



LA PHARMACIE DE HORNET

UN PAYS DES MERVEILLES CHIMIQUES

VO JANVIER 2023, TRADUCTION Fr FEVRIER 2023 Traduction: Sushimatic_Relecture: Tahr.Tocury et Sushimatic

V1.11

« La Pharmacie De Hornet » est une traduction non-officielle du DLC officiel gratuit « Hornet's Pharmacy » originellement créé et distribué gratuitement par R. Talsorian Games (RTG) pour leur jeu de rôle Cyberpunk Red.

Cette traduction n'est ni cautionnée ni approuvée par RTG et n'a pas pour objectif d'être partagée ailleurs que sur le site (<http://cyberpunk-jdr.fr>) où elle est stockée.

Le document original, dans la langue de Shakespeare, est disponible à l'adresse suivante : <https://rtalsoriangames.com/wp-content/uploads/2023/01/RTG-CPR-DLC-HornetsPharmacyv1.11.pdf>

Aucune violation des droits d'auteur n'est prévue concernant le contenu utilisé dans ce document. Pour toute question ou suggestion concernant ce document, contactez le Discord « Cyberpunk JDR papier FR ».

Writing and Design by Cody Pondsmith and James Hutt • **Editing by** J Gray

Art Direction by Jaye Kovach • **Business Management by** Lisa Pondsmith • **Layout by** J Gray

Copyright © 2023 by R. Talsorian Games, Inc., Cyberpunk is a registered trademark of CD Projekt Red S.A. All rights reserved under the Universal Copyrights Convention. All situations, governments, and people herein are fictional. Any similarities portrayed herein without satiric intent are strictly coincidental.



Les lourdes portes métalliques se referment derrière vous dans un sifflement quand vous entrez dans l'ancien train de marchandises couvert de graffitis, garé dans un bâtiment abandonné de la gare de Heywood. A l'intérieur un ameublement vintage étonnamment fastueux. La silhouette d'une femme en armure de combat noire se déplace silencieusement dans le couloir orné avec ostentation. Quelques instants plus tard, la porte en acajou poli glisse pour s'ouvrir sur un bureau privé décoré façon Art Déco qui a dû coûter une fortune. Derrière le bureau, Hornet agite une main plaquée d'or et de chrome noir.

« Bienvenue dans mon humble chez moi loin de chez moi. Prenez un siège et nous pourrons parler affaires. Fox, pourquoi ne leur apporterais-tu pas un verre ».

La solo vêtue de noir se dirige vers une petite cave à vin encastrée dans le mur, mais Hornet secoue rapidement la tête.

« Non, non. L'autre réfrigérateur. Ces braves gens sont ici pour acheter. Ils n'ont pas besoin d'essayer le produit. Par ailleurs, ils savent qu'il ne faut pas essayer n'importe quoi avec toi dans les parages ».

Son regard revient sur vous en balançant ses pieds sur le bureau et il s'adosse dans son fauteuil rembourré.

« Il y a quelques semaines, j'ai eu une petite réunion avec un chef du Maelström dans Night City sud. Il se nomme Quake. Vous avez probablement entendu son nom aux nouvelles du soir. Ce stupide fils de pute a essayé de me faire plier par la force. Pouvez vous y croire ? Quoi qu'il en soit, Fox ici-présente possède les meilleurs implants de vitesse que l'argent peut acheter. Les rats de ce bâtard n'ont même pas eu le temps de faire sortir leurs éventreurs qu'elle était déjà sur eux. Elle a coupé en deux ce gros cyberpsycho en un swing, mais il était toujours vivant ! Nous l'avons laissé repartir, boitillant. C'était comme dans ces vieilles vidéos de samourais ».

Tandis que Fox pose deux verres en cristal gravé sur la table, Hornet imite le coup d'une épée et rit.

« Mais sérieusement, je comprends. Il y a quelques décennies, j'étais debout là où vous êtes : nouveau dans la Rue, à la recherche de jouets sympas pour m'aider à me faire un nom. Bien sûr, à l'époque, j'étais assis de l'autre côté de la table de Fireman. Ouais, je le jure devant Dieu, ce vieux bâtard était probablement en affaires à l'époque où Richard Night a inauguré l'hôtel de ville. Mais ne lui dites pas que j'ai dit ça. Je monte un marché avec lui mercredi prochain, et je ne veux pas lui donner une autre raison de me raconter de vieilles histoires de guerre toute la nuit. Pas que je n'aime pas une bonne histoire de guerre, mais il oublie commodément que je les ai déjà toutes entendues auparavant. Je pense qu'il fait ça juste pour m'emmerder parfois ».

Un tintement aigu se fait entendre lorsque le Fixer prend un verre avec son cyberbras doré et le fait tourner, semblant coincé quelque part entre un souvenir affectueux et une légère irritation. Puis son attention revient vers vous, il retire ses jambes de la table et s'assoit bien droit.

« Bref. Pour faire court, je vais vous faire une meilleure offre que celle que Fireman m'a faite à l'époque. Vous paraissez prêts pour ça. Un investissement solide. Alors, que recherchez-vous ? J'ai des armes chimiques, des produits pharmaceutiques, et un peu de chrome. Que cherchez-vous à faire ? ».

DRUGUES DE LA RUE

« Stimulants ? Drogues de combat ? Quelque chose pour rendre une Fusillade du Vendredi Soir un peu plus fun ? J'ai ce dont vous avez besoin ».

► BERSERKER

Prix d'Une Dose: 100ed (Très coûteux)

« Vous prévoyez de tomber dans un combat pour lequel vous n'êtes pas prêts ? Prenez du Berserker et au moins votre corps vous lâchera pas. J'ai vu une Solo sous Berserker ignorer un coup de fusil qui lui avait arraché la jambe, et étrangler à mort de ses mains le type qui lui avait tiré dessus ».

► Effet Principal ◀

- Durée 10 Minutes.
- Pendant toute la durée de l'effet principal, quand l'utilisateur souffre d'une Blessure Critique il ne subit pas de dommage bonus.
- Pendant toute la durée de l'effet principal, toute pénalité que l'utilisateur subit sur ses Caractéristiques ou Actions car il est en état Blessure Grave ou Mortelle est divisée de moitié.
- Pendant toute la durée de l'effet principal, toute pénalité que l'utilisateur subit aux Actions pour avoir perdu une Baston de Regard est divisée de moitié.
- L'utilisateur devient hautement agressif. Faites de votre mieux pour jouer le rôle en conséquence.

► Effet Secondaire (SD17) ◀

- L'utilisateur perd 2 points d'Humanité.
- Si l'utilisateur n'était pas déjà accro au Berserker, il le devient. Tant que vous êtes accro, la pénalité au Jet de Sauvegarde Contre la Mort est constamment augmentée de 1.

DATA

Hornet et Fox sont présentés dans le Livre de Base CP:R p.305 et 307.

► PRIME TIME

Prix d'Une Dose: 50ed (Coûteux)

« J'ai formulé ce p'tit numéro moi-même, sur la base d'une vieille drogue de combat Militech. Utilisée pour faire des tueurs froids et déterminés sur les champs de bataille. Maintenant c'est vous qui deviendrez les tueurs au bureau ».

► Effet Principal ◀

- Dure 4 heures.
- L'utilisateur perd 4D6 d'Humanité à la prise d'une dose, qui seront restaurés à la fin de la durée de l'Effet Principal. Cet effet ne peut pas réduire l'Humanité d'un personnage en dessous de zéro.
- Pendant toute la durée de l'effet principal, les caractéristiques PRES et VOL sont augmentées de 2 points. Cette augmentation de VOL n'augmente pas les Points de Santé.
- Les émotions de l'utilisateur sont refoulées. Faites de votre mieux pour jouer le rôle en conséquence.

► Effet Secondaire (SD17) ◀

- L'utilisateur perd 2 points d'Humanité.
- Si l'utilisateur n'était pas déjà accro au PrimeTime, il le devient. Tant que vous êtes accro, la caractéristique PRES est diminuée de 2 points tant que l'utilisateur ne subit pas l'Effet Principal du Prime Time.

JE SAIS CE QUE TU PENSES. « C'EST SIX LICENCIEMENTS QU'IL A SIGNÉ OU C'EST CINQ SEULEMENT ? » SI TU VEUX SAVOIR, DANS TOUT C'BORDEL J'AI PAS TRÈS BIEN COMPTÉ NON PLUS. MAIS ÉTANT UNE DES PLUS PUISSANTES CORPOS AU MONDE, ET QUE NOUS TERMINONS SI DUREMENT LES GENS QUE LEUR CERVELLE EN EST VIDÉE, TU DOIS TE POSER QU'UNE QUESTION.

**« EST CE QUE JE TENTE MA CHANCE ? »
VAS- Y... TU LA TENTES OU PAS, PUNK ?**

— SURVEILLANT STEELE
DIRECTEUR DE PRODUCTION PETROCHEM,
DÉFONCÉ AU PRIME TIME

► SIX COUPS

Prix d'Une Dose: 100ed (Très Coûteux)

« J'ai embauché ma juste part de Netrunners et je les fournis toujours en SixCoups. Quand t'as besoin que quelqu'un plonge dans un château de GLACE noirs de classes militaire pour y brûler de la paperasse tu dois leur filer les meilleurs outils ».

► Effet Principal ◀

- Dure 4 heures
- Pendant toute la durée de l'effet principal, les caractéristiques MOUV et REF de l'utilisateur sont réduites de 2 points (à un minimum de 1).
- Pendant toute la durée de l'effet principal, l'utilisateur gagne un +2 en Vitesse tant qu'il est connecté.
- Pendant toute la durée de l'effet principal, l'utilisateur traite toute Déconnexion Non Sécurisée non causée par l'effet d'un programme comme étant une Déconnexion Sécurisée.
- Pendant toute la durée de l'effet principal, une fois par tour l'utilisateur peut choisir de perdre 1 point d'Humanité pour gagner 1 Action Virtuelle supplémentaire.

► Effet Secondaire (SD17) ◀

- Si l'utilisateur n'était pas déjà accro au SixCoups, il le devient. Tant que vous êtes accro, l'utilisateur subit un -2 en Vitesse quand il est connecté, à moins qu'il ne subisse l'Effet Principal de SixCoups.

► TIMEWARP

Prix d'Une Dose: 100ed (Très Coûteux)

« Un Edgerunner doit rester affûté dans la Rue et ça, ça va le faire pour vous. Plein de Solos stockent ce truc en masse pour être encore plus rapide au tirage. Personnellement, je pense que c'est mieux pour se sortir des ennuis que pour s'y mettre ».

► Effet Principal ◀

- Dure 1 Minute
- Pendant toute la durée de l'effet principal, l'utilisateur ajoute +3 à tout Jet d'Initiative qu'il fait. Si la prise de Timewarp est faite alors que l'utilisateur est déjà dans une file d'initiative, son Initiative est augmentée de 3.

► Effet Secondaire (SD17) ◀

- Si l'utilisateur n'était pas déjà accro au Timewarp, il le devient. Tant que vous êtes accro, l'utilisateur subit un -2 à tout Jet d'Initiative qu'il fait, à moins d'être sous l'Effet Principal du Timewarp.

COMPOSÉS ADDITIÉS

« Un vrai chimiste sait comment tirer le meilleur de ces sales petits liquides. Je pourrai vous tuer tout de suite et vous ne vous en apercevriez pas avant une heure. Je ne l'ai pas fait. Mais je pourrai ».

► COMPOSÉ RETARDATEUR

Prix: 50ed (Coûteux)

« Croyez moi, vous ne voulez pas être dans la même pièce avec la personne que vous venez d'empoisonner. Avec ce petit composé vous pouvez être sûr d'être parti avant que ce verre de vin que vous avez versé ne tourne aigre, pour ainsi dire ».

Si ce composé est mélangé avec une fiole de Poison ou de Biotoxine comme Action, l'utilisateur peut choisir de retarder les effets de la substance d'une minute ou d'une heure après que la cible ingère, absorbe ou prend autrement le poison dans son corps. Les utilisations multiples ne se cumulent pas.

► COMPOSÉ DE DISTILLATION

Prix: 100ed (Très Coûteux)

« Votre poison moyen ne va pas bien loin, et une cible suffisamment forte pourrait s'en tirer. Rajoutez-y un peu de cela avant d'utiliser votre poison et cela va augmenter son effet ».

Pour une Action, ce composé peut être mélangé avec une fiole de Poison ou de Biotoxine pour augmenter de +2 son SD de Résistance aux Tortures et aux Drogues. Les utilisations multiples ne se cumulent pas.

► COMPOSÉ D'OSMOSE

Prix: 50ed (Coûteux)

« Vous ne pouvez pas toujours vous reposer sur une fléchette empoisonnée ou un cocktail toxique pour faire le boulot. Mélangez ce composé à votre poison et vous pouvez le badigeonner sur une poignée de porte, une brosse-à-dents, ou peut-être, sur l'arme favorite de votre ennemi ».

Pour une Action, si ce composé est mélangé avec une fiole de Poison ou de Biotoxine la substance gagne la possibilité de pénétrer dans le corps d'une personne à travers sa peau. Le poison peut alors être appliqué sur une surface de 20 cm². La première personne à toucher cette surface avec sa peau nue est affectée par le poison. Le poison reste en place 1 heure sur la surface et peut être nettoyé avec de l'eau. Un personnage peut remarquer la présence d'un Poison Osmosé avec un Jet de Perception SD 17. Les utilisations multiples ne se cumulent pas.

NOUVEAUX MÉDICAMENTS

Disponibles pour les Medtechs grâce à la spécialité de Médecine : Techniques Médicales [Médicaments]. Cela suit les mêmes règles que les autres Médicaments. (CF CP:R PAGE 149).

► SEDATIF

« Techniquement, je ne suis censé le vendre qu'à des Medtechs autorisés pour une utilisation chirurgicale, mais bon, c'est pas comme si je l'avais acheté légalement de toutes façons. Une dose de ceci mettra un homme adulte dans un état de stupeur en quelques secondes ».

Quand un Medtech administre une dose de sédatif, une cible consentante tombe inconsciente pendant 4 heures. Pendant ce temps, un Medtech qui tente un traitement sur la cible gagne un Bonus de +2 sur son Jet de Chirurgie.

Si le Medtech l'administre sur une cible non consentante, la cible doit réussir un Jet de Résistance aux Tortures/Drogues SD 15 ou tomber inconsciente et incapable d'Action pour 1 minute (20 rounds de combat) ou jusqu'à ce qu'elle soit réveillée par des dégâts subis ou par quelqu'un qui prend une Action pour la réveiller.

► VERITAS

« J'ai fais beaucoup de ce truc pour Arasaka pendant la guerre. La torture c'est salissant, et sans toujours obtenir l'information qu'on cherche. Avec un peu de Veritas ils parlent en un rien de temps ».

Quand un Medtech administre une dose de Veritas, la cible doit réussir un Jet de Résistance aux Tortures/Drogues SD 17 ou tomber dans un état suggestif brumeux pour 10 minutes. Pendant qu'elle est dans cet état, la cible a du mal à se concentrer et subit un Malus de -5 sur les Jets de Concentration, Conversation, Déduction, Jeu d'acteur, Persuasion et Psychologie.

**VOUS FAITES PAS DE BILE, FRÈRES!
ON PASSE CETTE PORTE ET ON EST
RICHES! RIEN PEUT SE METTRE
EN TRAVERS DE NOTRE ROUTE!
GAK! GARGLE! BAM!**

— TURNER LEE

SBIRE DE LA RED CHROME LEGION,
JUSTE AVANT (ET APRÈS) QU'IL AIT TOUCHÉ
UNE POIGNÉE DE PORTE ENDUITE DE BIOTOXINE

EQUIPEMENT

« Je garde le meilleur matos pour moi mais je suis prêt à me séparer de ça ».

► DRONE ASSASSIN SUZUMEBACHI

Prix: 5,000ed (Luxueux)

« J'en ai une caisse pleine datant de ma période avec Arasaka. Souvent dirigés avec une Architecture NET portable, ce sont les meilleurs drones assassins du marché, même après 20 ans. Et ils le seront encore pour les 20 prochaines années, du moins jusqu'à ce que Zhirafa sorte un Jungle Boomslang, ou T-RAN-TLA, ou je ne sais quoi ».

Un drone volant insectoïde de la taille d'un livre de poche, conçu pour les assassinats.

► Déclencheur par Défaut ◀

Après que la Caméra d'Observation ait détecté un visage concordant avec un profil enregistré, il attaque jusqu'à ce que la cible soit perçue froide aux infra-rouges ou jusqu'à ce qu'il n'ait plus de munitions, après quoi il tente de s'échapper pour se recharger.

► Données ◀

MOUV 6 • 7 PA • 10 PS

Sécurité Électronique SD 17, 5 min pour pirater.

► Description ◀

- Camera d'Observation Luminosité faible / Infrarouge / UV
- Pistolet à fléchettes avec 8 Fléchettes de Biotoxine
- Hypodair

► Portée ◀

- Si lié à l'Architecture NET d'un bâtiment : périmètre du bâtiment.
- Si lié à une Architecture NET portable : 50m depuis l'Architecture NET.

CYBERIMPLANTS

« Mieux vivre grâce à la chimie c'est encore mieux quand vous avez le bon métal enfoncé dans votre viande ».

► AUTOINJECTEUR BODYWEIGHT

100ed (Très Coûteux) • PH3 (1d6) • Centre Médical

« Si vous prévoyez de faire la part belle aux drogues de combat dans votre arsenal, c'est le cyberimplant qu'il vous faut. Pas besoin de faire une pause pour un shoot quand une fusillade commence, et personne ne va déceler un auto-injecteur lors d'une fouille au corps ».

Cyberimplant Interne. Une dose de Drogue de la Rue peut être chargée dans un réservoir subdermique lors d'une Action. Une fois chargée, l'utilisateur peut utiliser une Action pour s'injecter la drogue dans le corps. Un utilisateur avec un Biomoniteur peut programmer l'Auto-injecteur pour qu'il injecte automatiquement la drogue chargée à chaque fois qu'il fait un Jet d'Initiative, ou reçoit une Blessure Critique ou entre dans un certain Type de Blessure.

► JET DE GAZ PURSUIT SECURITY INC.

500ed (Onéreux) • PH 7 (2d6) • Centre Médical

« J'en avais emmené un pendant la guerre, au cas où ça deviendrait chaud. Du coup j'ai fait la moitié de mes tests sur le terrain avec. Chargez une toxine expérimentale, pulvérisez sur un groupe de miliciens et observez. Taille d'échantillon parfaite ».

Option de Cyberbras. Un pulvérisateur de gaz aérosol chargé avec 3 doses d'une Drogue de Rue ou 3 fioles de Poison ou de Biotoxine. Une pulvérisation peut être cachée avec succès sans Jet de compétence.

Mécaniquement il agit comme un Fusil à pompe Exotique à Une Main avec une cadence de tir de 1, qui tire en utilisant seulement la règle de tir Chevrotine (Cf Livre de Base p.174). Au lieu d'infliger des dégâts, le Gazlet applique les effets de la substance chargée à toute cible vulnérable touchée par le spray. Les équipements qui annuleraient les effets de gaz, comme les Filtres Nasaux, annulent l'attaque. Chaque coup nécessite que le Gazlet soit complètement chargé et vide entièrement l'arme de sa munition.

Nécessite un Cyberbras et occupe 2 emplacements d'extension.



LA PHARMACIE DE HORNET

► DROGUES DE LA RUE

DATA

Reportez vous à la description complète de chaque équipement pour des infos et règles additionnelles.

Nom	Durée	Description & Données	SD Effet Secondaire	Prix par Dose
Berserker	10 Minutes	Continue, qu'importe les punitions que t'encaisses.	17	100ed (Très Coûteux)
Prime Time	4 Heures	Froid et cool. Soit un tueur à la table des négociations.	17	50ed (Coûteux)
SixCoups	4 Heures	Trace ton chemin a toute blinde dans les Architectures NET.	17	100ed (Très Coûteux)
Timewarp	1 Minute	Juste un pas à gauche... et une balle dans la tête de ce mook avant qu'il ait pu réagir.	17	100ed (Très Coûteux)

► COMPOSÉS ADDITIFS

Nom	Description & Données	Prix
Composé Retardateur	Retarde l'effet d'une fiole de Poison ou de Biotoxine d' 1 minute ou 1 heure.	50ed (Coûteux)
Composé de Distillation	Augmente le SD de +2 à la Résistance Torture/Drogues d'une fiole de Poison ou de Biotoxine.	100ed (Très Coûteux)
Composé d' Osmose	Permet à une fiole de Poison ou de Biotoxine d'avoir un effet trans-cutané.	50ed (Coûteux)

► MÉDICAMENTS

Nom	Description & Données
Sédatif	Endort. +2 au traitement sur cible consentante. Si cible non-consentante KO pour 1 minute.
Veritas	État suggestif pour 10 minutes, -5 sur plusieurs compétences.

► EQUIPEMENT

Nom	Description	Déclencheur par défaut	Données	Prix
Drone Assassin Suzumebachi	Drone volant insectoïde, taille d'un livre de poche, conçu pour les assassinats. Équipé avec: <ul style="list-style-type: none"> • Camera d'Observation avec LF/IR/UV • Pistolet avec 8 Fléchettes Biotoxine • Hypodair 	Attaque une cible après détection grâce à sa camera d'observation.	MOUV 6 • 7 PA • 10 PS Portée selon Architecture NET Sécurité Électronique SD17, 5 min pour pirater.	5,000ed (Luxueux)

► CYBERIMPLANTS

Nom	Type	Installation	Description & Données	Prix	PH
AutoInjecteur Bodyweight	Cyberimplant interne	Centre médical	Injecte une dose de Drogue de la Rue sur commande ou automatiquement sur programmation.	100ed (Très Coûteux)	3 (1d6)
Gaz Jet Pursuit Security Inc.	Option de Cyberbras	Centre médical	Propulseur de gaz aérosol. Couvre une large zone avec une Drogue de la Rue ou une toxine.	500ed (Onéreux)	7 (2d6)