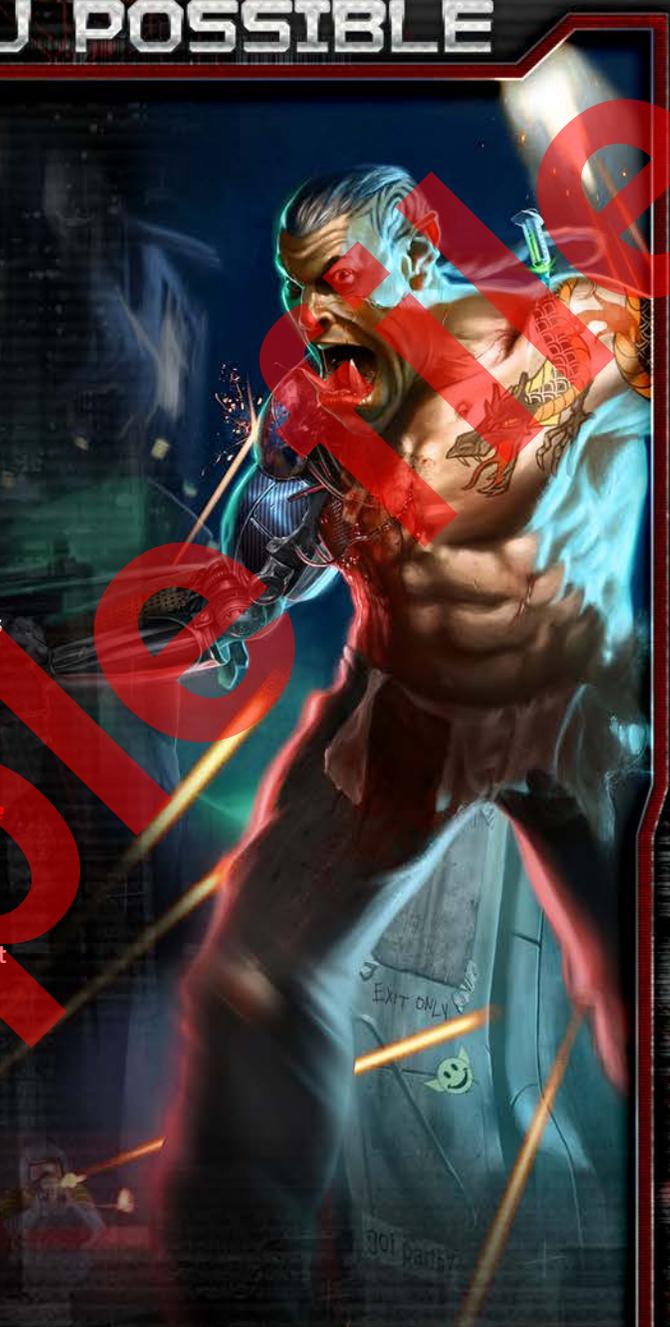


# À LA FRONTIÈRE DU POSSIBLE

Les shadowrunners ne peuvent pas se contenter des possibilités de leur corps. Ils doivent faire mieux, aller plus loin, dépasser toutes les limites et accomplir l'impossible. Certains runners peuvent compter sur la magie ; pour tous les autres, il y a les augmentations. Du chrome clinquant qui fait de votre corps un semi-remorque humanoïde, à la génétech qui vous altère au niveau le plus fondamental, en passant par les drogues et autres substances chimiques qui vous donnent un coup de fouet vite fait bien fait, *Chrome Flesh* fournit des dizaines de nouvelles manières d'altérer les personnages de *Shadowrun* et de les rendre plus forts, plus rapides, meilleurs, bref, capables de botter encore plus de culs.

En plus du matos et des tables compilant tout le cyberware, bioware, génétech et nanoware, présentés dans la gamme *Shadowrun, Cinquième édition*, *Chrome Flesh* évoque les risques d'effondrement psychologique des runners et les moyens de reconstructions disponibles. Enfin, ce livre vous fera entrevoir ce que pourrait devenir la technologie des augmentations dans un futur plus ou moins proche. Ces informations sont des pépites dont les shadowrunners auront besoin pour survivre à tout ce que le Sixième Monde leur enverra à la tronche.

*Chrome Flesh* est un supplément pour *Shadowrun, Cinquième édition*.



**SHADOWRUN**<sup>®</sup>  
CINQUIÈME ÉDITION



BBESR507

©2017 The Topps Company, Inc. All rights reserved. Matrix and Shadowrun are registered trademarks and/or trademarks of The Topps Company, Inc., in the United States and/or other countries. Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Productions, LLC.



# CHROME FLESH



# TABLE DES MATIÈRES

<b>INTRODUCTION</b>	<b>5</b>	Page blanche	59	Synthlink	83
<b>LE GARDIEN DE MON FRÈRE</b>	<b>6</b>	Petite nature	60	Système d'orientation	83
<b>FRAGMENTÉS : AUGMENTATIONS POST-SFC</b>	<b>10</b>	Problèmes de maîtrise de soi	60	USP mathématique	83
<b>UN TUNNEL, MAIS PAS ENCORE DE LUMIÈRE</b>	<b>22</b>	Psychose du surhomme	60	Visualiseur	83
Le remords de l'acheteur	22	Quasimodo	60	<b>Somataware</b>	84
Recherche corporatiste	24	SIPA	60	Ancre de pied	84
Tu n'es pas obligé de rentrer chez toi, mais tu ne peux pas rester ici	26	TLE-x	60	Autoinjecteur	84
<b>INFORMATIONS DE JEU</b>	<b>27</b>	Toxico en rémission	61	Articulations intelligentes	84
Nouvelle forme complexe : Coriolis	27	Trop déchiré	61	Biomoniteur	84
<b>RÉPARER CE QUI EST CASSÉ</b>	<b>28</b>	<b>NÉ POUR TUER</b>	<b>61</b>	Branchies cybernétiques OXSYS	85
<b>BIENVENUE CHEZ DOCWAGON</b>	<b>28</b>	La triste vérité	61	Compétence câblée	85
Qu'est-ce qu'un fournisseur de services de santé ? Quelles sont les options proposées par DocWagon ?	28	Années formatrices	61	Cran de sûreté cybernétique	85
DocWagon n'est pas pour l'instant mon fournisseur de services	30	Enfant des Ombres	61	Extension de stockage des excréments	85
J'ai choisi le service de base	32	Esclave	61	Griffes d'escalade rétractiles	86
J'ai choisi le service Or	33	Réserve d'organes	62	Interface tactile	86
J'ai choisi le service Platine	33	<b>Adolescence</b>	62	Main flexible	86
J'ai choisi le service Super-Platine	34	Sujet d'expérimentation	62	Neurostimulateur gastrique	86
<b>REQUIEM POUR UN DOC DES RUES</b>	<b>35</b>	Travail en usine	63	Palmes cybernétiques	86
<b>MENS SANA IN CORPORE SANO</b>	<b>41</b>	<b>Études supérieures</b>	<b>63</b>	Pointeur laser	87
Les maladies mentales dans le Sixième Monde	41	La vraie vie	63	Queue balancier	87
« Vous voulez dire, comme les fous ? »	42	Combattant urbain	63	Routeur interne	88
Maladies mentales :		Doc des rues	63	Système de stockage de nourriture	88
manuel pour runner sur le terrain	43	Gladiateur moderne	63	Système magnétique	88
Guérir l'esprit	45	<b>DERNIÈRES NOUVELLES DU CHROME</b>	<b>64</b>	Système move-by-wire	88
<b>BLESSURES INVISIBLES</b>	<b>46</b>	<b>LIBÉRER LE MEILLEUR DE VOUS</b>	<b>65</b>	<b>Membres cybernétiques</b>	<b>89</b>
Ce à quoi nous avons affaire	47	Histoire de la cybernétique	65	Membres cybernétiques modulaires	89
Comment gérer	48	Pourquoi choisir le chrome ?	69	Corps liminaire	90
Derniers mots	50	Le juste prix	70	Crâne cybernétique partiel	90
<b>VIRUS DE L'ESPRIT</b>	<b>50</b>	Essayés et approuvés	70	Doigts cybernétiques	90
Soins et alimentation des victimes du SFC	50	Le métal triomphe de la chair	70	Doigts serpentiformes	90
Parlons de leurs sentiments	51	Ça semble trop beau pour être vrai, où est le piège ?	70	Glisseurs	90
La plate-forme biologique	51	Invasivité	70	Hydrojet	91
Là pour rester ?	51	Disponibilité	71	Jambes de digitigrade	91
<b>INFORMATIONS DE JEU</b>	<b>53</b>	Cyberpsychose	71	Kit utilitaire intégré	91
Faire tourner les têtes :		Un mot sur la qualité	72	Main grappin	91
Biofeedback SISA Programmable	53	Cyberware cosmétique	74	Médikit intégré	91
Règles optionnelles	54	Camouflage dermique	74	Membre cybernétique télescopique	92
Prends tes médocs	54	Cheveux en fibre optique	74	Modification de corpulence	92
Transfert	54	Chirurgie cosmétique	75	Optimisation de membre cybernétique	92
<b>LA VIE AUGMENTÉE</b>	<b>56</b>	Implants mammaires	75	Pattes de rapace	92
<b>AVANTAGES</b>	<b>56</b>	Modification d'enveloppe	75	Pied de singe	93
Biocompatibilité	56	Organes génitaux cybernétiques	75	Prothèses primitives	93
Chercheur de singularité cybernétique	56	Réduction de métatype	76	Rollers	93
Cybermembres débridés	56	Tatouages LED	76	Synthépeau améliorée	93
Épanoui dans le meurtre	56	Vaporisateur	76	<b>Armes cyber-implantées</b>	<b>93</b>
Guérison étrange	56	<b>Auriculoware</b>	<b>76</b>	Adaptation en arme cyber-implantée	93
Mieux vaut faire peur qu'être aimé	57	Analyseur audio	76	Armes cyber-implantées extrêmes	94
Prototype de transhumain	57	Antenne	77	Crache-flammes	94
Tolérance à la drogue	58	Augmentation du spectre auditif	77	Crocs cybernétiques	94
<b>DÉFAUTS</b>	<b>58</b>	Monture modulaire	77	Lame buccale	94
Antipathie	58	Oreille traductrice	77	Lance-arme	95
Cible de choix	58	Protections auriculaires	77	Lance-fléchette à un coup	95
Cyber-snob	58	<b>Implants oculaires</b>	<b>77</b>	Mâchoire broyeuse	95
Cyberpsychose	59	Lampe oculaire	77	<b>Lots d'augmentations</b>	<b>95</b>
Déficit d'attention	59	Lentilles microscopiques	78	Exemples de lots d'augmentations	96
Émotion perdue	59	Monture oculaire supplémentaire	78	Lot Atlantis d'Evo	96
Immunodéficience implantatoire	59	Protections oculaires	78	Lot Cuanmiztli d'Aztechnology	96
L'un d'entre eux	59	Yeux d'araignée	78	Lot Cyberlogician de Saeder-Krupp	96
Malédiction familiale	59	<b>La guerre du sans fil de 74</b>	<b>79</b>	Lot Expérience! d'Horizon	96
		Réseaux sans fil		Lot Kacho de Shiawase	97
		de logiciels de compétence	81	Lot Tradejack de Renraku	97
		<b>Céphaloware</b>	<b>81</b>	<b>LE CORPS REDÉFINI</b>	<b>98</b>
		Camouflage vocal	81	<b>LA BIOTECH À TRAVERS L'HISTOIRE</b>	<b>98</b>
		Chipjack	81	Biotech bleue	100
		Connaissance câblée	81	Biotech grise	100
		Coprocasseur attentionnel	82	Biotech verte	100
		Enregistreur onirique	82	Biotech blanche	101
		Faux visage	82	O, je t'aime à mourir	102
		Senseur radar	83	Envoyez les clones	102
				Nouvelles pièces	103

Vous sentez-vous trop moche ?	103	Crocs	125	Altération phénotypique	162
Symbiontes	104	Dard	126	Masquage d'ADN	162
<b>LES REINES DE LA PROTÉINE</b>	<b>104</b>	Défenses	126	Optimisation génétique	163
<b>La reine mère</b>	<b>104</b>	Griffes	126	<b>Métagénétiques exotiques</b>	<b>163</b>
<b>La princesse russe</b>	<b>105</b>	Museau	126	Estomac élastique	163
<b>Les duchesses</b>	<b>107</b>	Pulvérisateur	127	Expansion de poumon	163
Aztechnology	107	<b>Symbiontes</b>	<b>127</b>	Hypermnésie	163
Genesis Consortium	107	Dangers des symbiontes	127	Inhibiteur de myostatine	164
Proteus AG	108	Symbiontes sanguines	127	Myélinisation accrue	164
Meridional Agronomics	108	Endosymbiontes	128	Narco	164
Yakashima	108	Flore intestinale	129	Ouïe sélective	164
<b>Les comtesses</b>	<b>109</b>	<b>RÉÉCRIRE LE FUTUR</b>	<b>130</b>	Paroi digestive renforcée	165
Tan Tien	109	<b>HACKER LE CODE MÉTAHUMAIN</b>	<b>134</b>	<b>Transgéniques</b>	<b>165</b>
Zion Amalgamated	109	<b>L'AVÈNEMENT DE LA NANOPOCALYPSE</b>	<b>134</b>	Accélération synaptique	165
<b>La reine en exil</b>	<b>110</b>	<b>POTENTIEL INEXPLOITÉ</b>	<b>135</b>	Adapsine	165
<b>BIOWARE</b>	<b>111</b>	<b>Moyens et méthodes</b>	<b>136</b>	Dareadrénaline	166
<b>Biosculpture</b>	<b>111</b>	<b>CE QUE L'ON SAIT</b>	<b>140</b>	Double élastine	166
Modifications	111	<b>CE QUE L'ON NE SAIT PAS</b>	<b>142</b>	Hyper-glucagon	166
Modification ethnique /changement de sexe	111	<b>UNE APOCALYPSE SALVATRICE</b>	<b>143</b>	Magnésine	166
Modification de métatype	111	<b>Le baratin</b>	<b>143</b>	Neo-EPO	166
Réduction de troll	112	<b>Du sable dans les veines</b>	<b>144</b>	Pneumaticité squelettique	167
<b>Bioware cosmétique</b>	<b>112</b>	<b>CE QU'ELLES PEUVENT FAIRE... ET NE PLUS FAIRE</b>	<b>147</b>	PuSHeD	167
Bio-tatouages	112	<b>Le vieux matos</b>	<b>147</b>	Qualia	167
Croissance capillaire	112	<b>CE QU'IL RESTE DE DISPONIBLE</b>	<b>148</b>	Reakt	167
Métabolisme propre	113	<b>NANOTECHNOLOGIE</b>	<b>151</b>	Solus	167
Peau à chloroplastes	113	<b>Systèmes de nanoware durs</b>	<b>151</b>	Synch	167
Peau de caméléon	113	Amplificateur d'interface de rigging	151	Vasocon	168
Peau sensible	113	Antirad	151	Vision tétrachromatique	168
Peau soyeuse	114	Chasseurs de nanites	152	<b>Microadaptation environnementale</b>	<b>168</b>
Pigmentation dermique	114	Nanodonnées	152	Adaptation à la chaleur	168
Régimeaware	114	Nanomarqueurs	152	Adaptation à la microgravité	168
Yeux parfaits	115	Nanotatouages	152	Adaptation au froid	169
<b>Bioware standard</b>	<b>115</b>	Soigneur d'implant	152	Cryotolérance	169
Amélioration de l'ouïe	115	Système de contrôle traumatique (SCT)	153	Tolérance à la pollution	169
Articulations élastiques	115	<b>Systèmes de nanoware mous</b>	<b>153</b>	Tolérance à l'hypoxie	169
Augmentation de spectre vocal	115	Amplificateurs neuraux	153	Tolérance aux allergènes	169
Bouclier rénal	116	Antitoxine	154	Tolérance aux radiations	170
Branchies	116	Carcérande-plus	154	<b>Immunisation</b>	<b>170</b>
Expansion du spectre auditif	116	Cellules-O	154	<b>Altération transgénique</b>	<b>170</b>
Glande à soies d'araignée	116	Nanosymbiotes	154	<b>Génétique d'adaptabilité</b>	<b>171</b>
Glande chimique	116	Nantidotes	155	Optimisation d'accroissement de réaction	171
Membrane nictitante	117	Oxyrush	155	Optimisation de fixateur de réflexes	172
Phéromones de créature optimisées	118	<b>Nanocybernétique</b>	<b>155</b>	Optimisation de la pompe à adrénaline	172
Pieds et mains palmés	119	Ajusteurs rétiens	155	Optimisation des réflexes câblés	172
Queue	119	Empreintes palmaires dynamiques	155	Optimisation du câblage de contrôle de véhicules	172
Réalignement spinal	119	Imitateur vocal	156	Symbiose améliorée	172
Remplacement d'un membre	119	Nanoruche	156	<b>Infusions génétiques</b>	<b>172</b>
Remplacement d'articulations	119	Peau intelligente	156	<b>L'art de la transgénique et les chimères de compagnie</b>	<b>173</b>
Sensibilité tactile	120	Système flash-back	157	<b>AUGMENTATIONS À L'ARRACHE</b>	<b>174</b>
Système immunitaire amplifié	120	<b>Nanoéquipement et matériel</b>	<b>157</b>	<b>MIEUX QU'HIER, AUJOURD'HUI !</b>	<b>174</b>
Volume respiratoire étendu	120	Alternapeau	157	<b>La tactique du défoncé</b>	<b>176</b>
Yeux de trolls	120	Corrosifs intelligents	158	<b>Dose quotidienne</b>	<b>177</b>
<b>Augmentations orthodermiques</b>	<b>121</b>	Enduit universel	158	<b>Les excursionnistes</b>	<b>178</b>
Cuir de dragon	121	Graveurs	158	<b>Wiz &amp; Bang</b>	<b>179</b>
Électrochoc	121	Médikit Savior	158	<b>Le coin fumeurs</b>	<b>180</b>
Graisse de manchot	121	Monofilaments	158	<b>Docilité, sorts en bouteille &amp; Éveillés</b>	<b>181</b>
Isolation	121	Nanocrème de maquillage	159	<b>Interactions des drogues</b>	<b>183</b>
Peau de phoque	122	Nanoespion	159	<b>Drogues Éveillées</b>	<b>184</b>
Peau de requin	122	Nanoscanner	159	<b>Drogues de synthèse Éveillées génétiquement modifiées</b>	<b>184</b>
Répulsion chimique	122	<b>Armes nanotechnologiques</b>	<b>159</b>	<b>Les puces Better-Than-Life (BTL)</b>	<b>184</b>
<b>Bioware de culture</b>	<b>122</b>	Découpeuses	160	<b>INFORMATIONS DE JEU</b>	<b>185</b>
Accroissement de la neuro-rétention	122	Intruses	160	<b>Drogues classiques</b>	<b>185</b>
Accroissement de traitement sensoriel	122	<b>GÉNÉTECH</b>	<b>160</b>	AEXD	185
Cervelet amplifié	122	<b>Les bases de la thérapie génique</b>	<b>160</b>	Aïsa (eau de vie, thé tex-mex)	185
Injection de connaissance	123	<b>Restauration génétique</b>	<b>161</b>	Bêtameth (buzz, cocktail du rigger)	185
Réducteur de trauma	123	Altérations génétiques thérapeutiques	161	Bétel (corp candy, jaw)	185
Réducteur de tremblements	123	Traitement revitalisant	161	Brouille-mémoire	185
Réflexes amplifiés	124	<b>Ajustement phénotypique</b>	<b>162</b>	Cereprax (brain boost, crane d'œuf)	186
Remplacement d'un membre	124			Devineresse	186
Remplacement des organes reproducteurs	124			Dopadrine (bitter, werden)	186
<b>Armement biologique</b>	<b>125</b>				
Arme à décharge électrique	125				
Ceste calleux	125				
Cornes	125				



EX (eros, galak)	186	Fleur immortelle	192	<b>E-loading</b>	<b>207</b>
Fluorocarbones oxygénés (sang bleu, P4MO)	186	Langue animale	193	<b>Dark Data</b>	<b>207</b>
G3 (gerilixir, vitalité)	187	Petite fumée	193	Perfectionnement du processus	208
Guts (NoFear, couilles d'airain)	187	Poussière de zombie	193	Avancées techniques	209
Herbe de Saint-Philippe (bozoku, frenetico)	187	Sang de lézard des roches	193	Production du sujet	209
Hurlg (usquebaugh fomorien, orkstaff's XXX)	187	Wudu'aku	194	Approbation du sujet	210
K-10 (sang de Kali)	187	<b>Puces</b>	<b>194</b>	<b>Un aperçu de la méta(I)humanité</b>	<b>210</b>
Mescaline rouge (champimanas, vertigo)	187	Psychopuce	194	Norms	211
Myosotis	188	<b>Gamme de drogues</b>	<b>194</b>	Plus métahumain que métahumain	213
Nightwatch (animu, beggar's gaze)	188	<b>Drogues customisées</b>	<b>194</b>	Au-delà de la race métahumaine	213
NoPaint (numb, PBG)	188	Base	194	Remplir le métahumain de métal	215
Push (nanohi, rush)	188	Blocs	194	<b>Un « remède » au syndrome de fragmentation</b>	<b>210</b>
Ripper (J-H, stéropatch)	188	<b>Interactions des drogues</b>	<b>196</b>	<b>cognitive</b>	<b>215</b>
Slab (cœur d'hiver, ghulpille)	188	<b>Puces BTL courantes</b>	<b>197</b>	Une vue de l'intérieur	215
Snuff (chique aztèque, tabac indien)	189	BTL tranquillisantes	197	Ares	220
Sober time	189	BTL excitantes	197	Aztechnology	221
Zéro (cybertram, élixir du docteur Bob)	189	BTL surexcitantes	197	Evo	221
Zone (inhibiteur sélectif de ré-assimilation, ISRA)	190	BTL relaxantes	197	Horizon	221
<b>Drogues Éveillées</b>	<b>190</b>	<b>Puces BTL spécialisées</b>	<b>197</b>	Mitsuhamama	221
Bénédiction d'Hécate	190	BTL berserker	197	NeoNET	221
Laés (Ileäl, vin de laésal)	190	BTL garde du corps	197	Renraku	222
Oneiro (sauge onirique, delphi)	190	BTL infiltratrice	197	Saeder-Krupp	222
Orchidée pourpre (H-red, scarlet bliss)	190	BTL pacificatrice	197	Shiawase	222
Overdrive (x-cyte)	191	<b>FUTUR TROUBLE</b>	<b>198</b>	Wuxing	222
Poussière de fée (bleeder, Neverland)	191	<b>UN APERÇU DU FUTUR</b>	<b>199</b>	<b>L'esprit plus fort que la matière</b>	<b>222</b>
Transe (crapaudine, poudre de zouvembie)	191	<b>Cyber technologie</b>	<b>199</b>	Ramifications légales suite à une révision cérébrale non désirée	223
Volonté d'AYao	192	<b>Bioware</b>	<b>201</b>	Ramifications légales suite à une seconde révision cérébrale non désirée	224
<b>Composés magiques</b>	<b>192</b>	<b>Génétech</b>	<b>202</b>	Statut légal des identités implantées	224
Clair-obscur	192	<b>Nanotechnologie</b>	<b>204</b>	<b>TABLES RÉCAPITULATIVES</b>	<b>227</b>
		<b>Amplification chimique</b>	<b>205</b>		
		<b>Amplifications arcaniques</b>	<b>206</b>		

## CRÉDITS – CHROME FLESH

**Auteurs :** Brooke Chang, Kevin Czarnecki, David Ilenberger, Olivier Gagnon, Alexander Kadar, Scott Schletz, R.J Thomas, Amy Veeres, Michael Wich, Rob Wieland, Thomas Willoughby

**Éditeurs :** Kevin Killiany, Philip A. Lee, Andrew Marshall, Katherine Monasterio, Aaron Pavao

**Relecteurs :** Chuck Burhanna, Mason Hart, Adam Large, Carl Schelin, Lars Wagner Hansen, Jeremy Weyand

**Direction artistique :** Brent Evans

**Illustration de couverture :** David Hovey

**Iconographie :** Nigel Sade

**Illustrations intérieures :** Gordon Bennetto, Victor Perez Corbella, Laura Diaz Cubas, Benjamin Giletti, Ian King, Dan Masso, Victor Manuel Leza Moreno, Mauro Peroni, John Petersen, Rob Ruffolo, Andreas "AAS" Schroth, Marc Sintes, Takashi Tan

**Design et maquette :** Matt "Wrath" Heerd

**Développeur de la gamme Shadowrun :** Jason M. Hardy

**Playtest & relecture :** Natalie Aked, Rob Aked, Aaron Brosman,

Jackson Brunsting, Jacob Cohen, Siin Crawford, Karlene Dickens, Derek Doktor, Bruce Ford, Eugen Fournes, Joanna Fournes, Tim Gray, Kendall Jung, Peter Leitch, Dave Lundquest, Chris Maxfield, Peter Milnes, Jon Naughton, Sue Powell, Richard Riessen, Matt Riley, John Rogers, Rosalind Sexton, Mark Somers, Michael Wich, Leland Zavadiil

## CRÉDITS DE LA VERSION FRANÇAISE

**Le collectif Ombres Portées**

**Directeur de la publication :** David Burckle

**Responsable de la gamme Shadowrun française :** Ghislain Bonnotte

**Traduction :** Ghislain Bonnotte, Sébastien Ciot, Philippe Pinon, Mathieu Thivin

**Relecture / Correction :** Ghislain Bonnotte, Laurent Borderie, Sébastien Ciot, Frédéric Leroy, Christophe Puaud, Mathieu Thivin, Opale Vilanova-Rémond

**Errata VO :** Ghislain Bonnotte, Mathieu Thivin, Jason Hardy

**Maquette :** Romano Garnier

Titre original : *Chrome Flesh*

and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Productions, LLC.

© 2017 The Topps Company, Inc. All Rights Reserved. Shadowrun and Matrix are registered trademarks and/or trademarks of The Topps Company, Inc., in the United States and/or other countries. No part of this work may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, without the prior permission in writing of the Copyright Owner, nor be otherwise circulated in any form other than that in which it is published. Catalyst Game Labs

Édité par Black Book Éditions,  
14 rue Gorge de loup, 69009 LYON, FRANCE  
www.black-book-editions.fr

Imprimé en Union Européenne.  
Dépôt légal : Janvier 2017.

ISBN : 978-2-36328-233-0 / ISBN PDF : 978-2-36328-234-7



# INTRODUCTION

La tragédie du shadowrunner a toujours été (et sera toujours) le fait qu'il lui est impossible de survivre en restant lui-même. Vous voulez courir les rues comme vous êtes, en vous basant sur vos propres capacités ? Super. Amusez-vous bien. Les Lone Star ou les Knight Errant pourront disposer à leur gré de vos restes en décomposition quand ils tomberont dessus au fin fond d'une allée sombre. Le monde est ligué contre vous et le prix à payer pour survivre à tout ce qu'il vous envoie dans la tronche est d'abandonner certaines parties de votre personnalité.

Bien sûr, tout le monde ne voit pas les choses comme ça. Pour certains, le prix à payer n'est pas de perdre une part de soi-même, mais plutôt de remplacer certaines faiblesses par quelque chose de mieux. La révolution technologique qui a secoué le monde fait qu'il n'y a pas de partie de votre corps que vous ne puissiez améliorer. Les muscles peuvent être renforcés, les membres remplacés, les sens affûtés, le système immunitaire boosté... Ça vous coûtera de l'argent, vous perdrez une partie de ce qui vous définit (quoi que ce soit), mais vous ferez un pas en avant vers le statut de machine à run (tant que vous supporterez la partie « machine » de cette phrase).

**Chrome Flesh** sera votre guide ultime dans le Sixième Monde pour tout ce qui est augmentations, technologies médicales, etc. Il commence avec un chapitre appelé **Fragmentés**, un aperçu de la manière dont le syndrome de fragmentation cognitive (SFC) a ébranlé le monde des augmentations et conduit à une évolution de la technologie. Puis nous avons **Réparer ce qui est cassé**, une explication sur les soins médicaux (y compris mentaux) prodigués dans le Sixième Monde... vu que tous les shadowrunners auront besoin de soins à un moment ou un autre de leur carrière. **La vie augmentée** offre des traits et des modules de vie à utiliser pour construire des shadowrunners qui ont besoin

d'augmentations pour faire le boulot. Après cela, nous irons faire un tour du côté de l'équipement avec **Dernières nouvelles du chrome**, qui vous présentera les leaders de la production de cyberware et leurs nouvelles créations. **Le corps redéfini** fait la même chose pour le bioware, détaillant les options disponibles pour les joueurs. Puis on passe du côté obscur et on refait le monde grâce au nanoware et à la génétech dans **Hacker le code métahumain**. Ces deux technologies ont subi des revers importants depuis l'arrivée du SFC et ont été obligées de significativement évoluer. Mais elles ne vont pas disparaître, parce que si les ingénieurs corpos peuvent trouver un moyen de vendre à quelqu'un un truc qui lui donnera un bonus quelconque, ils le feront.

Le chapitre suivant vous présente des choses qui, bien qu'elles ne soient pas techniquement des augmentations, vous fournissent un petit plus : les drogues et les produits chimiques. **Augmentations à l'arrache** liste plein de nouvelles options pour obtenir un boost express. Cela ne drainera pas votre essence comme le font les augmentations, mais il y a un risque de devenir accro et esclave de ces substances. Puis, **Futur trouble** vous donnera un aperçu de ce que l'avenir nous réserve et de la direction suivie par les technologies de pointe.

Vous trouverez ensuite un catalogue qui répertorie l'ensemble du cyberware, du bioware, du nanoware, de la génétech et des drogues qui se trouvent dans ce livre, dans **Shadowrun, Cinquième édition** et dans **Âmes volées**. Cette référence ultime des possibilités existantes vous permettra de choisir jusqu'à quel point céder votre âme pour vivre un jour de plus... et peut-être même assez longtemps pour toucher votre prochaine paie... que vous pourrez utiliser pour acheter la prochaine augmentation ou le prochain boost qui vous rapprochera de votre idéal.

