

CYBERPUNK RED



Conteneur & Hôtel Cube

Crée par J Gray & James Hutt
Pour le compte de la société R. Talsorian Games
Transposé, traduit et adapté par Alexis.D
Version non relue et corrigée

Sommaire :

Vivre à Night City à un prix abordable __ page 3

Il faut payer le loyer, choomba !" _____ page 4

Mobilier _____ page 5

Note :

*Pour des questions ou amélioration n'hésitez pas à contacter sur le discord du groupe : **Eliau "legba" Dumas***

Ce document est partagé sur le site de : <http://cyberpunk-jdr.fr>. Il s'agit d'un document DLC de R. Talsorian Games pour le jeu de rôle Cyberpunk RED. Ce document n'a pas pour objectif d'être partagé ailleurs que sur le site ou il est stocké. Le document original dans la langue de Shakespeare est disponible à l'adresse suivante :

<https://rtalsoriangames.com/wp-content/uploads/2021/10/RTG-CPR-CargoContainersandCubeHotels.pdf>



VIVRE À NIGHT CITY À UN PRIX ABORDABLE

DATA

Les cercles blancs sur la carte ci-dessus correspondent à des emplacements du Livre de Base de Cyberpunk RED (pages 310 à 314). Les épingles rouges correspondent aux emplacements figurant dans le présent document. CH signifie Hôtel Cube. CC signifie Conteneur Cargo.

Nous savons tous que vous voulez vivre à Night City, mais qui peut se le permettre ? Si vous vous posez cette question, alors j'ai une offre pour vous ! C'est vrai, vous n'avez plus besoin de vivre dans la rue ! Tant que vous pouvez vous procurer un maigre 500eb par mois, vous pouvez vous aussi faire l'expérience de la sécurité d'un abri. Pour seulement 500eb par mois, vous pouvez vivre dans le luxe douillet d'un hôtel Cube presque n'importe où dans la ville ; c'est vrai, même dans les quartiers sûrs ! Ou pour 1000eb par mois, vous pouvez faire l'expérience du charme rustique et utilitaire d'un conteneur, et voir pourquoi tous les Edgerunners les plus cool ne jurent que par eux lorsqu'ils débutent. Vous n'avez pas besoin d'être riche pour vivre tout ce que Night City a à offrir. Il vous suffit d'y être ! Le début de votre histoire Night City est ici ! C'est une ville de rêve, où les cultures s'affrontent et où la créativité est nécessaire pour survivre !

"IL FAUT PAYER LE LOYER, CHOOMBA !"

C'est de nouveau le moment. Le Meneur de Jeu vous regarde et vous dit : "Il faut payer le loyer, choomba !", alors vous donnez vos Eurodollards durement gagnés pour que votre personnage reste chez lui un mois de plus. Mais savez-vous vraiment où il vit ? Comment est son logement ? Maintenant, vous le savez ! Il vous suffit de choisir un hôtel cube ou un conteneur dans les listes ci-dessous. Ou, si vous vous sentez d'humeur piquante, lancez 1d10 et déterminez au hasard l'endroit où loge votre Edgerunner. Dans tous les cas, cela ajoutera de la saveur à votre jeu.

DATA

Pour plus d'informations sur le logement rendez-vous à la page 377 du Livre de Base de Cyberpunk Red

► Conteneur

1d10	Description	Marqueur sur la Map
1	Bloc d'habitation Orbital Air #3: Vous vivez sur Morro Rock, dans un hôtel cube construit pour loger les ingénieurs et autres personnels spécialisés qui travaillent à la catapulte électromagnétique d'Orbital Air. Bien que vous n'avez pas besoin d'un permis pour vivre ici, vous ne pouvez pas vous rapprocher de la catapulte électromagnétique d'Orbital Air sans un laissez-passer d'employé. Malheureusement, il n'y a pas non plus de restaurant à Morro Rock où vous pouvez manger sans laissez-passer, ce qui vous laisse l'option de vous habituer à la nourriture vendue au détail pour le petit-déjeuner, ou d'attendre le prochain ferry. Au moins, c'est extrêmement calme ici, et personne ne vient poser de questions.	CH1
2	Scenic Cubes: Tu vis dans le quartier de Pacifica Playground, dans un hôtel Cube dont le toit offre une belle vue sur Night City. Sinon, il n'y a pas de fenêtres dans votre immeuble, donc certains de vos voisins aiment y traîner et boire. Ils ont même installé des chaises longues et un ou deux hamacs là-haut, c'est un endroit de choix. Malheureusement, ils sont tous membres d'un gang local, alors vous devrez peut-être prendre le bon côté des choses. Au moins, ce ne sont pas des Bozos.	CH2
3	University Cubes: Vous vivez sur l'eau dans le quartier universitaire, dans un hôtel Cube juste à l'extérieur du périmètre de l'université de Night City. La NCU loue la moitié du bâtiment comme logement de fonction pour les professeurs adjoints et les assistants d'enseignement, qui font des voisins intéressants. Vous êtes, selon toute vraisemblance, leur voisin bizarre, peut-être celui qui les empêche de dormir pendant qu'ils corrigent des devoirs.	CH3
4	Cube-A-Rama: Vous vivez dans Little Europe, au sein d'un hôtel Cube qui a conservé la façade historique en briques du bâtiment d'origine lors de sa rénovation, et qui est en fait assez charmant. Si vous avez l'esprit technique, vous serez peut-être intéressé de savoir que le Court-circuit est accessible à pied. Malgré tout, c'est toujours une honte de vivre dans un cube.	CH4
5	Cubeland-sur-mer: Vous vivez sur le terrain de jeu de Pacifica, dans un hôtel cube qui a été construit à l'origine pour loger temporairement les ouvriers du bâtiment avant l'ère du rouge, et qui est toujours debout malgré cela. La construction de l'immeuble est de mauvaise qualité, et il est probable que les meubles en kit dans vos murs le sont aussi. Cependant, vous êtes suffisamment proche de Playland-sur-mer pour bénéficier d'un billet à tarif réduit pour le parc, à moitié prix, qui n'est valable que du lundi au jeudi en journée.	CH5
6	Un hôtel cube délabré: Vous vivez dans un hôtel cube à la limite de la zone chaude, près du Totentanz. En sortant et en entrant dans votre cube, vous enjambez des corps dans le couloir. Vivre dans la rue serait plus sûr. Mais si vous vivez ici, cela ne vous dérange probablement pas. En tout cas, beaucoup de vos voisins semblent l'apprécier, ou du moins c'est ce que vous entendez après le coucher du soleil. Le samedi soir, on a l'impression de vivre dans un mixeur qui a été mis en marche.	CH6
7	La vie cubique dans le centre de Watson: Vous vivez au cœur de Watson, dans un hôtel cubique de qualité moyenne, dans un état de réparation passable. Il s'agit probablement de l'hôtel cube le plus moyen au monde, au sens le plus strict du terme. Vos voisins sont des employés d'entreprise de bas niveau qui n'ont pas encore assez d'ancienneté pour mériter un Conapt d'entreprise et qui ne le seront peut-être jamais.	CH7
8	Seafoam: Vous vivez dans un hôtel Cube dans le Glen près du Club Atlantis, un terrier infesté principalement par des rats de club. Après le dernier concert du Club Atlantis, le salon de votre hôtel Cube est un lieu d'après-soirée très fréquenté, et lorsqu'il se transforme parfois en supernova, il n'y a pas un seul videur en vue pour calmer les choses.	CH8
9	Les Cubes McCartney: Vous vivez dans un hôtel Cube dans l'Upper Marina, juste en face du stade McCartney Field. Chaque étage de l'immeuble a pour thème l'une des équipes sportives professionnelles de Night City et les murs sont peints aux couleurs de l'équipe. Il n'y a pas beaucoup d'insonorisation, donc les soirées de jeu peuvent être assez bruyantes. Surtout lorsque les Death Dealers (football de combat) ou les Nuke (murderball) jouent.	CH9
10	Hôtel Cube sans nom: Vous vivez dans le vieux Japantown, dans un Cube Hotel avec une seule porte renforcée pour entrer. Contrairement à beaucoup d'autres hôtels cube, votre bâtiment n'a pas de personnel, pas de caméras, et est nettoyé par des jets d'eau montés au plafond qui s'écoulent par des gouttières placées dans les coins de chaque pièce. Pire encore, tous les sols ne sont pas correctement inclinés pour le drainage. Ces jets sont également utilisés pour expulser les locataires indécents, alors essayez de ne pas manquer un paiement.	CH10

DATA

Vous voulez en savoir plus sur les zones dans lesquelles votre nouveau logement est situé ? Consultez les pages 297 à 299 du Livre de Base de Cyberpunk Red

► Conteneur

Id10	Description	Marqueur sur la Map
1	Baie de Chargement de l'Université: Vous vivez empilés sur sept conteneurs de fret dans le logement hors campus le moins cher qu'un étudiant de la NCU puisse obtenir, à la frontière nord de South Night City. Bien que vous habitiez près de l'université, vous vivez toujours dans une zone de combat, alors attendez-vous à ce que des coups de feu occasionnels accompagnent les chants pendant les week-ends de beuverie où il est difficile de dormir.	CC1
2	Communauté des dockers: Vous vivez niché entre les docks, dans une propriété en front de mer incroyablement dangereuse de South Night City. Les nomades de la mer qui accostent ici sont souvent impossibles à distinguer des pirates, et le seul bon endroit pour boire un verre sans être sur un bateau est La Taule. Lorsque vos voisins marins sont en mer et qu'ils ne maintiennent pas ce qui est considéré comme la paix dans votre quartier, cela devient la définition même de la violence des gangs. Cela se produit généralement pendant les week-ends, alors assurez-vous d'être prévoyant.	CC2
3	La zone de conteneurs sud: Vous vivez au sud de Night City, dans un conteneur de fret qui borde The Glen. Vous pouvez voir les nouveaux bâtiments de l'autre côté de la route, mais les patrouilles du commissariat n°1 vous rappellent que vous ne faites pas partie de la renaissance de Night City. Il y a un bar sauvage à proximité, le Jesse James, traiteur casher, mais il se trouve dans l'ancienne zone de combat, un quartier encore plus dangereux que celui où vous vivez.	CC3
4	Eagle Rock Stadium: Vous vivez à la frontière de Rancho Coronado et de Heywood, dans un terrain de football reconverti en quartier de conteneurs. Bien que vous soyez juste à côté du commissariat de police n°2, la criminalité est monnaie courante. Les voitures sont régulièrement cambriolées et tout ce qui n'est pas sécurisé dans votre conteneur est en danger. Cependant, le fait de pouvoir marcher jusqu'au MetalStorm pour prendre un verre est un plus.	CC4
5	Le Précipice: Vous vivez dans un conteneur surplombant le bord de la zone irradiée dans la vieille ville de Japantown. A proximité se trouve le centre médical de crise. Centre médical de crise, ce qui est un vrai bonus, car vous devriez probablement vous faire examiner pour un empoisonnement aux radiations, de temps en temps.	CC5
6	Quartier des conteneurs nord: Vous vivez à New Westbrook, dans l'un des nombreux conteneurs empilés dans un parking abandonné. C'est ce qui se rapproche le plus de la vie à Watson sans avoir à s'entasser dans un hôtel cube ou à payer pour ce privilège. En vivant près de l'enceinte hautement défendue de WorldSat, des bureaux de SovOil et Petrochem, et de la base militaire de Norcal, vous voyez tous les jours passer de nombreux membres de la sécurité de la société. Cela signifie que les boosters locaux sont le dernier de vos problèmes.	CC6
7	Bâtiment NC Ionic Semiconductor: Vous vivez à l'extrémité nord de l'ancienne zone de combat, dans un quartier de conteneurs entassés dans une usine partiellement rénovée, mais toujours en grande partie effondrée. Le propriétaire l'a entourée de fils barbelés pour cacher les trous dans la coque en béton d'un bâtiment sur lequel vous comptez pour votre sécurité. Chaque nuit, à minuit, les portes en acier renforcé de l'usine sont verrouillées. Elles le restent jusqu'à 7 heures le lendemain matin.	CC7
8	Ancien bâtiment de l'usine sidérurgique: Vous vivez dans la zone industrielle de Heywood, dans un conteneur empilé sur le toit d'une usine abandonnée qui surplombe le parc de bureaux de Zhirafa. Beaucoup de vos voisins sont des techniciens qui fournissent à Zhirafa des pièces détachées et de la main-d'œuvre sous contrat.	CC8
9	Bridgetown: Vous vivez à Little China, dans un des conteneurs empilé sous un viaduc sur le front de mer. Juste en bas de la rue se trouve le Forlorn Hope. Les fusillades sont fréquentes la nuit, mais se terminent généralement rapidement. En vivant ici, vous avez appris que lorsque les corps sont lestés et jetés à l'eau, ils remontent à la surface environ trois jours plus tard. Les mardis matins sont particulièrement rudes pour les narines.	CC9
10	East Cargo Village: Vous vivez dans une zone poussiéreuse de conteneurs à la périphérie de Heywood, près du camp d'Aldecaldo. Vos voisins sont pour la plupart des Nomades et des Néo-colons, dont beaucoup font des affaires avec la famille.	CC10

MOBILIER

Dans les Hôtels Cube, vous n'avez pas vraiment le choix. Le mobilier est en kit, se pliant aux murs pour vous donner soit avoir une chaise et un bureau, soit sortir un lit avec un coin télévision. Avec les conteneurs, en revanche, vous avez le choix ! Vous pouvez vous contenter des meubles qui sont déjà entassés dans votre logement à parois métalliques ou vous pouvez acheter du nouveau mobilier et essayer de le rendre un peu plus confortable. Le mobilier moyen d'un conteneur comprend un lit, un bureau et une chaise, une commode et un fauteuil. Le micro-ondes, le réfrigérateur et l'évier standard sont boulonnés dans les murs du conteneur et ne peuvent pas être remplacés à moins d'utiliser des outils.

Set	Coût
Spécial occasion	50 eb (Coûteux)
Container Cargo Chic	100 eb (Premium)
Une touche de luxe	500eb (Coûteux)

Spécial occasion : En faisant preuve d'un peu de créativité dans vos achats et en passant un peu de temps à fouiller, vous pouvez meubler votre conteneur avec le strict minimum. Bien sûr, le lit est un lit de camp, le bureau est une table à cartes pliante, et la "commode" est constituée de boîtes en plastique posées sur des parpaings et des planches empilés, mais tout fonctionne. Faites comme si vous ne remarquez pas les taches sur le fauteuil. Ou l'odeur.

Conteneur Chic : C'est peut-être le meuble le moins cher que l'on puisse acheter, mais au moins c'est vraiment un meuble. Un lit simple, une commode en plastique, un bureau avec une étagère et un fauteuil avec un soupçon de rembourrage. Vous pouvez être tranquille en sachant que votre conteneur est rempli des mêmes meubles que ceux que les étudiants de première année de l'université de Night City ont dans leur chambre. Il s'agit de l'ensemble de meubles de départ pour la plupart des logements en conteneur, mais votre propriétaire ne remplacera rien si vous le cassez.

Une touche de luxe : Avec cela, vous avez probablement l'un des plus beaux conteneurs de la communauté. Le lit a de l'allure, la commode et le bureau ressemblent presque à du vrai bois, et le fauteuil est confortable. Bon sang, vous avez même réussi à mettre un peu d'art sur les murs pour que ce soit moins une boîte en métal et plus un foyer. Mais faites attention à vos arrières. Quand votre maison est belle, les gangs locaux la remarquent.



ACCESSOIRES POUR LE LOGEMENT

Vous avez besoin de plus que l'essentiel ? Voici quelques extras qui vous aideront à faire de votre logement quelque chose de spécial.

Objet	Coût
Continental Brands Koff Popper	50 eb (Coûteux)
Coffre-fort	100 eb (Premium)
Compartiment caché	100 eb (Premium)
Coiffeuse intelligente	500 eb (Cher)
Art mural	20 eb (quotidien)

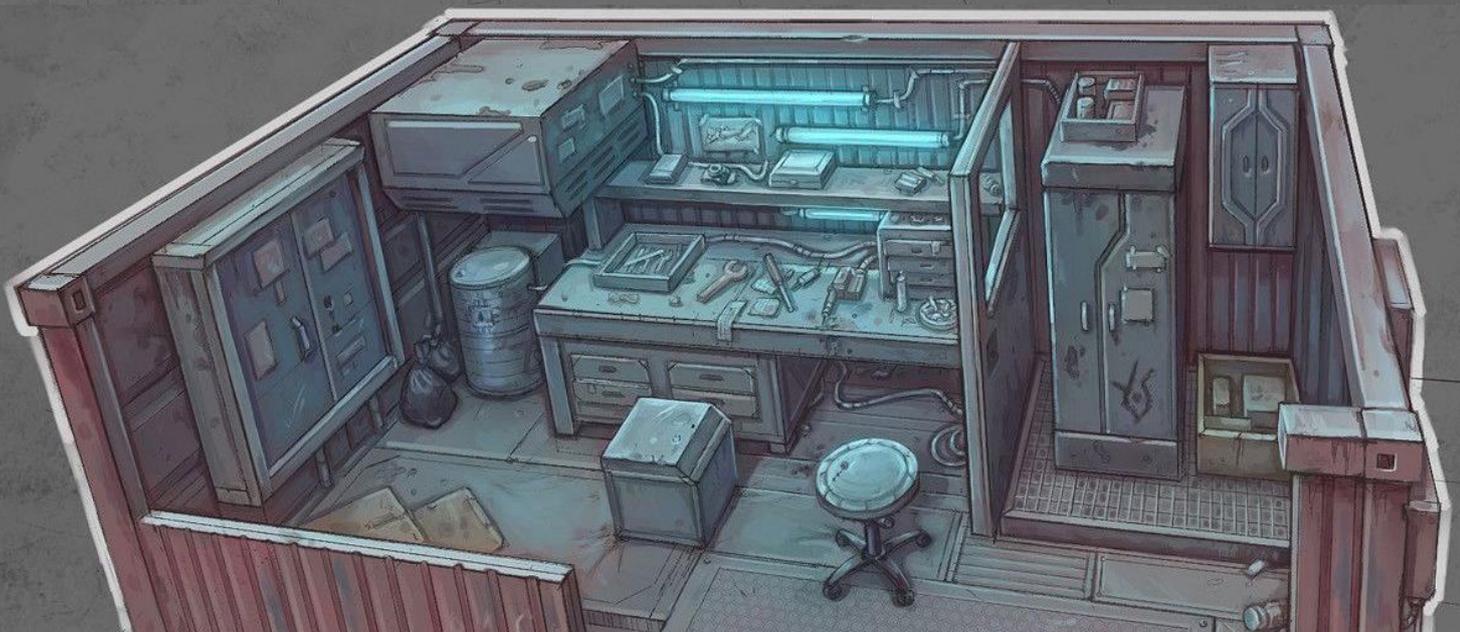
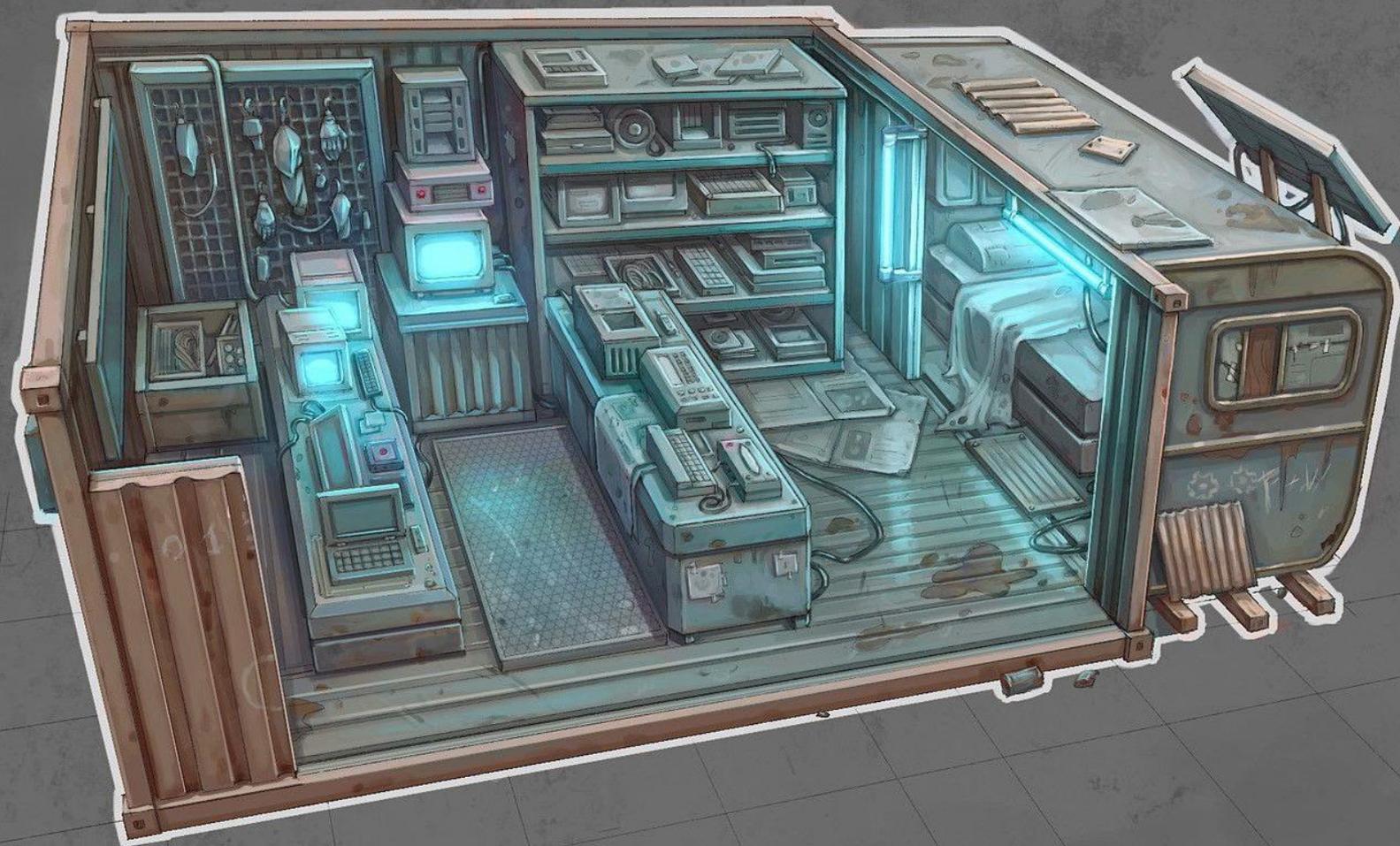
Continental Brands Koff Popper : Le Koff Popper est un thermos spécialisé. Remplissez le compartiment du couvercle d'un Koff Pop, versez de l'eau par le haut et appuyez sur le bouton. En moins d'une minute, vous obtenez 237 ml d'un liquide fin, brun et chaud. Bien sûr, il a à peine le goût du café, mais il est au moins chargé en caféine. Ignorez simplement le léger engourdissement de votre langue après l'avoir bu. Les Koff Pops de la marque Continental, des capsules brun clair préemballées de la taille d'un pouce adulte, ne peuvent être achetées que dans les magasins Oasis et coûtent 10eb (bon marché) pour un paquet de 10. Les Koff Pops sont inclus dans tout mode de vie à base de croquettes, mais le Koff Popper ne l'est pas.

Coffre-fort : Un petit coffre-fort, d'environ 1 pied (0,3 mètre) de côté. Conçu pour stocker en toute sécurité des documents importants au cas où le pire se produirait, le coffre-fort est ignifugé et sa construction solide est semblable à de l'acier épais (50 PV). Pour forcer la serrure mécanique, il faut réussir un test de compétence de crochetage avec un SD de 15. L'inconvénient ? L'ensemble est assez portable. Il est même équipé d'une poignée pour faciliter son transport.

Compartiment caché : Il peut être intégré au lit, au bureau ou à la commode, mais quel que soit l'endroit où il se trouve, la recherche de ce compartiment de 15,25x30x7,5 cm (6x12x3 pouces) nécessite un test de compétence de dissimuler/révéler un objet avec un SD de 15.

Coiffeuse intelligente : Une station construite sur mesure pour le maquillage et le style. Un vanity est équipé de tiroirs de rangement pour le maquillage, les accessoires et les outils de soins, ainsi que d'un joli miroir numérique avec des lumières intégrées pour vous aider à vous mettre en valeur. Le miroir peut se synchroniser avec votre agent pour télécharger divers filtres de mode et afficher une vidéo synchronisée de vous avec différents produits cosmétiques et coiffures qui s'affichent en temps réel.

Art mural : Vous n'avez probablement pas les moyens de vous offrir un "Monet" pour votre mur, mais vous pouvez au moins en acheter un poster réalisé sur une belle imprimante grand format et placé dans un cadre en plastique bon marché. Ou peut-être préférez-vous des chiens jouant au poker. Dans tous les cas, le coût est le même.





CYBERPUNK RED