



# VOTRE NOUVEAU MEILLEUR AMI BIENVENUE EN BAS DE LA CHAÎNE ALIMENTAIRE

VO OCTOBRE 2024 - VF OCTOBRE 2024 Traduction et Relecture: Joubinator, Sushimatic Mise en page: Sushimatic

VI.1

**Rédaction et Design** Brian Shutter • **Édition et Développement** James Hutt & J Gray

**Direction artistique** Winterjaye Kovach • **Gestion commerciale** Lisa Pondsmith • **Maquette** J Gray

«Votre Nouveau Meilleur Ami» est une traduction non-officielle du DLC officiel gratuit «Your New Best Friend» 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/2024/10/RTG-CPR-DLC-YourNewBestFriend.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 ».

Copyright © 2024 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.

## LA NOUVELLE GÉNÉRATION DE CYBERFAMILIERS

par Ryder Lee, WNS News

La nostalgie est à la mode, et Biotechnica permet d'y remédier. Vous vous souvenez des adorables Cyberfamiliers® que tout le monde voulait se procurer dans les années 2020 ? Si ce n'est pas le cas, c'est l'occasion de découvrir ce que vous avez manqué ! De l'adorable Tortue Éternelle™ au doux et mignon Datalapin™, la toute nouvelle gamme d'animaux de compagnie cybernétiques de Biotechnica est là lorsqu'il s'agit de trouver le meilleur compagnon pour votre protection et votre épanouissement émotionnel. Un véritable animal de compagnie pour la vie. Il ne s'agit pas seulement de petits jouets que vous pouvez allumer et regarder couiner grâce à des mouvements mécaniques, mais de véritables créatures qui vous donneront de l'amour et de l'attention. Une fois que vous aurez laissé entrer un Cyberfamilier® dans votre vie, vous ne reviendrez plus jamais à l'époque triste et fade où vous étiez seul et privé de leur compagnie. Biotechnica a eu la gentillesse de nous envoyer un Triton Néon™ pour que nous puissions le tester au bureau.

Ses couleurs vives et changeantes et sa capacité à obéir aux ordres nous ont époustoufflés, tandis que son option secrète de défense personnelle a illuminé la pièce. Ce lance-flammes de poche pourrait sortir n'importe qui d'un mauvais pas ! "Nous voulions propulser Biotechnica dans le futur avec une touche classique", a déclaré le Dr. Talia Vex, bio-ingénieur en chef de Biotechnica. "Quelle meilleure façon de revenir aux bioformes qu'en offrant le meilleur du clonage moderne et de la cybertechnologie à la création des Cyberfamiliers® ?"

Depuis la chute d'Adrek Robotics, ancien leader des créatures cyberformées, au cours de la 4<sup>e</sup> Guerre corporatiste, Biotechnica a cherché à combler le vide dans le secteur de la robotique. Et c'est ce qu'ils ont fait ! Non seulement ils ont revitalisé leur gamme Cyberfamiliers®, mais ils ont également commencé à déployer des systèmes bioformes égaux ou supérieurs à n'importe quel drone de sécurité ou utilitaire en combinant l'ingéniosité de la technologie humaine avec les instincts naturels du royaume animal.

Nous sommes impatients de voir quels autres Cyberfamiliers® Biotechnica mettra sur le marché dans un avenir proche ! Actuellement, seuls huit modèles sont disponibles à l'achat, ce qui laisse un nombre presque infini d'espèces, éteintes ou non, à développer pour de nouveaux produits ! J'ai demandé en aparté au Dr. Vex s'il était possible de créer des Cyberdinos, mais elle a refusé de répondre. L'enfant qui est en moi peut encore rêver !

## Update: Problèmes de Cyberfamilier®

De : Docteur\_Talia\_Vex

Pour : Équipe\_Projet\_Bioforme

Nous avons reçu des rapports faisant état de bioformes sur le terrain agissant de manière erratique et/ou montrant des signes de "crises cyberpsychotiques", bien que nos tests en laboratoire aient prouvés que c'était impossible. La situation est à surveiller attentivement, et j'ai personnellement parlé de ce problème au PDG Loggagia, qui reconnaît qu'il n'est pas nécessaire de retirer notre gamme Cyberfamilier® du marché. Nous sommes convaincus que tout incident est le résultat d'une mauvaise utilisation de la bioforme par les propriétaires et non d'un défaut de notre produit. Des étiquettes d'avertissement supplémentaires ont été ajoutées.

Restez motivés, nous sauvons la planète!

Dr. Talia Vex,  
Bio-ingénieur en chef, gamme Cyberfamilier®

## POSSÉDER UN CYBERFAMILIER

Acheter un Cyberfamilier n'est pas donné, et en garder un n'est pas donné non plus.

Tout d'abord, vous devez en trouver un – ils sont très recherchés, alors appelez un Fixer. Une fois que vous avez dépensé votre argent, vous devez veiller à ce que votre Cyberfamilier soit heureux, c'est-à-dire lui acheter de la nourriture, l'entretenir régulièrement et lui fournir un espace adéquat.

En termes de jeu, cela signifie que vous devez payer pour le Niveau de vie de votre animal (CF CP:R PAGE 377). Vous devez payer mensuellement pour son Niveau de vie en plus du vôtre. Il n'y a pas d'échappatoire à ce coût. Si vous achetez un Cyberrat au milieu du mois ou pendant la création de votre personnage, vous devez payer pour un mois complet de Niveau de vie. Pas de prorata. Votre animal a également besoin d'un endroit pour dormir, et cela compte dans la capacité du logement (CF CP:R PAGE 377). Les animaux de niveau Sbire ne prennent pas beaucoup de place et n'ont pas besoin d'un lit supplémentaire. Les Lieutenants occupent l'espace d'un lit. Si votre familier est un Mini-Boss, il occupera deux lits. Pour un familier niveau Boss ? Impressionnant, mais il compte pour trois. Vérifiez également auprès de votre propriétaire. Même s'il autorise les animaux de compagnie, il ne sera pas forcément d'accord avec le fait que vous gardiez un ours dans votre appartement.

### DATA

Pour plus d'informations sur Biotechnica, voir CP:R PAGE 268.

### DATA

CP:R renvoie au livre de règles Cyberpunk RED.

## MESSAGE D'UN CYBERFAMILIER

Convaincre un Cyberfamilier d'obéir nécessite des compétences réelles de votre part. Si votre base en Dressage (INT + Dressage) est inférieure à 10, l'animal n'obéira pas à vos ordres et agira comme le MJ le décidera.

Si votre base en Dressage est à 10 ou plus, votre Cyberfamilier vous aimera, se battra à vos côtés et suivra vos ordres aux mieux de ses capacités. Cependant, cela dépend des soins qui lui sont prodigués.

Si vous n'avez pas payé le Niveau de vie de votre animal, s'il n'a pas dormi correctement parce qu'il était mal installé, ou si vous l'avez maltraité ou si vous avez trahi sa confiance, le MJ détermine le comportement de l'animal. Il peut s'enfuir, refuser d'obéir à un ordre, ou même s'énerver contre vous. Si une telle situation se présente, le MJ peut autoriser un jet de Dressage pour reprendre le contrôle du Cyberfamilier, mais il s'agit d'une mesure temporaire. Si vous n'investissez pas immédiatement du temps, de l'énergie, des soins, et de l'argent dans votre animal, il se rebellera à nouveau.

## CYBERNÉTISER UN CYBERFAMILIER

Implanter davantage de cybermatériel dans un Cyberfamilier se fait avec les mêmes SD que pour un humain, mais vous ne pourrez pas aller dans n'importe quel hôpital et trouver quelqu'un qui pourra vous aider à implanter un cyberbras sur un rat. Il vous faudra trouver un Medtech ayant au moins 4 en Science (Biologie) et un établissement spécialisé (déterminé par le MJ). Sinon, l'opération échouera et votre Cyberfamilier n'en sortira pas vivant.

Presque tous les cyberimplants conçus pour les humains peuvent être trouvés dans des configurations adaptées aux animaux. Les cyberimplants animaliers, en revanche, sont spécifiques à chaque espèce. Il est impossible de prendre un cyberimplant d'une espèce et de l'installer dans une autre sans une Amélioration de Techie autorisant spécifiquement la compatibilité inter-espèces. Et même dans ce cas, la taille a son importance.

Quel que soit le temps passé par un Techie en Amélioration, un cyberoptique d'ours ne rentrera pas dans l'orbite d'un rat.

Quant à savoir si votre animal peut être dressé pour comprendre et utiliser le cyberimplant dont vous le dotez, cela prendra une journée de dressage avec un SD de Dressage égal au SD d'installation. Un échec ne retourne pas le Cyberfamilier contre vous, mais le manque d'adaptation signifie qu'il sera incapable de faire autre chose que manger et dormir jusqu'à ce que vous réessayiez et réussissiez.

Chaque Cyberfamilier est livré avec un lot de cyberimplants de base et dispose d'emplacements supplémentaires, ce qui permet à son propriétaire d'installer des cyberimplants après l'achat. Un Cyberfamilier ne peut pas faire l'objet d'une Amélioration de Techie pour obtenir des emplacements en plus, mais un Techie peut améliorer un (et un seul) cyberimplant pour qu'il occupe 0 emplacement dans un Cyberfamilier. La désinstallation d'un cyberimplant qui faisait partie du set de base du familier ne lui donne pas d'emplacement de plus, mais la désinstallation d'un cyberimplant installé après l'achat lui en donne.

## QUATRE ACCROCHES AVEC DES CYBERFAMILIERS

**Le Monstre Des Égouts:** Des rumeurs sur un monstre sous Night City alertent la population.

**Trop Beau Pour Être Vrai:** Un conteneur de marchandises, que l'on croyait rempli de pièces électroniques, contient en fait un Cyberours.

**Chef de la Sécurité:** Une employée de Biotechnica, se sentant coupable des décès causés par la gamme Cyberfamilier+, demande une protection alors qu'elle quitte l'entreprise. Un assassin tente de la faire taire avant qu'elle ne dévoile le pot aux roses.

**Combat de Créatures:** Un réseau clandestin de combat de Cyberfamiliers a été découvert. Le gang responsable doit être démantelé. Attention: de nombreux Cyberlours sont agressivement fidèles à leur maître Michele Vex, la chef du réseau.

## DISPONIBILITÉ AUPRÈS D'UN FIXER

Parfois, dans **Cyberpunk RED**, le coût n'équivaut pas à la facilité avec laquelle un Fixer peut mettre la main sur quelque chose.

Un objet ou un service peut être cher mais facile à obtenir ou bon marché mais difficile à obtenir. Dans ce cas, le coût en Eurodollars et la catégorie de prix de l'objet peuvent être différents.

Par exemple, l'achat d'une Tortue Éternelle coûte 2,000ed, mais les MJ doivent la considérer comme Très onéreux pour déterminer sa disponibilité.

# VOTRE NOUVEAU MEILLEUR AMI

## GAMME CYBERFAMILIER®

Vous recherchez un compagnon pour la vie ? Un animal de compagnie parfait qui vous comprendra et vous aimera quoi qu'il arrive ? Ne cherchez pas plus loin que la gamme Cyberfamilier® de Biotechnica !

### DATA

VC dans la section Attaques de chaque bloc de stats correspond à la Valeur de combat, qui s'ajoute à 1d10 quand le Cyberfamilier fait ses jets d'attaque.

### DATALAPIN™

**Coût:** 1,000ed (Très onéreux)

**Niveau de vie requis:** Prépack standard

**Emplacements de Cybermatériel:** 2

Un transporteur de données conçu biologiquement. L'œil de ce familier est un casier de stockage pour puces mémoires sensibles, protégé contre les IEM. Grâce à sa vitesse et à sa mobilité naturelles, le lapin peut être libéré pour mettre les données en sécurité et être localisé plus tard, lorsque le danger aura disparu, à l'aide de son système de localisation implanté.

NOM	DATALAPIN™			BLESSURE GRAVE	5	PS <b>10</b>											
NIVEAU	SBIRE			JET DE SVGDE CONTRE LA MORT	5												
<b>STATS</b>																	
INT	2	REF	8	DEX	8	TECH	2	PRES	2	VOL	2	MOUV	10	COR	3	EMP	2
<b>ATTAQUES</b>							<b>ARMURE</b>										
DENTS (VC 8)				2 Att/round	2d6	TÊTE	ARMURE SUBDERMIQUE		11 PA								
ATTAQUE DE BAGARRE (VC 8)				2 Att/round	1d6	CORPS	ARMURE SUBDERMIQUE		11 PA								
<b>BASES DE COMPÉTENCES</b>																	
Athlétisme 10 • Discrétion 10 • Endurance 8 • Esquive 12 • Perception 10 • Psychologie 8 • Survie en milieu hostile 10																	
<b>CYBERMATÉRIEL</b>																	
Cyberdoigt traceur amTech* (Montage indépendant) • Cyberoptique amTech* (+1 emplacement d'extension) avec Compartiment à puces renforcé Armure subdermique																	

\*amTech = Cet objet a été amélioré d'une manière quelconque en utilisant la capacité Bricoleur d'un Techie.

**“ÉCOUTE, EINSTEIN. TU ENTENDS LES COUPS SUR LA PORTE ? CE SONT LES MÉCHANTS QUI VIENNENT ME CHERCHER. J’AI BESOIN QUE TU PRENNES CETTE PUCE ET QUE TU FILES TE CACHER. JE VIENDRAI TE CHERCHER QUAND ILS SERONT PARTIS. N’AIE PAS PEUR. TU ES UN BON LAPIN ET PAPA T’AIME.”**

LES DERNIERS MOTS DE ROGER B. WICKER

# VOTRE NOUVEAU MEILLEUR AMI

## TORTUE ÉTERNELLE™

**Coût:** 2,000ed (Très onéreux)

**Niveau de vie requis:** Prépack de qualité

**Emplacements de Cybermatériel:** 2

L'un des premiers Cyberfamiliers®. La Tortue Éternelle™ est équipée d'une Nanomatrice de réponse aux traumatismes pour assurer sa longévité. Vingt ans de recherche et développement et l'épissage de l'ADN de plus de six espèces ont transformé ce Cyberfamilier® en un amalgame inquiétant de testudinidés.

NOM	TORTUE ÉTERNELLE™	BLESSURE GRAVE	7	PS	15
NIVEAU	SBIRE ENDURCI	JET DE SVGDE CONTRE LA MORT	2		

### CARACTÉRISTIQUES

INT 2 REF 2 DEX 3 TECH 2 PRES 3 VOL 4 MOUV 3 COR 2 EMP 2

### ATTAQUES

MÂCHOIRE DE COMBAT (VC 8)	1 Att/round	4d6
ATTAQUE DE BAGARRE (VC 5)	2 Att/round	1d6

### ARMURE

TÊTE	—	—
CORPS	CARAPACE RENFORCÉE	11PA

### BASES DE COMPÉTENCES

Arme de mêlée 8 • Athlétisme 5 • Bagarre 5 • Discrétion 10 • Esquive 12 • Perception 10 • Psychologie 8  
Survie en milieu hostile 10

### CYBERMATÉRIEL

Carapace renforcée (Armure subdermique) • Mâchoire de combat • Nanomatrice de réponse aux traumatismes

### CAPACITÉ

**Protection:** Une Tortue Éternelle peut rentrer sa tête et ses membres dans sa carapace. Lorsqu'elle le fait, la protection de sa Carapace renforcée s'étend à sa tête qui ne peut pas être prise pour cible pour des tirs visés.

**“COMMENT ÇA, C'EST QUOI CE TRUC ? C'EST UNE TORTUE, ESPÈCE DE DOOMBA! T'EN A JAMAIS VU SUR LE PUIITS DE DONNÉES ? C'EST UNE SORTE DE REPTILE. ÇA VIT DANS L'EAU. ÇA MANGE DES FEUILLES. CELLE-LÀ EST PLUTÔT MIGNONNE. REGARDE-LA ME REGARDER. JE PARIE QU'ELLE VEUT UNE CARESSE. HÉ, MA JOLIE ! TU VEUX UN PEU D' AMOUR ?”**

**RAZOR GLADE,**

Juste avant que sa main ne soit broyée.

# VOTRE NOUVEAU MEILLEUR AMI

## TRITON NÉON™

**Coût:** 2,000ed (Très onéreux),

**Niveau de vie requis:** Prépack de qualité

**Emplacement de Cybermatériel:** 1

Un bio-lance-flammes de poche génétiquement modifié. Lorsqu'on le presse ou qu'on l'agite, le triton émet une haleine brûlante. Sa peau sécrète de l'acide conçu en laboratoire, dans une variété impressionnante de roses, de bleus et de verts fluos que l'on ne trouverait jamais dans la nature.

NOM	TRITON NÉON™			BLESSURE GRAVE	10	PS	20										
NIVEAU	SBIRE ENDURCI			JET DE SVGDE CONTRE LA MORT	3												
<b>CARACTÉRISTIQUES</b>																	
INT	1	REF	4	DEX	5	TECH	2	PRES	3	VOL	2	MOUV	5	COR	2	EMP	2
<b>ATTAQUES</b>								<b>ARMURE</b>									
SOUFFLE BRÛLANT (VC 8)				2 Att/round	1d6	TÊTE		—	—								
SÉCRÉTION ACIDE (VC 5)				2 Att/round	—	CORPS		—	—								
<b>BASES DE COMPÉTENCES</b>																	
Arme de mêlée 7 • Armes lourdes 8 • Athlétisme 5 • Bagarre 5 • Contorsion 12 • Discrétion 10 • Esquive 12 Perception 12 • Psychologie 4 • Survie en milieu hostile 10																	
<b>CYBERMATÉRIEL</b>																	
Aucun																	
<b>CAPACITÉS</b>																	
<b>Sécrétion d'acide:</b> Les Tritons Néons peuvent sécréter un acide puissant à travers leur peau. En cas d'attaque réussie, l'acide n'inflige pas de dégât mais réduit de 1PA toutes les armures portées. Cette attaque est réalisée avec Bagarre et non avec Arme de mêlée.																	
<b>Souffle brûlant:</b> Un Triton Néon peut souffler un impressionnant jet de feu. Il agit comme un crache-feu ( <b>CF CP:R PAGE 347</b> ), et il ne peut pas être utilisé si le Souffle brûlant a été activé lors du tour précédent du triton..																	

**“CETTE SALOPERIE A FAIT UN TROU DANS MON COSTUME !  
COMBIEN BIOTECHNICA NOUS PAYE POUR FAIRE CET ARTICLE SUR LEUR  
GAMME CYBERFAMILIER ? J'ESPÈRE SUFFISAMMENT POUR  
COUVRIR CE QUE TORRELL ET CHIANG VONT ME FACTURER POUR  
NETTOYER ET RÉPARER CETTE VESTE. PUTAIN DE MONSTRE !”**

**RYDER LEE,**  
WNS News

# VOTRE NOUVEAU MEILLEUR AMI

## OCELOT OBSIDIENNE™

**Coût:** 4,000ed (Luxueux)

**Niveau de vie requis:** Aliments frais

**Emplacements de Cybermatériel:** 3

Soigneusement élevés pour des clients haut-de-gamme, ces parfaits cyberprédateurs sont à la fois de magnifiques ornements et des tueurs furtifs qui n'attendent que d'être lâchés. La plupart des Ocelots Obsidiennes sont tenus à l'écart du public et choyés à l'infini. Quelques-uns sont formés pour accompagner des assassins que vous n'auriez pas les moyens d'engager.

NOM	OCELOT OBSIDIENNE™		BLESSURE GRAVE	20	PS	40											
NIVEAU	LIEUTENANT ENDURCI		JET DE SVGDE CONTRE LA MORT	5													
<b>CARACTÉRISTIQUES</b>																	
INT	3	REF	9	DEX	8	TECH	2	PRES	2	VOL	4	MOUV	8	COR	5	EMP	2
<b>ATTAQUES</b>							<b>ARMURE</b>										
MÂCHOIRE DE COMBAT (VC 15)			1 Att/round	4d6	TÊTE		amTech* ARMURE SUBDERMIQUE	12PA									
GRIFFES D'OCELOT (VC 15)			2 Att/round	3d6	CORPS		amTech* ARMURE SUBDERMIQUE	12PA									
<b>BASES DE COMPÉTENCES</b>																	
Arme de mêlée 15 • Athlétisme 16 • Bagarre 13 • Discrétion 15 • Endurance 8 • Esquive 15 • Perception 12 • Pistage 13 Psychologie 8 • Survie en milieu hostile 10 • Tactique 12																	
<b>CYBERMATÉRIEL</b>																	
Mâchoire de combat • Revêtement caméléon CCC amTech* (Compatibilité animale) • Armure subdermique amTech* (+1 PA)																	
<b>CAPACITÉ</b>																	
<b>Conscience tactique:</b> Bien qu'un Ocelot Obsidienne ne soit pas techniquement un Solo, il peut utiliser la capacité de rôle Conscience tactique (CF CP:R PAGE 146) au rang 5.																	

\*amTech = Cet objet a été amélioré d'une manière quelconque en utilisant la capacité Bricoleur d'un Techie.

**“VOILÀ MON PRÉCIEUX CHÉRI. MAMAN A UNE PETITE DOUCEUR POUR TOI !  
DE LA VRAIE VIANDE ! JE SAIS À QUEL POINT TU L'AIMES SAIGNANTE.  
MANGE BIEN MON BÉBÉ, PARCE QUE TOUT À L'HEURE, TU VAS SORTIR AVEC  
MAMAN. NOUS AVONS UN NOUVEAU TRAVAIL, ET JE SAIS QUE TES ADORABLES  
PETITES GRIFFES SIGNERONT UN MESSAGE PARFAIT AU PAUVRE IMBÉCILE  
QUI A PENSÉ QUE DÉNONCER NOTRE CLIENT ÉTAIT UNE BONNE IDÉE.  
ENFIN, JE SUPPOSE QUE LE MESSAGE SERA DESTINÉ À SES  
PROCHES, MAIS C'EST LA MÊME CHOSE, EN FIN DE COMPTE.”**

**COUTEAU**

# VOTRE NOUVEAU MEILLEUR AMI

## GAMME CYBERFAMILIER+®

Vous avez besoin d'un petit plus pour votre Cyberfamilier®? La gamme Cyberfamilier+® de Biotechnica vous l'apporte ! qu'il s'agisse de jeter un coup d'œil sur les plans de concurrents ou de protéger vos installations contre leurs soldats, le Cyberfamilier+® allie l'efficacité de l'ingéniosité humaine à l'intensité des instincts innés de la nature.

### CYBEROURS™

**Coût :** 20,000ed (Super luxueux)

**Niveau de vie requis:** Aliments frais x2

**Emplacements de Cybermatériel:** 3

*Le Cyberours™ fait très bien une chose: déchiqueter la viande. Pour ne rien arranger, certains d'entre eux se sont échappés et ont trouvé un refuge au nord, dans l'état libre de la vallée du Yukon en Alaska. La rumeur veut que la bio-ingénierie ait causé des tumeurs dans leurs cerveaux, les rendant sauvages. Il sera très difficile de les éradiquer.*

NOM	CYBEROURS™	BLESSURE GRAVE	28	PS	55
NIVEAU	MINI-BOSS	JET DE SVGDE CONTRE LA MORT	10		

### CARACTÉRISTIQUES

INT 3 REF 8 DEX 8 TECH 6 PRES 5 VOL 8 MOUV 6 COR 10 EMP 5

### ATTAQUES

GRIFFES D'OURS (VC 16)	2 Att/round	3d6
MÂCHOIRE DE COMBAT (VC 16)	1 Att/round	4d6

### ARMURE

TÊTE	amTech* ARMURE SUBDERMIQUE	13PA
CORPS	amTech* ARMURE SUBDERMIQUE	13PA

### BASES DE COMPÉTENCES

Arme de mêlée 16 • Art martial (Cyberours) 10 • Athlétisme 14 • Bagarre 16 • Concentration 10 • Discrétion 10 • Esquive 10  
Perception 11 • Persuasion 7 • Psychologie 7 • Résistance torture/drogues 15 • Survie en milieu hostile 14

### CYBERMATÉRIEL

Mâchoire de combat • Maillage musculosquelettique • Câblage neural avec lecteur de puce et Antidouleur • Armure subdermique amTech\* (+2 PA, nécessite COR 10)

### ART MARTIAL CYBEROURS

Effet secondaire de leur création, les Cyberours se battent comme aucune autre créature sur Terre. Cette capacité de combat innée est impossible à apprendre, à reproduire ou à imiter, et elle agit comme un art martial avec les coups spéciaux suivants:

#### Récupération

**Prérequis:** L'ours est mis à terre

Chaque fois que l'ours utilise l'action Se relever, il peut tenter de battre un SD13 avec ce coup spécial d'art martial. S'il réussit, cette action Se relever n'a pas coûté d'action.

#### Frappe du Cyberours à trois bras

**Prérequis:** Le Cyberours touche la même cible avec deux attaques de Griffes d'ours.

Une fois par tour, lorsque l'ours remplit le prérequis, il peut utiliser ce coup spécial d'art martial pour tenter de battre un SD15. S'il réussit, il peut choisir l'un des effets suivants. Cependant, s'il échoue, la tumeur dans son cerveau lui inflige immédiatement 5 points de dégâts directement sur ses PS.

- L'ours peut s'agripper ou mettre fin à un agrippement avec la cible qu'il a touché en dernier.
- L'ours peut attaquer à nouveau la cible touchée en dernier avec Griffes d'ours ou Mâchoire de combat.
- L'ours peut faire subir à sa cible une blessure critique corporelle aléatoire (CF CP:R PAGE 187).
- L'ours peut réduire de 4 PA l'armure portée par la cible qu'il a touché en dernier.

\* amTech = Cet objet a été amélioré d'une manière quelconque en utilisant la capacité Bricoleur d'un Techie.

# VOTRE NOUVEAU MEILLEUR AMI

## CYBERBOA™

**Cost:** 4,000eb (Luxueux)

**Niveau de vie requis:** Aliments frais

**Emplacements de Cybermatériel:** 3

Conçu et commercialisé comme un outil de recherche et de sauvetage, le Cyberboa™ de Biotechnica est en fait un serpent combinant l'ADN de tous les serpents les plus dangereux du monde en une seule créature. Aucun Cyberfamilier® n'illustre mieux que le Cyberboa™ le concept de Nicolo Loggaglia de "meilleure survie grâce à la biochimie".

NOM	CYBERBOA™		BLESSURE GRAVE	20	PS	40											
NIVEAU	LIEUTENANT EANDURCI		JET DE SVGDE CONTRE LA MORT	7													
<b>CARACTÉRISTIQUES</b>																	
INT	3	REF	5	DEX	9	TECH	3	PRES	4	VOL	4	MOUV	4	COR	7	EMP	1
<b>ATTAQUES</b>							<b>ARMURE</b>										
VAMPYRES (HYPODAIRS) amTech* (VC 15)				2 Att/round	1d6	amTech* ARMURE SUBDERMIQUE		12PA									
ATTAQUE DE BAGARRE (VC 16)				2 Att/round	3d6	amTech* ARMURE SUBDERMIQUE		12PA									
<b>BASES DE COMPÉTENCES</b>																	
Arme de mêlée 15 • Athlétisme 11 • Bagarre 16 • Contorsion 11 • Discrétion 13 • Endurance 8 • Esquive 14 • Perception 10							Pistage 10 • Psychologie 4 • Survie en milieu hostile 12										
<b>CYBERMATÉRIEL</b>																	
Flash amTech* (montage "Troisième œil") • Lien neural avec Lecteur de puce et Antidouleur • Armure subdermique amTech* (+1 SP) • Vampyres (hypodair) amTech*																	
<b>CAPACITÉ</b>																	
Vampyres hypodairs : Lorsqu'un Cyberboa réussit une attaque avec ses Vampyres (même s'il n'inflige aucun dégât), ses Vampyres hypodairs injectent une dose d'une substance chargée dans la cible. Un compartiment dissimulé dans la bouche du Cyberboa peut contenir jusqu'à 5 doses d'une même biotoxine, poison, ou drogue de rue.																	

\* amTech = Cet objet a été amélioré d'une manière quelconque en utilisant la capacité Bricoleur d'un Techie.

**“LES CYBERFAMILIERS SONT-ILS INTELLIGENTS ? SI VOUS VOULEZ SAVOIR S’ILS SONT CAPABLES DE PENSER DE LA MÊME MANIÈRE QU’UN ÊTRE HUMAIN, ALORS NON. PAS DU TOUT. LES CYBERFAMILIERS SONT CERTAINEMENT RUSÉS ET PERSPICACES, MAIS LEUR CERVEAUX SONT INCAPABLES DE COMPRENDRE LE LANGAGE OU DE FORMULER DES IDÉES COMPLEXES. DU MOINS, POUR LE MOMENT. NOUS... Y TRAVAILLONS”.**

**DOCTEUR TALIA VEX,**  
Bio-ingénieur pour Biotechnica

# VOTRE NOUVEAU MEILLEUR AMI

## DATA

La Base de compétence en Bagarre du Cyberrat est inférieure à sa DEX. Ce n'est pas une faute de frappe mais le reflet de la taille de la créature, qui diminue sa capacité de combat ou corps-à-corps.

## CYBERRAT™

**Cost:** 1,000ed (Très onéreux)

**Niveau de vie requis:** Prépack standard

**Emplacements de Cybermatériel:** 2

Un rat bio-amélioré, élevé pour être utilisé dans l'espionnage de corporations. Récemment équipé d'un cyberimplant de surveillance amélioré et d'un treillisage dermique, ce Cyberfamilier® est un excellent agent de déploiement ou un meilleur ami qui peut garder un œil sur votre appartement. À vous de voir !

NOM	CYBERRAT™	BLESSURE GRAVE	5	PS	10
NIVEAU	SBIRE	JET DE SVGDE CONTRE LA MORT	5		

## CARACTÉRISTIQUES

INT 3 REF 6 DEX 8 TECH 3 PRES 2 VOL 4 MOUV 9 COR 3 EMP 2

## ATTAQUES

CROCS/GRIFFES VENIMEUX (VC 12)	2 Att/round	1d6	TREILLISSAGE DERMIQUE	7PA
ATTAQUE DE BAGARRE (VC 5)	2 Att/round	1d6	TREILLISSAGE DERMIQUE	7PA

## ARMURE

## BASES DE COMPÉTENCES

Arme de mêlée 12 • Athlétisme 10 • Bagarre 5 • Concentration 8 • Discrétion 15 • Endurance 6 • Esquive 12 • Perception 10  
Psychologie 8 • Survie en milieu hostile 10

## CYBERMATÉRIEL

Cyberaudio avec Enregistreur audio • Cyberoptique avec Microcaméra • Lien neural avec Support de puces & Puce mémoire • Treillisage dermique

## CAPACITÉ

**Crocs/Griffes venimeux:** Lorsqu'un Cyberrat réussit une attaque avec ses Crocs/Griffes venimeux (même s'il n'inflige pas de dégâts), la cible doit réussir un jet de Résistance à la torture/aux drogues SD13 ou recevoir 1d6 dégâts supplémentaires directement sur ses PS.

**“J’VOUS L’DIS, PATRON, CE CRABLORD, C’EST DE L’ARGENT FACILE !  
BIEN SÛR, C’ÉTAIT UNE LÉGENDE À L’ÉPOQUE, MAIS LÀ  
IL EST VIEUX ET LENT ! LA SEULE FORCE DE CET ESCROC,  
CE SONT SES DRONES, ET ILS SERVIRONT À RIEN SI IL  
NOUS VOIT PAS ARRIVER. ON SAIT OÙ IL SE CACHE.  
TOUT CE QU’ON A À FAIRE, C’EST D’Y ALLER, DÉMOLIR SES JOUETS,  
TRAIT PLAT SUR LE VIEUX, ET ON NAGERA DANS LES ED  
GRÂCE À TOUTE LA TECHNOLOGIE QU’ON RÉCUPÉRERA ET VENDRA !”**

**RAZOR GLADE,**  
ignorant que l'un des Cyberrats de  
CrAB Lord espionnait la réunion.

# VOTRE NOUVEAU MEILLEUR AMI

## CYBERLOUP™

**Coût:** 4,000ed (Luxueux)

**Niveau de vie requis:** Prépak de qualité

**Emplacements de Cybermatériel:** 3

Chasseurs en meute cyberaméliorés, créés pour être le nouveau sommet de la chaîne alimentaire. Chaque chien loup de sécurité est doté de cyberimplants qui améliorent l'efficacité de la meute et de mâchoires hydrauliques ultramodernes conçues pour briser les os en combat rapproché. On les trouve généralement en meute, mais certains sont vendus et entraînés pour une utilisation en solo en tant que chien de sécurité. Chaque Cyberloup est fourni avec une veste pare-balles légère gratuite et ajustée.

NOM	CYBERLOUP™	BLESSURE GRAVE	20	PS	40
NIVEAU	LIEUTENANT ENDURCI	JET DE SVGDE CONTRE LA MORT	5		

### CARACTÉRISTIQUES

INT 3 REF 7 DEX 8 TECH 2 PRES 2 VOL 4 MOUV 7 COR 5 EMP 2

### ATTAQUES

MÂCHOIRE DE COMBAT amTech* (BONUS DE DÉGÂT) (VC 12)	1 Att/round	4d6
GRIFFES (VC 12)	2 Att/round	2d6

### ARMURE

TÊTE	—	—
CORPS	VESTE PARE-BALLES LÉGÈRE	11PA

### BASES DE COMPÉTENCES

Arme de mêlée 12 • Athlétisme 13 • Bagarre 14 • Concentration 6 • Discrétion 10 • Endurance 8 • Esquive 13 • Perception 10  
Pistage 16 • Psychologie 8 • Survie en milieu hostile 12 • Tactique 14

### CYBERMATÉRIEL

Mâchoire de combat amTech\* (dégâts +1d6 sur la cible que le Cyberloup agrippe) • Kit cyberaudio avec Agent interne • Cyberoptique avec Bandeau et Dispositif de visée

### CAPACITÉ

**Conscience tactique:** Bien qu'un Cyberloup ne soit pas techniquement un Solo, il peut utiliser la capacité de rôle Conscience tactique (CF CP:R PAGE 146) au rang 3 tant qu'il se trouve à moins de 20 m d'un autre Cyberloup de sa meute.

\*amTech = Cet objet a été amélioré d'une manière quelconque en utilisant la capacité Bricoleur d'un Techie.

**“Ouais, je connais les Cyberloups. Je préfère mon Gustav. D'une part, le système de stimulation olfactive que je lui ai installé le rend meilleur pour détecter ce que j'ai besoin qu'il détecte. D'autre part ? Ces Cyberloups me donnent des frissons. Imaginez une douzaine d'entre eux, tous connectés par leurs agents internes ? À mon avis, c'est le désastre garanti. Leur interconnexion les rend aussi intelligents qu'une personne. Peut-être même plus”.**

OFFICIER ELENA “SHEPARD” KORDA,  
Maître-chien du NCPD

# VOTRE NOUVEAU MEILLEUR AMI

## NOUVEAU CYBERMATÉRIEL

Pour construire les Cyberfamiliers de ce DLC, nous avons utilisé du cybermatériel issu de **Black Chrome**, **Interface RED vol 2**, **Interface RED vol 3**, et **Micro Chrome**. Pour vous faciliter la tâche, nous réimprimons ici tout le cybermatériel qui n'est pas dans le livre de règles **Cyberpunk RED**. Attention, certains des cyberimplants suivant peuvent être modifiés par le biais d'une Amélioration de Techie lorsqu'ils sont utilisés dans les blocs de statistiques de **Votre Nouveau Meilleur Ami**.

### COMPARTIMENT À PUCES

**Coût:** 100ed (Très coûteux) • **Installation:** Centre médical  
**Perte d'Humanité:** 3 (1d6)

**Extension de cyberoptique. Nécessite 3 emplacements d'extension.** Un compartiment qui permet de dissimuler jusqu'à 4 puces sans jet de dé. Les puces peuvent être facilement retirées en une Action en faisant tourner l'œil dans sa cavité.

### MÂCHOIRE DE COMBAT

**Coût:** 500ed (Onéreux) • **Installation:** Hôpital  
**Perte d'Humanité:** 14 (4d6)

**Cyberimplant corporel externe. Nécessite 2 Emplacements d'extension.** La mâchoire de l'utilisateur est remplacée par une grande mâchoire hydraulique capable de délivrer une force de morsure dévastatrice grâce à deux rangées de dents renforcées. La mâchoire de combat compte comme une arme de mêlée très lourde.

### REVÊTEMENT CAMÉLÉON CCC

**Coût:** 1,000ed (Très onéreux) • **Installation:** Hôpital  
**Perte d'Humanité:** 7 (2d6)

**Cyberimplant corporel externe. Ne peut être installé que sur une Conversion Corporelle Complète.** Lorsque l'utilisateur reste immobile pendant 1 minute (20 rounds), il peut activer une cape qui le dissimule à toutes les visions, y compris Luminosité faible/IR/UV, à moins que l'adversaire ne réussisse un jet de Perception SD17. Activer la cape ne nécessite pas d'action. L'occultation se désactive automatiquement si l'utilisateur se déplace de plus de 2 m dans les 3 secondes (1 Round). Une deuxième installation réduit le temps pendant lequel l'utilisateur doit rester immobile avant que la cape puisse être activée à 30 secondes (10 rounds). Une troisième installation réduit le temps à 9 secondes (3 rounds). Des installations supplémentaires n'ont aucun effet.

### FLASH

**Coût:** 500ed (Onéreux) • **Installation :** Centre médical  
**Perte d'Humanité:** 7 (2d6)

**Extension de cyberbras. Nécessite 2 emplacements d'extension.** Au prix d'une action, l'utilisateur peut forcer une cible dotée d'yeux de chair ou de cyberoptiques fonctionnels située à 25 m ou moins à faire un jet de Résister à la torture/aux drogues SD15. Aucun jet n'est requis pour l'utilisateur qui effectue cette action. Si la cible échoue, elle subit la blessure critique Œil endommagé pendant 1 minute.

Une protection adéquate, telle qu'une extension de cyberœil anti-éblouissement, immunise contre cet effet.

### ORBITE RENFORCÉE POUR CYBERŒIL

**Coût:** 500ed (Onéreux) • **Installation:** Centre médical  
**Perte d'Humanité:** 3 (1d6)

**Extension de cyberoptique.** Les composants internes du cyberœil sont renforcés selon les normes militaires. Le cyberœil et les options qui y sont installées ne peuvent plus être désactivés, rendus inutilisables ou détruits par un choc électrique, des micros-ondes ou une impulsion IEM, ou par tout effet de programme autre qu'un GLACE noir.

### CYBERDOIGT TRACEUR

**Coût:** 500ed (Onéreux) • **Installation:** Boutique  
**Perte d'Humanité:** 3 (1d6)

**Cyberdoigt. Nécessite une cybermain à doigts modulaires.** Ce cyberdoigt peut pointer dans la direction du traceur qui lui est lié s'il se trouve à 1.6 km de distance ou moins. Généralement vendu avec un ongle-traceur lié, facilement amovible.

Il arrive qu'un couple échange ses ongles traceurs afin de pouvoir se retrouver facilement dans une foule de fêtards. Un ongle-traceur de remplacement coûte 50ed (Coûteux).

### NANOMATRICE DE RÉPONSE AUX TRAUMATISMES

**Coût:** 1,000ed (Très onéreux) • **Installation:** Hôpital  
**Perte d'Humanité:** 7 (2d6)

**Cyberimplant corporel interne.** Une fois par jour, au prix d'une action, activez la réparation de votre treillisage dermique ou votre armure subdermique pour regagner tous ses PA. Nécessite un treillisage dermique ou une armure subdermique.

Chaque installation supplémentaire augmente de 1 le nombre d'utilisations quotidiennes.