétion du MJ (prix de 5.000 à 50.000¥ ; disponibilité de +4 à +10).

Ares Iron Man

Charpente standardisée, avec cyber-parts apparents. Ce modèle est l'un des tous premiers commercialisés, il est très bien connu des cyber-chirurgiens et customisable à volonté.

Essence	5,63	Force	3/6(9)
Capacité	86(86)	Agilité	3/6(9)
Disponibilité	16	Constitution	3/6(9)
Prix	81.000¥		

Ares Iron Man
avec kit de conversion GMC

General Motors propose l'ultime kit de conversion anatomique intégrale, pour l'homme de synthèse qui transcende ses limites, sans concession. Et si c'est américain, c'est bien ! Cyber-parts apparents avec customisation de force, agilité et constitution de série.

Essence	5,63	Force	5/6(9)
Capacité	86(86)	Agilité	5/6(9)
Disponibilité	18	Constitution	5/6(9)
Prix	121.500¥		

- Charpente cybernétique standardisée

Concept le plus ancien et le mieux rodé. Ce type de charpente a été pensé comme un unique membre cybernétique piloté par interface neurale unifiée à large bande passante. Les différents cyber-parts sont très proches des implants traditionnels et fonctionnent à l'aide de servomoteurs pour les plus petites articulations et de vérins pour les plus grosses. L'ensemble est généralement piloté par un commlink dédié et intégré utilisant un logiciel de compétences câblées spécialisé pour reproduire au mieux les fonctions passives d'un corps biologique (aide à l'équilibre, pompe cardiaque et pulmonaire, etc.). L'alimentation en énergie se fait à l'aide d'un générateur hybride, convertissant la bio-électricité et la chaleur dégagées par les organes internes restants en énergie, et alimentant ainsi un accumulateur à fort rendement qui fonctionne comme une batterie d'automobile. Les organes naturels conservés constituent le strict minimum pour maintenir l'état de santé du porteur sans dégrader sa qualité de vie. On retrouve ainsi le cerveau, le cœur, au moins un poumon et un rein, le système digestif presque complet, la rate, la tyroïde, et parfois même toute ou partie de la colonne vertébrale, bien que celle-ci ne soit pas indispensable. L'espace interne est donc optimisé et permet au final une appréciable marge de manœuvre pour personnaliser le tout.

Par son aspect générique, cette charpente bénéficie de la plus grande compatibilité avec les accessoires de membres cybernétiques, et peut être entretenue par n'importe quel charcudoc, prothésiste ou cyber-technicien ayant l'habitude de travailler sur des cyber-parts. Le commlink dédié ainsi que les logiciels chargés sont trop spécifiques pour en faire un usage détourné, et l'ensemble est câblé en dur ; le wifi ne présente qu'une source de piratage potentielle pouvant s'avérer mortelle.

Qui en propose :

Tous les grands acteurs de l'augmentation personnelle en proposent une version. Parfois les corpos non-spécialisées dans les cyber-parts se contentent d'un packaging de produits concurrents sous licence. Ce type de suite étant la plus générique, la technologie en est parfaitement maîtrisée, et l'acheteur pourra se procurer des charpentes assemblées directement

par des cliniques privées. Aussi, les chinois en produisent des contrefaçons plutôt bon marché.

Les leaders : Méta-Ergonomics (EVO), Pioneer (NeoNet), Universal Omnitech, General Motors (sous licence Ares), Spinrad Industries, Yakashima.

Les seconds rangs : Aztechnology (sous licence UniOmni), Saeder Krupp, Shiawase (sous licence EVO), Nightengale, la majorité des cliniques des ombres un minimum pointues.

- Charpente hydraulique

Résultat de la collaboration entre Saeder Krupp et Ares Macrotech, cette charpente a pour but de fournir le meilleur rendement en terme restitution d'effort et d'endurance aux contraintes extérieures. Opter pour une structure entièrement hydraulique s'imposait donc et aboutit sur une charpente alimentée par une pompe distribuant un fluide vers les différents vérins et servos-vérins. Ce liquide est généralement composé d'huile thermo-résistante ; mais d'autres mélanges sont parfois utilisés afin de mieux subir les contraintes environnementales de température ou de pression extrêmes.

La structure et un peu plus grande et trapue que la moyenne, à cause notamment de la nécessité d'y intégrer un compresseur hydraulique, dont la miniaturisation ne va pas au delà d'un certain point sans un impact significatif sur ses performances. Cette charpente est un peu moins précise et maniable, mais permet un développement de force accru et offre une très bonne longévité, pour peu que l'entretien régulier soit effectué. Le logiciel expert de gestion est très proche de ceux qu'on retrouve dans le milieu de la robotique et des usines automatisées, et donc parfaitement éprouvé. La maintenance peut être assurée par un mécanicien aussi bien que par un prothésiste.

Qui en propose :

Toutes corporations maîtrisant les technologies de robotique industrielle.

Les leaders : Saeder Krupp, Ares, Shiawase, le gouvernement russe.

Les seconds rangs :

Les usines de contrefaçons taïwanaises, Mitsuhama, les cartels de la pègre en Inde.

SK UberSoldier

Charpente hydraulique, avec cyber-parts apparents.

Essence	5,63	Force	4/7(10)
Capacité	86(86)	Agilité	3/5(8)
Disponibilité	16	Constitution	3/6(9)
Prix	108.000¥		

- Structure à servos électromagnétiques

Créée par MétaErgonomics (filiale de Evo Corporation), cette structure est entièrement bâtie autours de servomoteurs électroniques ou magnétiques afin de s'affranchir des systèmes hydrauliques plus durs à miniaturiser. Le résultat : une charpente qui se rapproche beaucoup d'un corps méta-humain (hormis le poids plus élevé) et très peu bruyante, pour un meilleur confort d'utilisation. La rumeur dit que Evo aurait volé des secrets technologiques à Mitsuhama sur la

MetaErgonomics H+

Charpente à servos électromagnétiques, cyber-parts synthétiques ou apparents. Sa conception procure un bonus de +2 dés à tous les tests de résistance aux attaques électriques et électromagnétiques (EMP, HERF-Gun, etc..). En outre, implantez-y un comlink, son signal augmenté de 1. Enfin, elle inclut un dispositif électrochoc sur la quasi-totalité de sa surface.

En cas de complication sur toute action impliquant les attributs augmentés, ou lors d'utilisation des fonctions spéciales de la charpente, le niveau des batteries s'effondre : le personnage souffre d'un malus de -2 à toutes ses actions physiques tant qu'il n'a pas pu se recharger (ou jusqu'à la fin de la scène). En cas de complication critique, la charpente entre en mode sécurité : son logiciel force un redémarrage, laissant le corps inerte pendant 1D6 passes d'initiatives..

Essence	5,63	Force	3/6(9)
Capacité	43(43)	Agilité	3/6(9)
Disponibilité	18	Constitution	3/6(9)
Prix	150.000¥	*(cyber-parts*	*synth.)*

Essence	5,63	Force	3/6(9)
Capacité	86(86)	Agilité	3/6(9)
Disponibilité	16	Constitution	3/6(9)
Prix	120.000¥	*(cyber-parts*	*app.)*

conception de drones afin de mieux protéger sa charpente face aux anomalies magnétiques (EMP, HERF gun). En outre, sa conception permet très facilement d'en faire une antenne wifi amplifiée, ou de manière détournée un brouilleur courte portée. Elle a également la possibilité, grâce à ses batteries à haute puissance, de générer un arc électrique. Sa maintenance nécessite un atelier de réparation de drones, et ses batteries s'alimentent via bio-électricité corporelles mais peuvent être rechargée sur n'importe quelle prise de courant.

Qui en propose : Les groupes à la pointe de la cybernétique ou de la robotique.

Les leaders : Evo, Maker.

Les seconds rangs : Sony, Honda, le CNRS.

- Treillissage myomérique

Pour rester dans la course du R&D cybernétique, Aztechnology et Universal Omnitech investirent massivement dans le développement d'une nouvelle génération de charpente. L'ensemble de sa structure se compose d'un tissage de câbles myomériques, commandés par un logiciel expert dédié. L'agent semi-autonome pilote le treillis myomérique, lui offrant une très grande souplesse et une forte capacité de déformation. Le principal défi étant d'éviter tout composant rigide, cette charpente ne peut recevoir que très peu d'options, et reste incompatible avec les modifications structurelles lourdes comme le blindage. Néanmoins, ce prototype est le plus proche d'un corps méta-humain et, recouvert d'une peau synthétique, il n'est pas discernable d'un corps biologique sans scan ou matériel adéquat.

Aztechnology OllinCoatl

Charpente myomérique, avec cyber-parts apparents. Par sa grande déformabilité, et sa capacité à compenser la dégradation des fibres, elle procure également les bonus suivants :

un score d'armure de 6/10 ; l'équivalent d'un giro-stabilisateur global qui compense jusqu'à 3 points recul ; l'équivalent d'une paire de vérins hydrauliques d'indice 3 dans les bras et les jambes, et la capacité à allonger ou rétrécir ses membres de plus ou moins 25% de leur taille initiale ; et l'équivalent du cyberware *articulations souples* ainsi que du bioware *articulations améliorées*.

Essence	5,63	Force	8/8(8)
Capacité	10(10)	Agilité	8/8(8)
Disponibilité	30R	Constitution	8/8(8)
Prix	2.000.000¥		

Les prototypes furent testés sur le terrain par des unités d'élite Jaguar. Aujourd'hui cette technologie est une des plus avancées en terme de prothèses cybernétiques. De plus, ses capacités à se déformer ou absorber des chocs, ainsi qu'à compenser la détérioration du treillis « à chaud » lui ouvrent de grandes perspectives.

Sa maintenance doit être effectuée par un professionnel ayant de solides connaissances en sciences et en ingénierie, pour gérer la complexité du treillis, et sur une plate-forme matérielle de pointe. De bonnes compétences de programmation sont impératives pour maintenir le système à jour. Son prix prohibitif et les contraintes de maintenance en font une charpente rare et mal connue dans la rue.

Qui en propose :

Seuls UniOmni et Aztechnology ont financé suffisamment ce type de projet.

- Structure optique câblée

Ce modèle est né de la synergie de deux filiales de NeoNet : Transys l'expert en systèmes câblés et en technologies informatiques, et Pionner spécialisé en cybernétique et micro-électronique. Aussi appelé Borg « GTO » par les équipes marketing, cette charpente se veut le fleuron de la technologie cybernétique traditionnelle. Ce projet fut lancé et dirigé d'un œil très attentif et d'une main de fer par Celedyr, patron du R&D chez Transys. La structure est composée de matériaux légers et résistants miniaturisés au maximum, et de composants à très grande réactivité, l'ensemble est piloté par un système expert via un réseau neural synthétique dérivé des systèmes Move-By-Wire. Cette charpente n'est pas une véritable révolution technologique, mais plutôt l'évolution et le perfectionnement de la standardisée, en y intégrant les meilleures technologies du moment. Mais son réel atout est d'offrir une parfaite inter-opérabilité avec les implants de réflexes ou de mouvements câblés. La maintenance nécessite au minimum une infrastructure de niveau alphaware ainsi que le personnel qualifié correspondant. Malheureusement, même si elle reste théoriquement disponible sur le marché public, cette structure présente un coût élevé, la réservant généralement à une certaine élite.

Qui en propose : Les corporations capables de ce niveau de qualité.

Leader : Transys NeoNet, Soroyama (Spinrad Industries)

Second rang :

Seul Evo réussit à jouer dans la même cour. Une rumeur parle néanmoins d'un équivalent sans marque disponible dans deux cliniques privées, à Londres et à Genève.

Transys NeoNet Chrome operative

Structure optique câblée, avec cyber-parts synthétiques. Elle inclut un système Move-By-Wire d'indice 2, un Giro stabilisateur global, ainsi qu'une customisation de force, agilité et constitution. Cette charpente très invasive n'est disponible qu'à partir du grade Betaware*.

Essence	5,4	Force	6/6(9)
Capacité	33(43)	Agilité	6/6(9)
Disponibilité	21R	Constitution	6/6(9)
Prix	990.000¥	Réaction +4 | P.I. +2	

* Les coûts en essence et nuyen ci-dessus tiennent compte de ce grade.

- ConceptCorps « OG »

Aussi appelée charpente orbitale, ce concept a tout l'air d'une légende urbaine, mais c'est également le plus transhumaniste de tous. On n'en sait pas beaucoup plus que ça, mais voici les éléments qui laissent penser que le Borg « 0G » existe :

Dans le courant de l'année passée, un ancien chercheur en nanotechnologies de la Renraku, rescapé de l'Archologie de Seattle, a mystérieusement disparu. Quelques jours plus tard une mission spéciale mandatée par NeoNet était envoyée sur la station orbitale Camelot – suite à un incident inexpliqué ayant provoqué l'explosion d'un laboratoire de recherches sur les matériaux intelligents, ainsi qu'à la coupure des communications avec la Terre pendant quelques heures… Peu de temps après, une chaîne de montage de la manufacture orbitale Himmelsschmiede de Saeder Krupp aurait été piratée afin de produire un « drone ménager non-répertorié ». Puis tous les serveurs ont crashé, aucune donnée liée à cette production n'a jamais pu être récupérée. Pour finir, quelques semaines plus tard, une navette civile de retour de Shibanokudji Freefall Resort a rencontré un problème aux douanes, à l'atterrissage_: les passeports de quelques passagers auraient été présentés en double au débarquement, et plus tard une unité de soin Walkyrie non-enregistrée à l'embarquement a été retrouvée en soute. Le soir même, une demande d'ordre Oméga aurait été soumise au vote de la cour corporatiste, et aurait fait l'objet d'un refus car « visant un individu indépendant, non-représentatif d'une corporation ni d'une menace financière à l'encontre d'une corporation ou d'une institution financière ».

Certes, il s'agit probablement de délires paranoïaques des fans de théories du complot, ça n'est peut-être qu'une série de coïncidences, mais avouez que cette profusion d'opérations clandestines sur fond de technologie de pointe a de quoi laisser rêveur…

Table du matériel

nom	type	visu	ess.	capa.	dispo.	prix (¥)	for.	agi.	con.	
Options & accessoires										
Vérins de bras		(1-6)	-	[1*niv]	9R	1 000*niv				p. 21
Renforcement « Hard Liner »										p. 21
apparent_			0,1	[0]	5	500				
dissimulé_			0,2	[1]	5	1 000				
décorations_			-	-	0+	1 000+				
Bouclier Transys « EMP Guard »										p. 22
intégré_			-	[0]	+1	+3 000				
en option_			-	[1]	5	1 000				
Modification Evo Shinobi Varappe			0,2	[1]	12	1 000				p. 22
Transys Global GyroStabilizer			-	[10]	12R	15 000				p. 22
Kit d'overclocking		(1-3)	-	[1*niv]	3*niv	2 000*niv				p. 22
Renfort Redline										p. 23
intégré_			-	[0]	+5	+15 000				
en option_			-	[1]	15	8 000				
Revêtement Ruthénium			-	[0]	12R	1 000				p. 23
Cybersuits										
Ares « Vegas Piston Cyberarm »			1	4 (13)	10R	23 400	3	3	3	p. 24
« PANCOR Jackhammer Cyberarm »			1	0(19)	20F	27 950	6	3	3	p. 25
Nike Air MAXX Motion			1,8	0(36)	10	67 905	5	5	3	p. 26
Renraku Cybernetics Spider Skull			1,935	0(6)	20	140 000				p. 26
Charpentes										
Evo S.H.E.L.L.	stand.	synth.	5,63	43(43)	16	108 000	3/6 (9)	3/6 (9)	3/6 (9)	p. 27
Iron Man	stand.	app.	5,63	86(86)	16	81 000	3/6 (9)	3/6 (9)	3/6 (9)	p. 28
Iron Man - GMC	stand.	app.	5,63	86(86)	18	121 500	5/6 (9)	5/6 (9)	5/6 (9)	p. 28
SK UberSoldier	hydro.	app.	5,63	86(86)	16	108 000	4/7(10)	3/5 (8)	3/6 (9)	p. 29
MetaErgonomics H+	servo.	synth..	5,63	43(43)	18	150 000	3/6 (9)	3/6 (9)	3/6 (9)	p. 30
		app.	5,63	86(86)	16	120 000	3/6 (9)	3/6 (9)	3/6 (9)	
AZT OllinCoatl	myo.	app.	5,63	10(10)	30R	2 000 000	8/8 (8)	8/8 (8)	8/8 (8)	p. 31
Transys NeoNet	cablée	synth.	5,4	33(43)	21R	990 000	6/6 (9)	6/6 (9)	6/6 (9)	p. 32

Un supplément alternatif rédigé par Yassil «Leoric» Benamer

Merci au Dieu Fred pour ses nombreuses idées qui ajoutent du cyber dans le punk.
Elle n'ont pas été retenues pour Augmentation , mais on leur rend justice ici !
Merci à Fenix pour les avis, la relecture, et l'approche sociétale du sujet.
Le tout payé en heures sup' par la corpo !
Merci à Sly Mange Figue, sans qui ce dossier ne serait jamais arrivé à terme.
Les relances et le suivi sont ce qui m'a permis de mener ce projet à bout.
Merci à Elias, qui a transformé ce pavé indigeste en un document définitivement sexy,
et pour avoir passé tout ce temps sur la correction et la reformulation.
Merci à tous les illustrateurs ayant accepté de nous prêter leurs œuvres.
Enfin merci à tous mes joueurs, ponctuels ou plus réguliers,
qui ont play-testé ce supplément, souvent sans le savoir.

Leoric

relecture et mise en page par David «Elias» Elghozi,
sur une maquette crée par les Shadowforums.

illustrations par Fausto De Marini [p.1], Yvan Quinet [p.6, 28, 32], Volodymyr Grinko [p.7], Sorayama Hajime [p.8], Didier Fiuza Faustino [p.11], Johnny Negron [p.11], Matthew Barney [p.13], Daft Punk [p.14], Michael Oswald [p.15], Geoffroy Moneyron [p.20], Robocop (2013) [p.21, 23], MaloneXI [p.24], Nike [p.26], Deux Ex [p.25], Ghost in the Shell [p.27], Ben Wootten [p.29], Last Man Standing [p.31] ; artistes inconnus [p.5, 10, 16, 17, 19, 22, 30, 34].