



SI BIEN CHEZ SOI

CRÉATION DE BASE DANS CYBERPUNK RED

VO : AOÛT 2024 - VF SEPTEMBRE 2024 Traduction et Relecture: Joubinator, Karasu, Sushimatic Mise en page: Sushimatic

V1.0

Rédaction et Design James Hutt & J Gray • **Edition et Développement** J Gray

Direction Artistique Winterjaye Kovach • **Gestion Commerciale** Lisa Pondsmith • **Maquette** J Gray

«Si Bien Chez Soi» est une traduction non-officielle du DLC officiel gratuit «No Place Like Home» 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/2024/08/RTG-CPR-DLC-NoPlaceLikeHome.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.

DATA

Cette équipe d'edgerunners, appelée les Cyber6, est apparue pour la première fois dans le récit Black Dog, de Mike Pondsmith. Vous pouvez le lire de règles Cyberpunk RED, p.435

Le dernier gangster tomba, son cyberoptique crépitant à cause de la flèche qui avait transpercé son crâne.

"Joli tir, Zora!" cria Kepler tout en rengainant son pistolet, "C'était le dernier. Tout le monde va bien ? Au rapport !"

"Je vais bien, mon amour." répondit Pneumo depuis l'endroit d'où il surveillait avec son fusil.

"Pareil." cria Lilayah derrière une barricade.

"Je soigne Damien," répondit Zora, "Il est blessé mais il survivra."

"Comme la plupart d'entre nous," dit Kepler, "Reste Trace. Trace ? T'es toujours avec nous ?"

Trace Santiago leva les yeux du trou fumant près duquel il était accroupi dans un petit bâtiment.

"L'endroit a une bonne structure. Solide mais facile à réparer", marmonna Trace en passant la main sur un poteau de plastibéton dépassant du mur cassé.

"Comment es-tu devenu expert en bâtiment ?", demanda Kepler tout en allant vérifier l'état de Trace. Il avait la manie d'oublier ses blessures quand il se concentrait sur une pensée... ou sur une histoire.

Trace la regarda et sourit, "J'ai bossé sur des chantiers de construction quand j'étais ado, pour aider la famille."

Kepler lui rendit son sourire, "Je vois. Comme j'ai ramassé des fruits avec la mienne."

Trace et Kepler échangèrent un check. Ils avaient grandi dans des clans différents et à des endroits opposés du continent mais leurs racines Nomades communes les unissaient.

"Hé, Zora ! Lilayah !", cria Trace en se relevant, "Vous disiez pas chercher de nouvelles piaules ?".

Zora vérifia le bandage de Damien avant de répondre. Le Techie de l'équipe aurait besoin d'un check-up par son charcudoc, mais il devrait garder son bras.

"Quoi ? Tu veux qu'on loue cet endroit avec ce trou dans le mur ?", demanda-t-elle.

"Celui-là," dit Trace, puis montrant le reste du bloc, "Ou un des douze autres logements à côté."

Déchetueuse, une Fixer de Santo Domingo ayant des liens avec le clan Aldecaldos, avait engagé l'équipe pour dégager un groupe d'Iron Sights qui s'était installé sur son territoire.

Ça n'avait pas été difficile. À part le bras de Damien, le pire avait été une grenade perforant le mur d'un des nombreux garages indépendants qui occupaient le coin.

"Chaque unité a deux pièces", expliqua Trace, "Un grand garage et un open space avec une salle de bain attenante. Ça pourrait être une chambre, un salon, un atelier. Ou autre. Kepler et Pneumo garent leur bagnole dans le garage et y campent. Toi et Lilayah vous rénovez l'autre pièce et ça vous fait un appartement. Bonne idée, non ?"

Lilayah regarda à travers le trou, essayant d'imaginer les possibilités.

"J'aurai bien besoin d'un nouvel appart", réfléchit la rockeuse, "Mes voisins arrêtent pas de me laisser des messages furieux à cause du bruit. Si je bouge pas ils pourraient bien me mettre une bombe."

"J' imagine qu'il doit y avoir pire proprio qu'une nomade de plus de deux mètres qui fait des fêtes de quartier tout les mois.", renchérit Zoya.

"Super !" conclua Trace, souriant, "J'appellerai Déchetueuse pour négocier un accord ! Ça va être premium !"

QU'EST-CE QU'UN QUARTIER-GÉNÉRAL ?

Un **Quartier-Général** (QG) est un endroit contrôlé par une équipe, représentant leur centre d'opérations. C'est leur base. Leur repaire. Leur zone. Ils peuvent s'y réunir, y passer du temps ensemble et y préparer leur prochain coup. Au fur et à mesure que l'équipe accomplit des missions ensemble, cet espace grandit avec eux grâce aux améliorations et aux mises à niveau de QG, offrant des avantages. Avantages qui, bien-sûr, peuvent être perdus s'ils ne sont pas défendus. Rien n'est vraiment sûr à Night City. Si une équipe perd l'accès à son QG, elle en perd les bénéfices et doit les regagner au risque de les voir disparaître complètement.

Ne pas payer le loyer est un bon moyen de perdre l'accès à son QG.

Si le QG est détruit, l'équipe doit tout recommencer de zéro. Tout bénéfice associé est perdu.

Pour construire un QG, une équipe doit d'abord gagner et allouer des Points d'AMélioration de QG (PAM QG).

DATA

Pour en savoir plus sur Déchetueuse et ses fêtes de quartier, cf Black Chrome, page 136

GAGNER DES PAM DE QUARTIER-GÉNÉRAL (PAM HQ)

Quand une équipe gagne des points d'amélioration de la colonne Groupe après avoir accompli une mission, (Cf CP:R page 410) elle reçoit également le même montant de points d'amélioration de QG (PAM QG).

Ces points ne vont à aucun Edgerunner en particulier mais sont dépensés en améliorations et mises à niveau du QG.

Exemple: Le *Super Puissant Trio*, un groupe ska chromatique d'Edgerunners, finissent leur première mission ensemble. Le Maître de Jeu récompense chacun des membres de l'équipe de 40 PAM pour avoir accompli le boulot. Le MJ ajoute également 40 PAM QG pour toute l'équipe.

VOTRE PROPRE QG

Une équipe peut choisir comme son QG n'importe quel endroit sur lequel elle a un certain contrôle une fois qu'elle a suffisamment de PAM QG pour acheter au moins une amélioration de QG. Cet endroit peut être un espace qu'ils possèdent, qu'ils louent ou qu'ils obtiennent grâce à un client. Si les membres de l'équipe veulent vivre dans le QG, ils doivent toujours payer des frais de logement (Cf CP:R PAGE 378) équivalents à l'espace et au luxe fournis.

Exemple: Après avoir reçu 40 PAM QG, le *Super Puissant Trio* accepte de mettre en commun ses ressources et de louer un appartement de deux chambres. Ils acceptent également de dépenser les 40 PAM QG qu'ils ont reçu lors de leur première mission pour acheter l'amélioration Garage. Cet espace, baptisé le *Super Puissant Manoir*, devient leur QG.

AMÉLIORATIONS ET MISES À NIVEAU DE QG

Une **Amélioration de QG** améliore le QG d'une certaine manière, offrant un avantage à son équipe. Chaque amélioration ne peut être achetée qu'une fois par QG.

Chaque amélioration peut être **Mise à niveau** une fois (sauf indication contraire), ce qui améliore encore son avantage. La dépense de PAM QG doit toujours être une décision d'équipe et non prise par un seul joueur.

AMÉLIORATIONS DE QUARTIERS-GÉNÉRAUX

Lors de l'achat d'améliorations et de mises à niveau du QG, choisissez l'une des options suivantes:

▶ **MUR DE PREUVES**

Coût d'Amélioration: 40 PAM QG

En ayant accès à un Mur de Preuves, les Justiciers et les Médias gagnent un bonus de +2 en Bibliothèque, Composition, Contrefaçon, Criminologie, Cryptographie, Déduction et Photos et films, dans la mesure que cela s'applique aux enquêtes en cours.

Coût de Mise à Niveau: 40 PAM QG

Quand le Mur de Preuves est mis à niveau, le bonus pour les Justiciers augmente à +3. Pour les Médias le bonus reste à +2 mais leur niveau de Crédibilité augmente temporairement de 1 quand ils publient un article sur lequel ils ont travaillé avec l'aide du Mur de Preuves.

▶ **GARAGE**

Coût d'Amélioration: 40 PAM QG

Un Garage est livré avec une voiture terrestre compacte appartenant à l'équipe. La voiture peut être améliorée en achetant et en installant des améliorations de véhicule, mais elle ne peut pas être vendue. Elle ne peut pas bénéficier de la capacité de rôle Moto d'un Nomade.

Si la voiture est détruite, cette amélioration (et la mise à niveau si elle a également été achetée) est perdue. Les PAM QG dépensés pour celle-ci ne sont pas remboursés et l'amélioration doit être achetée à nouveau pour obtenir un nouveau véhicule.

Coût de Mise à Niveau: 40 PAM QG

Quand le Garage est mis à niveau, les Nomades gagnent un avantage supplémentaire. Si tous les véhicules d'un Nomade ont le plein de PS et sont en état de marche, il peut passer une semaine pour re-spécifier les choix qu'il a fait avec sa capacité Moto jusqu'à présent, en changeant des améliorations de véhicule ou même en changeant complètement de véhicule.

▶ **CELLULE**

Coût d'Amélioration: 40 PAM QG

Une Cellule est un endroit insonorisé où peut être placé un seul personnage et le garder prisonnier. Lorsqu'il est emprisonné dans une Cellule, le personnage ne peut pas s'échapper à moins d'avoir un COR de 13 ou plus pour briser les barrières qui le retiennent.

Cependant, d'autres personnes peuvent certainement venir le chercher... Vous êtes prévenus.

Coût de Mise à Niveau: 40 PAM QG

Quand la Cellule est mise à niveau, jusqu'à 3 personnages peuvent être retenus dans des cellules séparées. De plus, les Justiciers gagnent un bonus de +2 en Interrogatoire quand ils interrogent un prisonnier qui a passé au moins un jour en cellule.

► **SALON**

Coût d'Amélioration: 40 PAM QG

Durant les réunions tenues dans un Salon, les Fixers de l'équipe gagnent un bonus de +2 en Bureaucratie, Conversation, Corruption, Gestion d'affaires, Négocier, Persuasion et Psychologie.

Coût de Mise à Niveau: 40 PAM QG

Quand le Salon est mis à niveau, les Fixers et les Médias de l'équipe gagnent un +2 à tous leurs jets lorsqu'ils rencontrent dans ce salon une personne, si le MJ détermine cette dernière comme faisant partie de leurs Contacts (Fixers) ou de leurs Accès/source (Medias).

► **INFIRMERIE**

Coût d'Amélioration: 40 PAM QG

Grâce à une Infirmerie, les membres de l'équipe récupèrent naturellement comme si leur COR était de 2 points supplémentaires. Les Medtechs de l'équipe utilisant l'infirmerie gagnent un bonus de +2 en Assistance médicale, Chirurgie et Premiers secours.

Coût de Mise à Niveau: 40 PAM QG

Quand l'Infirmerie est mise à niveau, un Medtech de l'équipe peut utiliser Science (Chimie) pour améliorer, fabriquer et inventer des drogues de rue comme s'il était un Techie avec la spécialité de rôle Expert en fabrication (**CF CP:R PAGE 148**).

Considérez pour cette utilisation que le niveau d'Expert en amélioration, fabrication ou invention du Medtech est égal à son niveau de Technique médicale.

► **MORAL BOOST**

Coût d'Amélioration: 40 PAM QG

Le Moral Boost est une amélioration qui bonifie le bien-être de l'équipe en fournissant des commodités supplémentaires. L'équipe personnalise l'espace de vie du QG plus pour le plaisir que pour des raisons d'utilité.

Cette amélioration est suffisamment générale pour couvrir la plupart des améliorations récréatives et décoratives, y compris les jeux d'arcade, les placards à alcool, les tables de ping-pong, de billard, les saunas, les home cinémas, les tableaux, les terrains de basket, les baignoires sur pattes et les lampes antiques à abat-jour en résille.

Cette amélioration réduit le stress et, par conséquent, réduit le coût mensuel du niveau de vie pour tous les membres de l'équipe de 50ed.

Coût de Mise à Niveau: 40 PAM QG

Le Moral Boost peut être mis à jour jusqu'à 10 fois, apportant un nouvel avantage à chaque fois. Voir le tableau Moral Boost **PAGE 5** pour plus d'informations.

► **RÉDUCTION DE LOYER**

Coût d'Amélioration: 40 PAM QG

L'amélioration Réduction de Loyer offre aux edgerunners qui vivent dans leur QG une baisse de leur loyer. Le prix du loyer est calculé comme si l'habitation était d'une catégorie de moins sur le tableau immobilier (**CF CP:R PAGE 378**), sans tenir compte des lignes "Offert par la corpo". Le coût du loyer pour un hôtel cube tombe à 100ed par mois. La Réduction de Loyer ne peut pas s'appliquer à un QG sans loyer mensuel.

Coût de Mise à Niveau: 40 PAM QG

Chaque fois que la Réduction de Loyer est mise à niveau, ajoutez un lit de plus (et si possible une autre pièce avec l'accord du MJ) au QG. Ceci ajoute un espace pour des locataires supplémentaires sans augmenter le coût du logement. La Réduction de Loyer peut être mis à niveau plusieurs fois mais sans dépasser le double du nombre de lits d'origine.

Par exemple, un container de cargo ne peut pas avoir plus de deux lits (une mise à niveau), alors qu'un appartement de deux chambres peut avoir jusqu'à quatre lits (deux mises à niveau).

► **SALLE DE SERVEURS**

Coût d'Amélioration: 40 PAM QG

Le QG a désormais une Architecture NET. En vous servant de « La sécurité à domicile en 2045 » (**CF CP:R PAGE 217**) et de 20,000ed, créez la parfaite défense domestique pour votre équipe. La seule condition est que vous ne pouvez ni retirer ni revendre plus tard quoique ce soit acheté avec ces eurodollars et que vous ne pouvez pas conserver les fonds non dépensés.

► MISES À NIVEAU MORAL BOOST

Rang de Mise à Niveau Moral Boost	Bénéfice
1	Au début de chaque mois, chaque membre de l'équipe peut regagner 1d6/2 d'Humanité, jusqu'à leur Humanité maximum selon leur cybernétique installée.
2	Les membres de l'équipe récupèrent naturellement comme si leur COR était d'1 point supplémentaire. Ceci se cumule avec le bonus fournit pas l'amélioration Infirmerie.
3	L'équipe (y compris le personnel du Corpo) augmentent leur CHA de 1. C'est l'un des seul moyens d'avoir des points de chance pour un PNJ.
4	Au début de chaque mois, chaque membre de l'équipe peut regagner 1d6 d'Humanité, jusqu'à leur Humanité maximum selon leur cybernétique installée. Ceci remplace le bénéfice gagné au point 1 de ce tableau.
5	Le Fixer de l'équipe gagne +2 en Négocier quand il négocie l'augmentation de la paye par personne pour un travail. Les membres non-Fixers de l'équipe peuvent désormais marchander pour augmenter leur paye par personne et par travail de 20% comme s'ils étaient un Fixer de rang 5 d'Intermédiaire, mais ne bénéficient d'aucun bonus en Négocier.
6	Lorsque les membres de l'équipe font des petits boulots (see CP:R page 381), ils peuvent lancer deux fois leur d6 sur le tableau approprié et choisir le résultat qu'ils préfèrent.
7	L'équipe (y compris le personnel du Corpo) augmentent leur CHA de 1 point supplémentaire (en plus de celui déjà acquis au point 3 de ce tableau).
8	Lorsque les membres de l'équipe font des petits boulots (see CP:R page 381), ils peuvent lancer deux fois leur d6 sur le tableau approprié et gagner les profits des deux résultats. Ceci remplace le bénéfice gagné au point 6 de ce tableau..
9	Au début de chaque mois chaque membre de l'équipe peut lancer un d6 deux fois et prendre le résultat le plus haut. Ils additionnent alors ce chiffre à leur Humanité, jusqu'à leur Humanité maximum selon leur cybernétique installée. Ceci remplace le bénéfice gagné au point 4 de ce tableau.
10	Faites Votre Choix: Créez avec votre MJ un bénéfice Moral Boost inédit, construit spécifiquement pour votre équipe.

Coût de Mise à niveau: 40 PAM QG

Quand une Salle de Serveurs est mise à niveau, un Netrunner de l'équipe peut utiliser Sécurité électronique pour améliorer, fabriquer et inventer des cyberconsoles, du matériel informatique et des programmes pour cyberconsoles comme s'il était un Techie utilisant la spécialité de rôle Expert en fabrication (CF CP:R PAGE 148). Considérez dans ce cas que le niveau d'Expert en amélioration, fabrication ou invention du Netrunner est égal à son niveau d'Interface.

► STUDIO

Coût d'Amélioration: 40 PAM QG

Quand un Rockerboy de l'équipe utilise le Studio, il gagne un bonus de +2 en Arts plastiques, Composition, Instrument, Jeu d'acteur et Photos et films.

Coût de Mise à niveau: 40 PAM QG

Quand le Studio est mis à niveau, les Rockerboys de l'équipe gagnent un bonus de +2 en Arts plastiques, Composition, Instrument, Jeu d'acteur et Photos et films s'ils y passent une semaine pour peaufiner un projet artistique. S'ils ratent le jet de compétence, ils peuvent réessayer plus tard en y consacrant une nouvelle semaine et gagner un +2 supplémentaire s'additionnant au bonus précédent. Les Rockerboys peuvent continuer ainsi ce schéma en accumulant les bonus jusqu'à ce que leur projet aboutisse, qu'ils abandonnent ou qu'ils fassent un 1 au jet de dé (s'ils sont également Solo, Correction des manœuvres ne s'applique pas) sur un test de compétence demandé: dans ce cas, les bonus du processus d'affinage disparaissent dans un tourbillon de frustration.

DATA

CF CP:R signifie voir la page appropriée dans le livre de règles Cyberpunk RED.

Vous êtes-vous déjà demandé comment Silverhand a écrit *Chippin' In* ? Ou comment Eurodyne a terminé *Second Conflict* ? Un travail acharné et de longues séances en studio. L'art a le potentiel de changer le monde, souvent de manière inattendue. Une réussite mythique (SD29) y arrive toujours. Vous ne le saurez que quand ça arrivera.

Les MJ sont encouragés à considérer l'existence d'un tel projet artistique à la fois à des fins narratives et mécaniques pendant la partie.

Exemple: *Forty veut créer un morceau génial pour son prochain album – son magnum opus. Le MJ décide qu'elle devra réussir trois tests SD29 différents (Composition, Instrument (Guitare) et Instrument (Chant)). Elle passe une semaine en studio, gagnant un bonus de +2 sur ces compétences. Elle échoue aux trois tests (avec respectivement 15, 18 et 21). Elle met son travail en pause le temps de faire une mission avec son équipe, puis revient pour une autre semaine d'enregistrement. Comme c'est sa deuxième semaine, le bonus passe à +4 ! Pourtant, elle échoue à nouveau aux trois tests (respectivement 16, 22 et 28). La réussite est au bout de ses doigts !*

Forty se lance directement dans une autre semaine de studio, avec un bonus de +6 cette fois. Seulement, elle obtient un 1 sur son jet d'Instrument (Chant). Forty gémit de frustration lorsque sa muse meurt d'une mort sanglante, criblée de balles. Ses bonus sont perdus car le travail tourne mal. Elle devra tout recommencer à zéro si elle veut continuer.

► ZONE D'ENTRAÎNEMENT

Coût d'Amélioration: 40 PAM QG

Grâce à l'accès à une Zone d'Entraînement, un membre de l'équipe peut passer une semaine à pratiquer une des compétences suivantes: Armes de mêlée, Armes d'épaule, Art martial, Athlétisme, Bagarre, Esquive, Pistolet, Tir à l'arc ou Tir automatique.

Quand une compétence est pratiquée, le membre d'équipe gagne un bonus de +1 sur tous ses jets pour cette compétence, jusqu'à ce que l'équipe gagne de nouveaux PAM de groupe après une mission ou jusqu'à ce qu'il s'entraîne à nouveau.

Coût de Mise à niveau: 40 PAM QG

Quand une Zone d'Entraînement est mise à niveau, les Solos utilisant cette zone gagnent un bénéfice supplémentaire: ils peuvent choisir deux différentes compétences de la liste ci-dessus et les pratiquer en même temps.

► ATELIER

Coût d'Amélioration: 40 PAM QG

À chaque fois qu'un Techie de l'équipe passe du temps dans l'Atelier à utiliser ses spécialités Expert en amélioration, Expert en fabrication ou Expert en invention, il peut consacrer un temps égal à un deuxième projet sans temps supplémentaire.

Exemple: *Torch passe une semaine à utiliser Expert en amélioration pour équiper un lance-flamme d'un emplacement d'accessoire. Puisqu'il est dans l'Atelier de son QG, il peut aussi consacrer cette même semaine à finir la voiture terrestre compacte (un objet Super Luxueux) qu'il fabrique.*

Coût de Mise à niveau: 40 PAM QG

Quand un Atelier est mis à niveau, un Techie de l'équipe peut consacrer une quantité de temps égale à un troisième projet lorsqu'il utilise l'Atelier.

► BUREAU

Coût d'Amélioration: 40 PAM QG

Un Bureau améliore l'efficacité des capacités d'un membre du personnel d'un Corpo de l'équipe (choisi quand l'amélioration est achetée). Ce personnel amélioré est considéré comme un membre à part entière de l'équipe, il gagne des PAM quand son Corpo en gagne et devrait recevoir une part égale de la paye pour toute mission à laquelle il participe. Ses PAM et eurodollars sont dépensés par le MJ.

Un personnel amélioré est loyal à son patron direct, pas à la corporation pour laquelle ils travaillent, et suit son Corpo de l'équipe dans une nouvelle compagnie s'il en change. Si l'accès au Bureau est perdu, ce personnel ne gagne plus de PAM ni de paiement pour ses tâches, Mais conserve les avantages acquis grâce aux dépenses passées.

Coût de Mise à niveau: 40 PAM QG

Quand un Bureau est mis à niveau, le personnel amélioré n'utilise plus le système de loyauté (**CF CP:R PAGE 154**) pour déterminer s'il reste loyal. À la place, le personnel amélioré reste loyal quoi qu'il arrive et ne quittera son Corpo que si ce dernier le trahit.

Si un Bureau mis à niveau est détruit, retiré ou autrement perdu, l'équipe devra le rétablir avant de dépenser des PAM QG dans toute autre amélioration ou mise à niveau. Si l'équipe y échoue, le personnel amélioré se sent trahi et part en toute hâte.

QUARTIERS-GÉNÉRAUX DE FACTIONS DE PNJ

Les camps de Nomades, les repaires de gangs et les bureaux d'entreprises sont tous de bons exemples de quartiers-généraux détenus et contrôlés par des factions de PNJ. Ils peuvent également être un excellent moyen de codifier le "soft power" qu'un PJ Edgerunner possède en tant que membre de ladite faction, en particulier pour les Corpos, les Justiciers et les Nomades.

Avec l'accord du MJ, un PJ Edgerunner peut profiter des bénéfices du QG d'une faction PNJ... même s'il bénéficie déjà d'un QG d'équipe.

MJs, gardez en tête quelques éléments quand un joueur en fait la demande. Tout d'abord, la ressource est-elle juste disponible pour l'Edgerunner ? Deuxièmement, est-il en bons termes avec la faction ? Troisièmement, l'activité pour laquelle l'Edgerunner utilise l'avantage aide-t-elle la faction d'une manière ou d'une autre ? Le MJ est toujours libre de dire: "Non, ta meute ne te laissera pas emprunter une voiture pour une course de rue." ou "Ton patron veut te parler de tes rencontres avec des clients hors-contrat pendant les heures de travail."

Les PJ Edgerunners ne peuvent pas dépenser de PAM QG sur le QG d'une faction PNJ, et les avantages précis disponibles dépendent toujours du MJ.

UNE MAISON POUR LE CYBER6

Une Histoire en Trois Actes

ACTE I: PRENDRE POSSESSION

Après quelques discussions, les Cyber6 se mettent d'accord pour transformer l'un des garages indépendants de Déchiqueteuse en quartier-général de l'équipe.

Au début du mois, Zoya, Lilayah, Kepler et Pneumo se partagent le coût de la location d'un studio (1,500ed par mois). Zoya et Lilayah dormiront dans la pièce attenante pendant que les autres camperont dans le kombi de Kepler (garé en toute sécurité dans le garage).

L'équipe dépense également 40 PAM QG pour une amélioration Garage, revendiquant ainsi officiellement l'emplacement comme leur QG. L'amélioration Garage est livrée avec une voiture terrestre compacte gratuite, parfaite lorsque le Cyber6 se sépare pendant une mission ou que quelqu'un doit courir à un magasin Oasis. Kepler ne peut à lui seul les conduire partout !

► QG CYBER6 (ACTE I)

Un garage indépendant avec une chambre (et une salle de bain) équivalent à un appartement type studio.

Loyer Mensuel: 1,500ed

Amélioration: Garage

ACTE II: DEUX FOIS PLUS DE FUN

Après quelques missions, les Cyber6 ont accumulé des PAM QG qu'ils n'ont pas encore dépensés. Trace et Damien décident de louer à Déchiqueteuse un deuxième espace adjacent. Damien emménage dans le garage tandis que Trace prend la pièce accolée. Le MJ décide que l'espace, tel que le duo l'utilise, est l'équivalent de deux studios (1,500ed par mois chacun).

L'équipe discute et décide que le moment est venu d'acheter trois améliorations supplémentaires pour leur QG. Tout d'abord, ils dépensent 40 PAM QG pour l'amélioration Réduction de Loyer, réduisant le coût de chaque studio à 1,000ed par mois. Ensuite, ils achètent pour Damien un Atelier à installer dans sa chambre, car son travail de Techie aide toute l'équipe. Enfin, à la demande de Pneumo, ils dépensent des PAM QG pour acquérir une Salle de Serveurs. Le Netrunner rit de joie en assemblant une architecture NET (hébergée à l'arrière du garage où sont garés les véhicules de l'équipe) et un système de sécurité.

► QG CYBER6 (ACTE II)

Deux garages indépendants, chacun avec une chambre attenante (et une salle de bain), équivalent de trois appartements type studios.

Loyer Mensuel: 3,000ed

Améliorations: Atelier, Garage, Réduction de Loyer et Salle de Serveurs.

ACTE III: UN PETIT PLUS POUR TOUT LE MONDE

Après plusieurs missions de plus, les Cyber6 discutent à nouveau. Bien qu'ils conviennent que tous bénéficient des améliorations apportées à leur QG, certains membres de l'équipe en bénéficient plus que d'autres. Tout le monde a une demande. Heureusement, avec 240 PAM QG en banque, tout le monde peut choisir une amélioration dans la liste.

- Kepler met à niveau le Garage. Cela lui permettra de ré-équiper plus facilement le kombi pour des missions spécifiques.

SI BIEN CHEZ SOI

- Pneumo, pendant ce temps, met à niveau la Salle de Serveurs. Il salive à l'idée d'améliorer sa cyber-console et ses programmes.
- Lilayah choisit l'amélioration Studio. Le MJ voit où cela mène et accepte que cette amélioration se passe comme si Déchiqueteuse donnait accès au Cyber6 à un troisième espace adjacent sans frais (hormis les PAM QG dépensés). Le Studio occupe une des pièces nouvellement acquises.
- Zora réfléchit à l'Infirmierie, car même sans Medtech dans l'équipe, le bonus de soin pourrait être utile. Elle choisit cependant la Zone d'Entraînement, qui occupe la deuxième pièce du nouvel espace acquis.
- Trace, en tant que Média, demande le fond du Studio de Lilayah pour son Mur de Preuves. Cela améliorera ses compétences et l'aidera à faire progresser sa carrière de journaliste d'investigation.

- Enfin, Damien ne prend pas la mise à niveau de son Atelier mais plutôt un Moral Boost sous la forme d'un petit jardin, situé derrière leur petit complexe. Une petite rentrée de légumes frais du nouveau jardin réduira les dépenses mensuelles de l'équipe en matière de niveau de vie de 50ed chacun.

► QG CYBER6 (ACTE III)

Trois garages indépendants, chacun avec une chambre attenante (et salle de bain), équivalent de trois appartements type studios. L'équipe a des pièces supplémentaires pour abriter des améliorations, et un petit jardin à l'arrière.

Loyer Mensuel: 3,000ed

Améliorations: Atelier, Garage (Mis à niveau), Moral Boost, Mur de Preuves, Réduction de Loyer, Salle de Serveurs (Mis à niveau), Studio et Zone d'Entraînement.

► FICHE DE QUARTIER-GÉNÉRAL

NOM					
SITUATION		LOYER MENSUEL			
DESCRIPTION					
AMÉLIORATIONS & MISES À NIVEAU					
◇ Atelier	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	◇ Mur de Preuves	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
◇ Bureau	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	◇ Réduction de Loyer	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
◇ Cellule	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	◇ Salle de Serveurs	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
◇ Garage	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	◇ Salon	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
◇ Infirmierie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	◇ Studio	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
◇ Moral Boost	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	◇ Zone d'Entraînement	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Pour la plupart de Améliorations et des Mises à niveau, cochez la case.
 Pour Réduction de Loyer et Moral Boost, notez le nombre de mises à niveau dans la case.

| **NOTES** | | | | | |

Vous avez la pleine permission de copier et d'imprimer ce formulaire autant que vous le souhaitez.