



**Silverhand  
Studios**  
*Still rocking in 2045!*

# CONAPTS CORPOS & STUDIOS

VF MAI 2024 Traduction et Relecture: Joubinator, Kry'Ger, Sushimatic Mise en page: Sushimatic

**Rédaction et Design** James Hutt and J Gray • **Édition** J Gray • **Direction Artistique** Winterjaye  
**Carte** J Gray • **Gestion Commerciale** Lisa Pondsmith • **Maquette** J Gray

« Conapts Corps & Studios » est une traduction non-officielle du DLC officiel gratuit « Corporate Conapts & Studio Apartments » 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/2023/08/RTG-CPR-DLC-ConaptsandApartments.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 © 2021 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.

# CONAPTS CORPOS & STUDIOS

## NIGHT CITY 2045



NIGHT CITY vers 2045

### DATA

Les cercles blancs sur la carte ci-dessus correspondent aux lieux de CP:R (PAGES 310-314).

Les épingles rouges sont les lieux de ce DLC. CO signifie Conapt Corpo. SO signifie Studio.

## AUT PAYER LE LOYER, CHOOMBA!

Ou pas, selon qui vous êtes et pour qui vous travaillez. Si vous êtes un Corpo, il y a de fortes chances que vous obteniez un logement gratuit grâce à votre employeur. Et ouais, aucun de vos eurodollars si durement gagnés n'a besoin d'être affecté à votre loyer puisque vous disposez d'un conapt de la corporation comme avantage bien mérité. Et si vous vous sentez généreux, vous pouvez même inviter un ou deux amis à y vivre avec vous. Bien sûr, vous pouvez leur facturer un loyer pour cette vie luxueuse.

Ou alors, utilisez la chambre d'amis comme bureau et laissez vos amis se débrouiller avec leurs plans d'hébergement. Après tout, s'ils rassemblent suffisamment d'argent et le mettent en commun, il y a moyen qu'ils puissent s'offrir un studio. Ce ne sont pas les endroits les plus spacieux pour vivre, bien sûr; mais bon, c'est mieux que de vivre dans un conteneur maritime comme une sorte de vagabond, non ?

**Pour plus d'informations sur les  
Conapts Corpos et les Studios, CF CP:R  
PAGE 379.**

## LES 10 MEILLEURS CONAPTS CORPOS SYNERGIQUES

*Pour la plupart des gens le coût de la vie est élevé à Night City. Mais vous ne faites pas partie de la plupart des gens. Pendant que le reste de la population s'épuise à gagner suffisamment d'eurobillets dans la rue pour payer leur loyer, vous vous servez un deuxième verre de quelque chose de cher dans une carafe en cristal du bar bien approvisionné de votre conapt.*

*Ce n'est pas votre faute si vous avez le meilleur, contrairement aux rats des rues, n'est-ce pas ? Peut-être auraient-ils dû travailler plus dur, faire de meilleurs choix ou naître hors du caniveau. Pourquoi devriez-vous vous sentir coupable de leurs échecs ?*

### ► BIOTECHNICA SPHÈRE D'HABITATION ALPHA (C01)

Vous vivez dans le quartier de l'Université, sur le campus Biotechnica, dans un module d'habitation à l'intérieur d'une vaste serre en forme de dôme. Vous pouvez aller au travail à pied tranquillement via un tunnel, mais rentrer chez vous après une sortie nocturne en ville est une autre histoire. En raison des plantes rares dans la Sphère, y entrer nécessite un processus de décontamination de cinq minutes après avoir été dans l'air pollué de Night City.

L'air contenu dans le décontamineur haute-pression fait des ravages sur les cheveux naturels. La plupart de vos collègues sont passés depuis longtemps aux Tech-chev.

### ► CONTINENTAL BRANDS CONCEPT QUARTIER VERTICAL "PARFUMS DU MONDE" (C02)

Vous vivez à Little Europe, à quelques pas des bureaux de Continental Brands, dans une tour à l'agencement extrêmement déroutant. Chaque étage est aménagé comme un petit marché « exotique », la façade de chaque conapt étant décorée comme une devanture de magasin. Les couloirs qui les relient ont l'apparence de rues sinueuses, complétées par des éléments superflus, tels que des bouches d'aération parfumées et des hologrammes de vendeurs ambulants, tous jugés essentiels par la corporation pour « l'atmosphère ».

Malgré la configuration confuse du complexe résidentiel, « Je me suis perdu » n'est pas considéré comme une excuse valable pour les nouveaux employés arrivant en retard aux réunions.

### ► DANGER GAL LIEU D'HÉBERGEMENT ALIAS "LA DANGER ZONE" (C03)

Vous vivez sur l'eau à Little Europe dans un vaste complexe art déco en face des bureaux de Danger Gal. À l'intérieur la rose est la couleur principale, rehaussée de vert chartreuse, de néons violet, de lumières noires et des lueurs des bornes d'arcade. On pourrait penser que la sécurité est au top, mais vos collègues invitent tellement d'amis que chaque soir ressemble à une fête du vendredi.

Des équipements étranges comme des fosses à poufs, des champs de tir, des coins manga, des distributeurs gratuits de biscuits Kibble, des distributeurs de Smash et des parcours d'obstacles remplissent les espaces communs du bâtiment, ce qui rend difficile de se rappeler quelles installations se trouvent à quel étage. Il semble que la moitié des Piranhas se pointent ici chaque semaine.

### ► MILITECH LOGEMENT OPÉRATIONNEL CORPORATISTE (C04)

Vous vivez sur la base militaire de NorCal dans un bâtiment hautement défendu appartenant à Militech. Les chambres sont spartiates, mais les meubles qu'elles contiennent sont fabriqués avec des matériaux de haute qualité, presque indestructibles. On dit que le bâtiment pourrait résister aux frappes de missiles. Tous les invités doivent se soumettre à un contrôle de sécurité approfondi avant d'entrer.

Le salon à cigares du troisième étage est toujours rempli de hauts gradés discutant d'attaques, de contre-attaques, d'opérations et de l'histoire de Militech. Vivre ici est une sorte d'habilitation de sécurité en soi.

### ► NETWORK 54 ARPENTS PRIVÉS DE WESTBROOK (C05)

Vous vivez dans un duplex appartenant à N54, dans les collines pittoresques de New Westbrook. Vous ne pouvez pas vous rendre au travail à pied, mais cela est compensé par le gain de tranquillité qu'offrent les murs autour de votre petite communauté. Les stars qui doivent vivre au siège souhaiteraient pouvoir avoir cela. Parfois, ils viennent chez leur assistant (votre voisin) pour échapper à la folie et au bruit du bâtiment de N54 ! Il existe de nombreux événements organisés par la corporation dans l'espace communautaire, mais la participation n'est pas obligatoire, donc personne ne s'y présente; tout le monde fait la fête, se repose ou fait des heures supplémentaires pour impressionner le patron, mais aucun de vos collègues n'est assez stupide pour gâcher son temps libre pour un pancake des RH.

#### DATA

Pour plus d'informations sur le logement voir **CP:R PAGE 377.**

#### DATA

Vous souhaitez en savoir plus sur la zone dans laquelle se situe votre nouvelle maison ? Voir **CP:R PAGES 297-299.**

## ▶ PETROCHEM & SOV OIL

### SOLUTION TEMPORAIRE DE LOGEMENT CONJOINT (C06)

Vous vivez dans le lotissement Watson, dans les logements corporatistes construits à la hâte près des bureaux de Petrochem & SovOil. Les murs sont si bon marché que la couche de finition s'effrite lorsque vous vous appuyez dessus. Mais le pire, c'est qu'à cause de la destruction simultanée des anciens complexes résidentiels des deux sociétés, vous vivez désormais dans le même bâtiment que votre détesté concurrent corpo. C'est révoltant, malgré le nombre de mémos que vous envoie la direction pour vous assurer que l'arrangement n'est que temporaire.

Entre-temps, vous et vos adversaires êtes parvenus à un accord : ils prennent l'ascenseur de gauche et vous prenez celui de droite; à moins d'une panne, bien sûr. Le court de tennis Est est réservé aux employés de Petrochem et le court Ouest est réservé à SovOil. Le jacuzzi sur le toit est partagé, mais personne n'en est satisfait.

## ▶ ROCKLIN AUGMENTICS HUB INNOVATION (C07)

Vous vivez à New Westbrook, dans le Hub Innovation sur le campus de Rocklin Augmentics, où ils vont ont entassés dans un espace conceptuel conçu pour encourager « l'innovation et le travail d'équipe ». Au moins votre conapt est sympa. Le bâtiment est avant tout fait d'espaces communs, tous très peu utilisés, ce qui est clairement du gâchis. Combien de laboratoires informatiques vous sont nécessaires dans votre immeuble ? Bien moins que ce qu'il y a ici, c'est sûr.

Quant aux espaces de fabrication ? Il y en a au moins un à chaque étage, prêt à être utilisé 24h/24 et 7j/7 (et surveillé par la corpo au cas où quelqu'un ferait une découverte en dehors des heures de bureau). On vit ici avec l'impression que la direction de Rocklin ne comprend pas que tous ses employés ne sont pas ingénieurs. Mais les ingénieurs que vous connaissez adorent cet endroit. Au moins, ils sont contents.

## ▶ TRAUMA TEAM CENTRE DE VIE CORPORATISTE (C08)

Vous vivez dans le lotissement Watson, au Centre de Vie Corporatiste Trauma Team, relié à la tour Trauma Team par un tunnel d'accès privé. Les conapts sont sympas, bien qu'un peu stériles. Le centre de remise en forme est de classe mondiale et dispose d'une superbe machine à smoothies (chargée de vrais fruits lors d'occasions spéciales !). Vous ne connaissez aucune autre corpo qui offre dans son immeuble un tel centre de soins d'urgences à ses employés.

Bien qu'elle ne soit pas gratuite, la thérapie proposée par le spécialiste interne est excellente. On vous a assuré que c'était entièrement confidentiel, mais vous ne pouvez pas en être sûr : toutes les poignées de porte vérifient votre fréquence cardiaque, donc qui sait quelles autres données sont collectées par le bâtiment pour les patrons ?

## ▶ ZIGGURAT TERRASSE CORPORATISTE

### “LE JARDIN SUSPENDU” (C09)

Vous vivez dans la Upper Marina, sur la Terrasse Corporatiste de Ziggurat, accrochée sous le quartier général de Ziggurat. La vue sur l'eau est fantastique, mais les fenêtres ont été scellées après le suicide dont l'annonce avait fait scandale sur le Puit de données. Bonne nouvelle cependant : vous n'avez pas besoin de vous rendre au travail puisque vous y êtes déjà. Chaque porte de conapt dispose d'un écran affichant le Lopin du Jardin de son habitant. Ziggurat attend de vous que vous mettiez à jour régulièrement votre compte du réseau social et interagissiez un minimum avec vos voisins. Restez connecté pour ne pas être mis à l'écart.

## ▶ ZHIRAFA MICROVILLAGE PARC OFFICE (C010)

Vous vivez dans la zone industrielle de Heywood, dans le MicroVillage Office Parc de Zhirafa. Cette petite zone est conçue pour ressembler au village coloré de conteneurs de fret au sud, près de l'ancienne usine sidérurgique. Cependant, on trouve derrière chaque porte peinturlurée de votre quartier un conapt corpo bien équipé, et non une boîte de conserve crasseuse. À l'extérieur, vous avez beaucoup plus de chances de trouver un latte artisanal qu'un hot-dog bon marché, mais vous paierez quand même le prix d'un hot-dog. Dans votre petit village corpo, les vendeurs proposent des plats et des boissons de luxe (mais pas la totalité de votre Niveau de vie), en particulier de l'alcool. La vodka synthétique y est moins chère que l'eau en bouteille. L'ambiance devient un peu bruyante le soir, mais beaucoup d'affaires y sont conclues, donc tout s'équilibre.

## 10 STUDIOS

### QUE VOUS POURRIEZ VOUS OFFRIR

Vous avez enfin quitté la zone de conteneurs. Félicitations ! Votre prochaine étape pour sortir du caniveau, c'est trouver un studio. Ce n'est pas beaucoup plus grand, mais ce sera un château pour vous. Vous ne partagerez plus la salle d'eau avec vos voisins, et votre petit château est doté de son trône privé. Sauf si vous avez un colocataire,

comme la plupart de vos voisins, que vous croisez de temps en temps dans le bruit de la buanderie commune. Mais ça reste bien mieux que le conteneur d'où vous venez (presque tout le serait). Votre nouveau studio est l'endroit idéal pour fermer la porte sur votre passé et ouvrir une fenêtre sur votre avenir radieux !

## ► STUDIOS SILVERHAND (S01)

Vous vivez à Night City sud, dans un entrepôt délabré qui a été transformé en collectif d'artistes dans les années 2020. À l'époque, c'était l'endroit dans le vent pour les nouveaux artistes, et bon nombre des meilleurs groupes d'aujourd'hui y ont débuté. Après que les tours Arasaka se soient envolées dans la fumée nucléaire le 20 août 2023, le bâtiment a été fortement vandalisé, mais la constante évolution des peintures murales créées par les résidents a fini par masquer visuellement les marques et les dommages. Kerry Eurodyne, Rockerboy légendaire, est propriétaire du bâtiment depuis que Johnny Silverhand a disparu la nuit où les tours ont explosé.

Kerry n'est pas aussi impliqué que l'était Johnny dans les Studios Silverhand, aujourd'hui il passe son temps entre les Philippines, Tokyo, et Night City grâce à des amis Nomades. Mais lorsqu'il est en ville, il y passe et encourage un peu les artistes, musiciens et fainéants qui habitent cet endroit. Le bâtiment est toujours géré par un cousin de l'agent de Kerry, toujours dans la même fibre artistique. Mais ne vous attendez pas à une réduction. L'époque où les artistes vivaient à bas coûts grâce aux largesses d'un mécène est révolue.

## ► HAUTEURS DE CORONADO (S02)

Vous vivez près de la limite de Rancho Coronado et de la zone de loisirs de Pacifica, dans un immeuble avec une belle vue sur Playland by the Sea. Si vous avez des fenêtres sur le côté droit. Parfait, non ? Mais il y a toujours un hic. La plupart de vos voisins, bien plus que prévu, sont affiliés à des gangs. Quelques Voodoo Boys livrés à eux-mêmes, des Steel Vaqueros en business avec des Nomades locaux, une bonne partie de la 6th Street qui défile constamment dans le cadre d'une « surveillance de quartier ». Au moins, ils ne se battent pas là où ils dorment, mais la tension est toujours palpable. Rien n'explique vraiment pourquoi, les choses se sont juste faites comme ça et maintenant vous devez faire avec. Vous pourriez trouver un autre endroit, mais c'est plutôt sympa ici, et si vous avez la vue, c'est à tomber par terre.

## ► GLENLIFE PERFECTED (S03)

Vous vivez dans le Glen, dans un immeuble qui, de l'extérieur, semble beaucoup plus cher que ce que vous pourriez vous permettre. Mais à l'intérieur, l'ascenseur s'arrête constamment, les demandes de maintenance sont ignorées et les lumières clignotent chaque fois que quelqu'un règle le volume de sa télévision ou met une pizza au micro-ondes. À moins d'habiter au premier étage, où tout fonctionne à merveille. Devinez quel étage votre propriétaire montre aux potentiels locataires ? Mais il est difficile de trouver un studio dans le quartier le plus sûr du centre de Night City, et vous êtes à un pâté de maisons de l'hôtel de ville, alors peut-être devriez-vous y réfléchir à deux fois avant d'aller voir si l'herbe est plus verte ailleurs.

## ► HEYWOOD SUITES (S04)

Vous vivez à Heywood, sous l'une des autoroutes les plus encombrées de Night City. C'est donc bruyant, surtout le matin et le soir, lorsque de gros camions livrant on ne sait quoi à la zone industrielle de Heywood passent au-dessus de votre tête. Croyez-le ou non, votre appartement est déjà fortement insonorisé, et ce n'est toujours pas suffisant ! Les vibrations pénètrent et font trembler tous les meubles non boulonnés. La plupart de vos voisins ont un réducteur de bruit implanté ou se promènent dans le bâtiment en portant des protections auditives. Beaucoup d'entre eux travaillent pour Zhirafa, ou sont des avocats travaillant au commissariat de police municipal N°2 voisin. Quelques résidents ont commencé à apprendre la langue des signes pour mieux communiquer entre eux.

## ► MARINA MAISONS FLOTTANTES (S05)

Vous vivez dans la Upper Marina, dans une grande péniche-copropriété amarrée. Certains de vos voisins sont des amateurs de sport qui aiment pouvoir se rendre à pied au stade McCartney Fields. Beaucoup sont de petits employés de Ziggurat ou de Continental Brands, qui cherchent à gravir rapidement les échelons pour obtenir un logement corpo. Ces deux groupes ne causent pas vraiment de problèmes. C'est un troisième groupe qui rend les Maisons Flottantes difficiles à vivre: les Scavvers. La plupart n'ont que les moyens de dormir sur le banc d'un parc, mais certains gagnent suffisamment d'eurodollars pour s'offrir une place ici. En raison de son emplacement proche du vieux centre ville, les Scavvers aux revenus élevés affluent en masse vers les Maisons Flottantes. Ils y entrent à toute heure de la nuit, blessés, en colère, épuisés, et peut-être irradiés, vous réveillant quand vous essayez de dormir. Il paraît que régulièrement, l'un d'eux est trouvé mort dans sa chambre, ce qui rend l'endroit vraiment puant.

## ► NIGHT CITY SUD STUDIO RÉHABILITÉ (S06)

Vous vivez au bord de l'eau de Night City sud, dans un studio réhabilité. Bien que le quartier regorge de gangs, votre rue est plutôt sûre puisque vous habitez à côté de Medical Technologies, une banque de corps qui fait affaire avec tous les gangs du coin. Ils sont généralement assez futés pour ne pas chier là où ils mangent.

Dès que vous quittez votre immeuble, la dévastation et la violence environnantes vous rappellent instantanément que vous vivez dans une zone de combat. Il est plus sûr de prendre un bateau pour rendre visite à vos amis dans d'autres quartiers de la ville que de conduire ici. Marcher n'est pas non plus une bonne idée et la station NCART locale est connue pour attirer les ennuis.

## ► STUDIOS DE MOTEL RECONVERTIS (S07)

Vous vivez dans un ancien motel en bordure de Heywood/Santo Domingo. Le propriétaire l'a transformé en une série d'appartements dans les années 2030 pour répondre aux besoins du quartier, et c'est depuis resté ainsi. La plupart de vos voisins sont des Nomades, ou ont de nombreux amis Nomades, mais pour une raison quelconque, ils ont choisi de vivre loin du camp Aldecaldos du sud.

Vous voyez tout le temps des convois circuler sur l'autoroute, quitter Night City pour se diriger vers des régions inconnues, vous offrant une perspective unique sur la vie. Vous pourriez grimper dans l'un d'eux et partir n'importe quand. Il ne vous manque que la volonté d'explorer l'inconnu.

## ► PLAYHOUSE (S08)

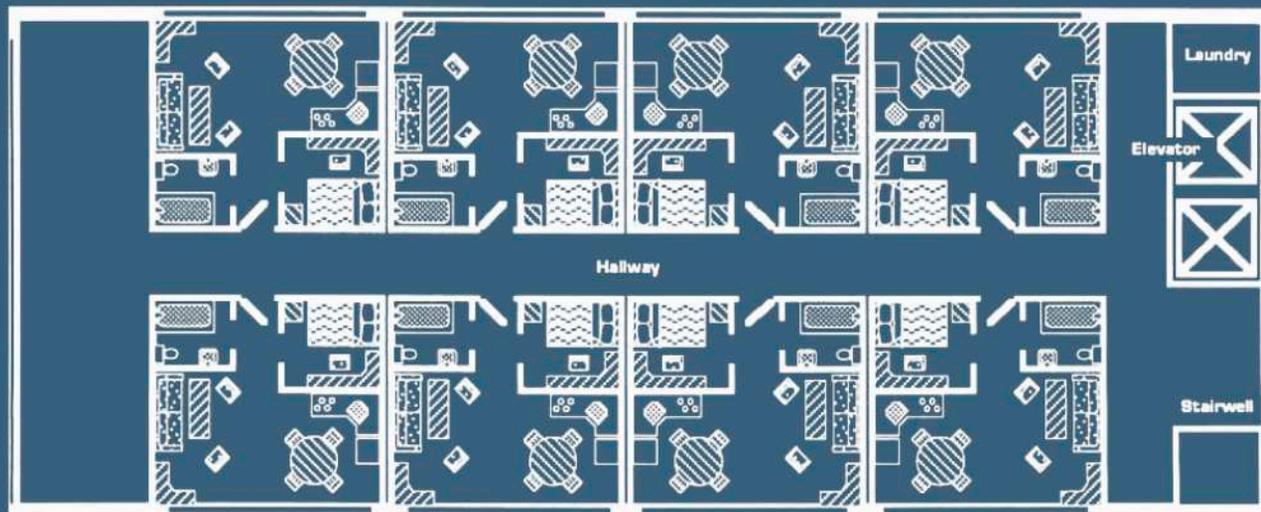
Vous vivez dans la zone de loisirs Pacifica, dans un bâtiment chargé d'histoire télévisuelle: c'est là qu'a été tourné la troublante et funeste émission de télé-réalité Playhouse.

Le propriétaire vous l'a assuré lors de votre emménagement: toutes les caméras secrètes ont été retirées et l'ascenseur du meurtre de l'épisode final a été remplacé par un autre modèle. Pourtant, la nuit, vous pouvez entendre des murmures lointains, et vous avez senti une odeur de sang, épaisse et lourde, dans l'ascenseur alors que vous y étiez seul.

Et il n'y a pas que vous. Vos voisins se plaignent d'endroits froids et de voix étranges qui chuchotent dans leurs radios. D'un autre côté, l'emplacement est fantastique et vous bénéficiez de l'entrée à moitié prix à Playland by the Sea les jours de semaine (vendredi et journées thématiques exclues). C'est un bel avantage !

## ► PARKSIDE LIVING (S09)

Vous vivez à la limite entre le quartier de l'Université et le Glen, dans un immeuble surplombant la zone irradiée. La ville l'a jugé suffisamment sûr pour y vivre, et c'est la seule information que vous et les nombreux étudiants de l'université de Night City avez besoin pour vous y installer. Les étudiants aiment son côté hors-campus et sa proximité avec des clubs locaux branchés et des lieux de fête, ce qui vous donne l'impression de vivre dans une résidence universitaire pendant l'année scolaire.



PAR TED TALSORIAN

## ► STUDIOS DOCK 14 (S010)

Vous vivez à Night City sud, au bout du Dock 14, à côté du Dock 13. Et ça vous pèse. William Maze, le Fixer local cinglé qui gère son entreprise depuis le Dock 13, arnaque sans cesse des gangs dangereux, sans parler d'une quantité d'Edgerunners, de sécurités corpos et parfois de flics. Et parce que c'est Night City, presque chaque semaine, il y a un groupe à l'extérieur avec des mégaphones, menaçant de représailles violentes ou autres, ce qui ruine votre tranquillité. Il n'est bien sûr jamais chez lui pour les entendre. Quel est le foutu problème de ce type ? Comment peut-on vivre ainsi ? Pourquoi doit-il vivre près de chez vous ? Malheureusement, vous n'avez pour seule réponse que le vacarme qui reprend automatiquement quand vous essayez de dormir.

## MOBILIER CORPORATISTE

Les studios ne sont pas très différents des conteneurs de fret: la plupart des gens qui y vivent sont pauvres... Ils font ce qu'ils peuvent avec ce qu'ils ont. Dans la vie les belles choses ne sont pas bon marché, et malheureusement, ces belles choses ne sont pas non plus incluses dans un conapt corpo. Studios et conapts sont livrés avec du mobilier basique pas cher. Allons donc faire un peu de shopping !

Ensemble	Coût (par pièce)
<b>Couture Créative</b>	100ed (Très coûteux)
<b>Appartement Agréable</b>	500ed (Onéreux)
<b>Décoration Désirable</b>	1 000ed (Très Onéreux)

## ► COUTURE CRÉATIVE

Un peu de fouille, de récupération de matériel déclassé, et vous avez aménagé votre espace avec le strict minimum. Bon, les lits viennent d'un surplus militaire corpo, le bureau d'une vente sur un trottoir de l'université de Night City et les étagères sont de vieilles caisses Kibble empilées, donc n'invitez pas du monde si vous voulez montrer votre bon goût en matière de décoration.

## ► APPARTEMENT AGRÉABLE

La plupart de vos meubles sont livrés à plat dans un carton et nécessitent une clé allen pour être assemblés, mais au moins chaque pièce a ce dont elle a besoin,

que ce soit un lit, une commode, un bureau ou une banquette. Ça n'impressionnera pas votre patron, mais au moins vous ne dormirez pas dans le lit qu'aura laissé quelqu'un d'autre. Il s'agit du kit de meubles de base de la plupart des conapts corpos et des studios, mais votre propriétaire ne remplacera rien si vous les cassez et il vous facturera les remplacements si vous essayez de les vendre.

## ► DÉCORATION DÉSIRABLE

Regardez comme vous gravissez les échelons ! Désormais votre lit a une tête de lit, vous avez un véritable canapé, et l'électroménager de votre cuisine ne crache plus d'étincelles lorsque vous l'utilisez. Vous avez même collecté quelques œuvres d'art originales de petits créateurs locaux. Avec un peu de chance, ces pièces ne vont pas juste égayer vos murs, mais aussi être un investissement pour l'avenir !

## ACCESSOIRES POUR LA MAISON

Besoin de plus que le minimum ? Voici quelques gadgets pour apporter un plus à votre logement. Mais n'oubliez pas que plus votre logement est beau, plus il peut donner des envies de chapardages à certaines personnes.

Objet	Coût
<b>Continental Brands Vrai Café Instantané™</b>	100ed (Très coûteux)
<b>Continental Brands Four Intelligent</b>	1 000ed (Très onéreux)
<b>K-Tech Solution d'insonorisation polyvalente</b>	1 000ed (Très onéreux) par pièce
<b>Kendachi Pommeau de Douche PressureTech</b>	500ed (Onéreux)
<b>Barbecue Virtuel par Segotari</b>	500ed (Onéreux)

## ► CONTINENTAL BRANDS VRAI CAFÉ INSTANTANÉ™

100ed (Très coûteux)

Vous ne rêvez pas: la brique scellée sous vide que vous regardez contient 450 grammes de vrai café instantané à base de vrais grains de café ! Savourez le luxe de votre boisson préférée pour le petit-déjeuner/dessert, préparée à partir des restes déshydratés de véritables matières végétales ! Délicieux !

*Chaque brique de café instantané Continental Brands Real Premium peut préparer jusqu'à 24 tasses de café.*

## ► CONTINENTAL BRANDS FOUR INTELLIGENT

1 000ed (Très Onéreux)

Pas le temps de cuisiner ? Ce four peut le faire pour vous ! Vous allez gagner un temps précieux tout en améliorant votre alimentation grâce à la puissance de la robotique. Le Four Intelligent de Continental Brands est complètement personnalisable et est livré avec vingt profils de saveurs spécialement conçus par des scientifiques culinaires pour ravir votre palais raffiné. Et c'est aussi très simple ! Chaque mois, il vous suffit de verser un gros sac de croquettes non aromatisées de Continental Brands dans la trémie et de remplir les distributeurs de poudres aromatiques grâce aux sachets à ouverture facile inclus. Puis, laissez votre Four Intelligent faire le reste ! Moyennant des frais supplémentaires, un spécialiste du service qualité de Continental Brands peut passer chez vous une fois par mois et effectuer les rechargements. Il ne vous reste plus qu'à manger !

Le Four Intelligent de Continental Brands cuit des aliments chauds sur simple pression d'un bouton. Il doit être rempli une fois par mois avec des croquettes, dont le coût est inclus dans le niveau de vie croquettes. Cela n'améliore en aucun cas les avantages du niveau de vie, mais cela donne vaguement aux croquettes un meilleur goût.

*Le coût supplémentaire d'un spécialiste du service qualité de Continental Brands qui recharge l'appareil pour vous est inclus dans tout niveau de vie non-croquettes.*

## ► K-TECH SOLUTION D'INSONORISATION POLYVALENTE

1 000ed (Très onéreux) par pièce

La paix et la tranquillité n'ont pas de prix ! Lorsque vous achetez notre produit d'insonorisation de luxe, un K-technicien se rendra à votre résidence en moins de 12 heures et installera nos panneaux insonorisés presque invisibles derrière les murs de la pièce de votre choix. Une fois les panneaux installés, vous n'entendrez plus jamais les cris des voyous sous votre fenêtre, et ils ne vous entendront plus non plus ! Des sociétés très prestigieuses comme SovOil font confiance aux panneaux d'insonorisation K-Tech pour promouvoir la sérénité et la paix, et sécuriser les secrets d'entreprise sur le lieu de travail.

*Écouter à travers un mur protégé par la solution d'insonorisation polyvalente K-Tech est impossible sans un cyberimplant Amplificateur audio ou une*

*solution technologique similaire. Les K-techniciens sont toujours en retard mais attendent quand même un pourboire d'au moins 20ed (Ordinaire) avant de commencer à travailler.*

## ► KENDACHI POMMEAU DE DOUCHE PRESSURETECH

500ed (Onéreux)

En utilisant la technologie de jet d'eau servant à couper le cristal orbital, Kendachi réinventé l'expérience de la douche parfaite ! Le massage par jet d'eau est le meilleur remède contre une longue journée de travail, et rien n'offre plus de pression que le pommeau de douche PressureTech ! C'est tellement bon !

*Le pommeau de douche Kendachi PressureTech inflige 1 point de dégât à une cible sans armure toutes les 20 minutes passées à se doucher avec le réglage fort. Si la cible porte une armure ou possède un treillisage dermique, une armure subdermique ou une protection cybernétique similaire, elle ne subit aucun dégât lorsqu'elle est sous le jet.*

## ► BARBECUE VIRTUEL PAR SEGOTARI

500ed (Onéreux)

Vous aimez les grillades ? Bon sang, oui ! Le seul problème c'est qu'il faut avoir un jardin pour un barbecue... Et vous n'y êtes pas encore. Mais vous y serez bientôt, et avec le barbecue virtuel Segotari, vous pouvez déjà vous entraîner pour devenir un futur maître de la flamme ! Rejoignez avec d'autres passionnés les cours virtuels organisés par de vrais grillmasters, selon votre emploi du temps et suivez votre progression avec l'appli VBBQ. Lorsque vous aurez enfin gagné cette pelouse et cette palissade, vous aurez des années d'avance sur la concurrence et sur les discussions de quartier !

*Barbecue Virtuel est un jeu vidéo multijoueur amusant, rien de plus. Cela ne vous apprend pas vraiment à faire des grillades. Cependant, nombreux de vos amis Corpos (pour la plupart) ont commencé à y jouer. Comment ne pas les rejoindre ?*



## LOGEMENT ALÉATOIRE

Besoin de générer rapidement un conapt corpo ou un studio ? Utilisez les tableaux ci-dessous !

### ► CONAPTS CORPOS

1d10	Nom	Quartier	Repère de Carte
1	<b>Biotechnica Sphère d' Habitation Alpha</b>	Quartier de l'Université	CO1
2	<b>Continental Brands Concept Quartier Vertical "Parfums du Monde"</b>	Little Europe	CO2
3	<b>Danger Gal Lieu d' Hébergement alias "La Danger Zone"</b>	Little Europe	CO3
4	<b>Militech Logement Opérationnel Corporatiste</b>	Base Militaire NorCal	CO4
5	<b>Network 54 Arpents Privés de Westbrook</b>	New Westbrook	CO5
6	<b>Petrochem &amp; SovOil Solution Temporaire de Logement Conjoint</b>	Lotissement Watson	CO6
7	<b>Rocklin Augmentics Hub Innovation</b>	New Westbrook	CO7
8	<b>Trauma Team Centre de Vie Corporatiste</b>	Lotissement Watson	CO8
9	<b>Ziggurat Terrasse Corporatiste "Le Jardin Suspendu"</b>	Upper Marina	CO9
10	<b>Zhirafa MicroVillage Parc Office</b>	Zone Industrielle de Heywood	CO10

### ► STUDIOS

1d10	Nom	Quartier	Repère de Carte
1	<b>Glenlife Perfected</b>	Le Glen	SO3
2	<b>Hauteurs de Coronado</b>	Rancho Coronado	SO2
3	<b>Heywood Suites</b>	Heywood/Santo Domingo	SO4
4	<b>Marina Maisons Flottantes</b>	Upper Marina	SO5
5	<b>Night City Sud Studios Réhabilités</b>	Night City Sud	SO6
6	<b>Parkside Living</b>	Quartier de Université	SO9
7	<b>Playhouse</b>	Pacifica Playground	SO8
8	<b>Studios Dock 14</b>	Night City Sud	SO10
9	<b>Studios de Motel Reconvertis</b>	Heywood/Santo Domingo	SO7
10	<b>Studios Silverhand</b>	Night City Sud	SO1