

# CYBERPUNK RED



Classe de personnage :  
Corporatiste

Crée par Hegumile

# Arbre de talent

## Quartier Général

Le Corporatiste possède, dans le quartier de sa préférence (il doit justifier son choix), un **Quartier Général** comprenant une habitation principale, un garage et du terrain. Le QG qu'il administre lui rapporte des bénéfices. Toutes les personnes vivant dedans sont ses locataires. Les règles complètes se trouvent à la page suivante.

Le manipulateur	L'Administrateur	Le tortionnaire
<p><b>Charmeur</b></p> <p>Le Corporatiste gagne un bonus en <b>Conversation</b> et <b>Négoce</b> équivalent à la moitié de son niveau de <b>Charmeur</b>.</p>	<p><b>Pot de vin</b></p> <p>Le Corporatiste ajoute sa valeur de <b>Pot de vin</b> à ses jets de <b>Corruption</b> contre la <b>Résistance à la torture/aux drogues</b> de la cible, il ajoute aussi +1 à son jet par tranche de 100/500/1000 eurosdollars en fonction de la complexité de sa demande.</p>	<p><b>Intimidation</b></p> <p>Le Corporatiste ajoute sa valeur d'<b>Intimidation</b> à ses jets d'<b>Interrogatoire</b> contre la <b>Résistance à la torture/aux drogues</b> de la cible, il ajoute aussi +1 à son jet par révélation d'information possédée sur la vie privée de la cible.</p>
<p><b>Trompeur</b></p> <p>Quand le Corporatiste ment à un interlocuteur, il gagne un bonus en <b>Persuasion</b> égal à sa valeur de <b>Trompeur</b>. Ce bonus ne peut servir qu'un nombre de fois limité par la valeur de <b>Trompeur</b> pour chaque interlocuteur et par session de jeu.</p>	<p><b>Détournement de fonds (EMP)</b></p> <p>Une fois par mission pour le compte de sa Corpo, le Corporatiste peut faire un jet de <b>Détournement de fonds</b> afin de recevoir une valise d'eurodollars d'une valeur égale à son niveau de <b>Détournement de fonds</b> X 1000. Cependant, il doit à chaque fin de mois justifier ses dépenses avec un jet de <b>Persuasion</b> SD 20, s'il rate il devra rembourser sa Corpo d'une somme égale à 1.5 fois la somme dépensée et devra une faveur à son supérieur qui l'a couvert.</p>	<p><b>Ascendant psychologique</b></p> <p>Après avoir réussi un jet d'<b>Interrogatoire</b> sur une cible, le Corporatiste ajoute la moitié de sa valeur d'<b>Ascendant psychologique</b> à ses jets de <b>Psychologie</b> sur cette même cible.</p>
<p><b>L'oeil du cyclone (VOL)</b></p> <p>Le Corporatiste est constamment soumis au stress, à l'anxiété, au doute et à la panique. Ainsi, chaque fois qu'il doit faire un jet de <b>Persuasion</b> ou de <b>Concentration</b> visant à cacher son stress ou ses émotions, il fait un jet de <b>L'oeil du cyclone</b> SD 15, s'il réussit, il obtient un bonus égal à la valeur de <b>L'oeil du cyclone</b>.</p>	<p><b>Assurance Trauma Team</b></p> <p>Vous acquérez une couverture d'assurance à la Trauma Team de niveau Corporate échelon Silver, qui vous donne accès à une carte et un implant de biopuce. Lorsque la puce reconnaît un problème médical dans le système d'un client, elle informe immédiatement la Trauma Team qui se précipite sur les lieux pour stabiliser et extraire, coûte que coûte, le patient. Les règles complètes se trouvent à la page suivante.</p>	<p><b>Peur et Hystérie (PRE)</b></p> <p>Après avoir intimidé ou interrogé une cible, le Corporatiste peut faire un jet de <b>Peur et Hystérie</b> contre la <b>Résistance à la torture/aux drogues</b> de la cible. En cas de succès, pour chaque 3 points au-dessus de la défense le degré d'importance de l'affliction sociale augmente d'un cran.</p>

## Quartier Général

Le Quartier Général d'un Corporatiste est une propriété classieuse et bien située, proposant toutes les commodités qui siéent à sa classe sociale. Le joueur est libre d'en dessiner les plans (en restant raisonnable), mais une fois qu'il a été fixé, seules les améliorations permettent de le modifier. Le personnel du Quartier Général compte un majordome chargé des affaires domestiques, ainsi qu'un nombre d'employés égal au double du niveau de **Quartier Général** du Corporatiste. Ces domestiques s'occupent de toutes sortes de corvées et sont aux petits soins de leur employeur. Ils ne quitteront pas le Quartier Général et ne s'engageront pas dans un conflit au nom du Corporatiste, à moins qu'il ne parvienne à les convaincre de se battre pour lui. Certaines installations fournissent au Corporatiste des employés supplémentaires qui ne comptent pas dans le total de domestiques conférés par la compétence **Quartier Général**.

## AMÉLIORATIONS

Le **Quartier Général** d'un Corporatiste contient suffisamment de terrains pour accueillir des structures supplémentaires. Pour chaque niveau qu'un Corporatiste possède en **Quartier Général**, il peut acquérir l'une des améliorations suivantes et profiter de ses avantages. Cependant, certaines améliorations demandent un certain niveau dans la compétence pour être acquise. Il faut compter un mois pour construire et/ou préparer une structure supplémentaire, sachant que l'on peut en faire bâtir plusieurs en même temps.

- **Sécurité (Seuil nécessaire : 6)** : cette option améliore la qualité des systèmes de fermeture de vos portes et fenêtres. Pour pirater les portes du Quartier Général, il faut à présent effectuer un jet de Sécurité électronique SD 18 au lieu du 15 habituel. Cette règle n'a aucun impact sur les verrous des Chambres secrètes ou de la Salle de torture. Si vous choisissez cette amélioration une deuxième fois, le SD du jet de Sécurité électronique passe à 20.
- **Salle de torture (Seuil nécessaire : 6)** : La salle de torture est une pièce souterraine verrouillée de l'extérieur (Sécurité électronique SD 18). La pièce contient des instruments de torture et cinq cages cadenassées (Crochetage SD 18). Quand un personnage se rend dans cette pièce, il bénéficie d'un bonus de +3 en Interrogatoire, mais il inflige 2d6 points de dégâts à sa victime par tentative d'interrogatoire. Cette pièce est gardée par un bourreau.
- **Salles de sécurité (Seuil nécessaire : 7)** : en plus d'ajouter une salle de télésurveillance au Quartier Général, les Salles de sécurité vous donnent accès à dix gardes qui travaillent dans ces pièces et suivent les ordres du Corporatiste. Ils prendront les armes pour défendre leur employeur ou le Quartier Général, et rapporteront tous les éléments suspects au Corporatiste ou au majordome. Comme leur mission consiste uniquement à protéger le bâtiment, ils ne partiront pas se battre au loin. Si vous choisissez cette amélioration une deuxième fois, vous recevez cinq gardes supplémentaires.
- **Chambres secrètes (Seuil nécessaire : 7)** : chaque fois que vous faites construire des Chambres secrètes, vous ajoutez deux passages et deux pièces secrètes à votre demeure. Un passage dissimulé peut relier jusqu' à trois pièces existantes. Il faut réussir un jet de Perception SD16 pour détecter l'entrée de ces galeries secrètes, toutes verrouillées par programme informatique qui s'ouvre avec une clé magnétique spéciale en votre possession. Vous pouvez faire fabriquer des doubles de cette carte gratuitement. Lorsqu'un individu découvre l'entrée d'une pièce dissimulée, il peut effectuer un jet de Sécurité électronique SD20 pour ouvrir la serrure.

Affliction sociale			
1	2	3	4
<b>Paranoïa</b>	<b>Emprise psychologique</b>	<b>Choc post traumatique</b>	<b>Syndrome de Stockholm</b>
La cible est dérangée, elle ne pratique plus ses tâches quotidiennes, ses courses et ses devoirs. La cible subit -3 à tous les jets de compétence contre le Corporatiste pendant un nombre de jours égal à la valeur de <b>Peur et Hystérie</b> .	La cible est secouée à la vue du Corporatiste, elle subit un échec critique sur 1 ou 3 lors des tests de compétence effectués contre celui-ci.	La cible subit les effets de la paranoïa, -2 en VOL et à 70% de chance de faire un cauchemar de sa rencontre avec le Corporatiste, chaque nuit. Si elle en fait un, elle n'est pas reposée et ne regagne que la moitié de sa valeur de REC en END.	L'esprit de la cible est brisé, elle va tout faire pour aider le Corporatiste. Fournir des ressources, nourriture, abri, etc. Elle offrira même ses amis et sa famille pour éviter d'être elle-même la cible du Corporatiste.

### Assurance Trauma Team

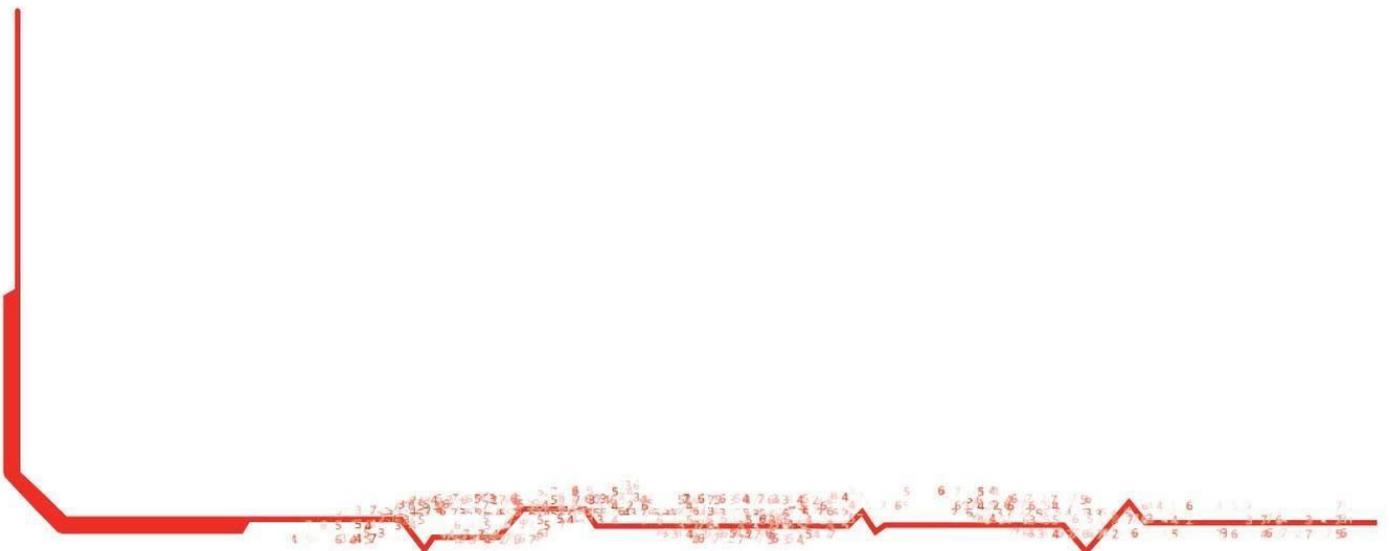
La Trauma Team est composée d'ambulanciers paramédicaux ayant reçu une formation spécialisée en combat, qui feront tout ce qu'il faut pour protéger leurs clients.

A chaque palier de rang dans **Assurance Trauma Team**, vous augmentez d' un niveau votre couverture d'assurance.

1 : Couverture Corporate : Ce régime de couverture promet un temps de réponse de 7 minutes maximum. Le client/patient est amené au centre médical dès la prise en charge. Il couvre tous les frais de munitions et de carburant, mais le client/patient doit quand même payer pour tout dommage matériel ou personnel.

5 : Couverture de protection haute priorité (échelon Gold) : Ce régime est accompagné d'une carte en or Trauma Team Inc. Le temps de réponse est de 3 à 5 minutes. Une fois que le client/patient est pris en charge, il est emmené dans un hôpital au lieu d'un centre médical. Tous les frais de munitions et de carburant sont couverts, mais le client/patient doit quand même payer pour tout dommage matériel ou personnel.

9 : Couverture de protection haute priorité (échelon Platine) : Ce régime est accompagné d'une carte en Platine Trauma Team Inc. Le temps de réponse est de 3 minutes maximum. Une fois que le client/patient est pris en charge, il est emmené dans un hôpital au lieu d'un centre médical. Tous les frais de munitions, de carburant, de dommage matériel ou personnel sont couverts.



SUBSTANCE OVER STYLE

