

CYBERPUNK RED



FIXIN' IT UP

Un guide pour les Fixers

Crée par Daniel Buell
Transposé, traduit et adapté par Alexis.D
Version non relue et corrigée

Sommaire :

Introduction	page 3
Code de conduite du fixer	page 4
Chapitre 1 : le fixer	page 5
Intermédiaire	page 5
Jouer un fixer	page 5
Connaissance de la rue	page 6
Bousculer	page 7
Giri	page 8
Contacts	page 9
Capabilité	page 9
Complications	page 10
Spécialisation	page 10
Votre profession	page 12
Compétences	page 12
Affaires commerciales	page 13
Rapide et sans filet	page 13
Inclure les Fixers	page 15
Jouez bien	page 16
Chapitre 2 : les outils	page 18
Rester cool	page 18
Puces crédits	page 18
Créer des puces crédit	page 19
Espèce ou crédits	page 19
Quid des numéros d'identification nationaux en 2045 ?	page 19
Le troc	page 19
Légal ou illégal	page 20
Économie	page 20
La vieille technologie	page 20
La vieille technologie	page 20
Les autres devises	page 20
Engager une équipe	page 20
Heatin' up	page 21
Plan de sortie	page 21
Chapitre 3 : les rues	page 22
Guide local	page 22
Entregent	page 22
Marché de nuit	page 23
Chapitre 4 : les affaires	page 25
Les bâtiments	page 25
Petit bâtiment	page 26
Bâtiment moyen	page 27
Grand bâtiment	page 28
Upgrade de bâtiment	page 29
Business	page 31
Capital	page 31
Vol de capital	page 32
Les taxes	page 32
En fin de mois	page 33
Adaptation	page 33
Chapitre 5 : mercenaires à louer	page 35
Fixer smooth	page 36
Fixer la reine	page 37
Fixer crowley	page 38
Fixer chater hill	page 39
Media joshua whitaker	page 40
Rockeur billy mack	page 41
Netrunner Newark	page 42
Merci	page 43

Note :

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

Ce document est partagé sur le site de : <https://www.rollsafterdark.com/> de **Daniel Buell**. Il s'agit d'un document non officiel pour étoffer 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://www.patreon.com/posts/54311814>

Illustration de couverture : issue de cyberpunk 2077

Image intérieure : issue de GTA V

Cyberpunk RED est la propriété de "R.Talsorian Games". Il s'agit d'un module non officiel créé par "Rolls After Dark Productions". Pour trouver le contenu officiel du cyberpunk : talsoriangames.com/downloads/

Pour plus de contenu tabletop, rendez-vous sur rollsafterdark.com.

Si vous voulez un document avec le format original, contacter l'auteur via son mail : dannybuell2525@gmail.com ou via son fiverr : fiverr.com/dannybuell

INTRODUCTION

L'idée de **Fixin' it Up** est venue du fait qu'un de mes joueurs (que je ne nommerai pas, mais qui se reconnaîtra) a choisi de jouer un Fixer. Le problème, c'est qu'il ne savait pas t ce qu'était un Fixer et comment l'incarner. Le fait est, Choom, que si vous ne vivez pas et ne respirez pas au rythme de la ville, alors vous n'êtes pas un Fixer

J'ai grandi dans une banlieue confortable de classe moyenne où les seules personnes qui utilisaient l'argot étaient les lycéens qui pensaient que s'ils vendaient un paquet de chewing-gum avant la sonnerie du premier cours, ils étaient les meilleurs arnaqueurs. Malgré cela, mon premier personnage dans un jeu Cyberpunk était un Fixer, mais pourquoi ? Est-ce que je fantasmais sur le fait d'être dans la rue ou quelque chose comme ça ? Non, mais je l'ai choisi parce que j'aime les solutions non violentes aux problèmes. En tant que joueur ou Meneur de Jeu, je chercherai toujours une solution non violente à n'importe quelle situation sur n'importe quel support.

Ce que je retiens - alors que mon Fixer se fait étriper en pyjama par un Solo énervé que j'ai doublé sans le savoir - c'est qu'être Fixer demande un certain dévouement que les autres rôles n'ont pas. Il ne s'agit pas seulement d'avoir un beau sourire et de faire miroiter des eddies, mais de vivre et de ressentir votre rôle de Fixer.

J'ai donc acheté Wildside, un supplément Fixer pour 2020. Bien que je recommande absolument Wildside aux joueurs de Cyberpunk : Red, j'ai constaté qu'en 2045, le jeu a changé. Je ne parle pas des règles et des combats, je parle de la partie dans la rue. Le qui est qui. La façon dont on obtient les choses. J'ai pensé à plusieurs reprises que Wildside pourrait être intégré à Cyberpunk : Red et en faire un nouveau guide, mis à jour et attrayant, que tout Fixer ou Meneur de Jau en herbe pourrait ajouter à sa boîte à outils ? Voici donc **Fixin' It Up**.

CODE DE CONDUITE DU FIXER

- Le Fixer traite toutes les personnes qu'il rencontre avec courtoisie. Il ne peut jamais savoir qui sera son prochain client.
- Le Fixer prend des notes sur chaque Personnage Non Joueur et Personnage Joueur qu'il rencontre au cours de la campagne. Il ne sait pas quand il pourra utiliser ces informations pour l'aider plus tard ou les utiliser contre quelqu'un.
- Un Fixer fait bouger les choses. Il n'essaie pas de se battre. Il n'essaie pas de déclencher des guerres. Il met les gens ensemble et fait en sorte que de bonnes choses se produisent.
- Un Fixer rend les choses moins dangereuses.
- Un Fixer est toujours en train de se démener. Il ne passe pas ses journées sur des Braindances ou ne sort pas en boîte avec ses Chooms tous les soirs. Non, il est dans la rue pour conclure des marchés, travailler sur ses dossiers, vérifier ses contacts.
- Un Fixer est patient. Les bonnes choses viennent avec le temps.
- Un Fixer se demande quelle est la valeur de cette affaire. Comment peut-il tirer le meilleur parti de la situation ?
- Un Fixer est un Fixer pour des raisons financières. Rien n'est personnel, le business est le business.
- Un Fixer ne trahit jamais ses collaborateurs ou ses clients s'il veut pouvoir encore respirer le lendemain.

CHAPITRE 1 : LE FIXER

A l'ère du Rouge, les gens ont besoin de choses, et vous êtes la personne qui sait comment les obtenir. Vous êtes un vrai arnaqueur, mais pas du genre à faire des économies. Vous échangez de vraies choses, vous créez des liens, vous glissez quelques eddies dans la poche d'un concierge, pour qu'il détourne le regard. Vous connaissez peut-être un type qui conduit des camions remplis d'alcool coûteux dans l'Executive Zone. Vous vous dites que vous allez falsifier le manifeste, sortir quelques bouteilles de la remorque, et laisser le chauffeur continuer sa route sans que les Corporatistes en costume ne s'en aperçoivent.

Un Fixer est une personne qui ne recule devant rien pour obtenir ce qu'elle veut et qui est prête à tout pour gagner un peu d'argent. Lorsqu'un Fixer se regarde dans le miroir, il doit essayer de déterminer comment il peut s'améliorer. Les Fixers se montrent, travaillent sans relâche et vivent pleinement leur style de vie. En tant que Fixer, vous devez toujours chercher à progresser et à faire avancer les choses. Oui, c'est le Solo qui va enfoncer les portes et donner une leçon à un Booster qui n'a pas pu rembourser son prêt, mais c'est vous qui avez obtenu le contrat pour lui botter le cul. Les seuls moyens d'obtenir ces contrats sont de se faire connaître et de créer des liens, mais nous y reviendrons plus tard.

INTERMÉDIAIRE

Intermédiaire a remplacé **Streetdeal** depuis 2020 et **Wildside**. Cette capacité combine les différents aspects d'un Fixer, tels que *Contact*, *Gamme*, *Marchandage*, et *Entregent*, en une capacité tout-en-un. Intermédiaire reflète votre position dans les rues grâce à votre *Réputation* plutôt que votre compétence à connaître les rues (parce que la compétence associée est *Connaissance de la rue*). Plus votre Fixer augmente son rang d'Intermédiaire, plus le nombre de connexions et de clients à qui il a accès augmente. Cette capacité spéciale fait

des Fixers le complément le plus important d'une équipe. Néanmoins, il s'agit d'une excellente ressource pour les Meneurs de Jeux afin de faire avancer l'histoire ou d'introduire de nouveaux fils conducteurs.

Une excellente alternative à l'accumulation de points d'amélioration pour l'avancement de niveau, et une pratique que j'utilise dans mes propres campagnes, est de faire progresser l'Intermédiaire de niveau grâce à l'avancement des Rangs. Cela signifie que le Fixer améliore et développe activement son réseau de contacts, de clients et d'informateurs. Il peut s'agir de payer un chauffeur de taxi pour qu'il lui dise qui est dans la rue, le chauffeur de camion qui entre et sort de l'Exec Zone, un docker, un ou un prostitué(e), etc. Plus la liste des connexions est longue, plus le niveau est élevé - bien sûr, à la discrétion du Meneur de Jeu.

JOUER UN FIXER

J'entre dans la méta-conversation pour une seconde. Lorsque vous parcourez les rôles ou même ce guide, le Fixer peut vous sembler démesuré et très complexe. Lorsque vous choisissez le Fixer, vous avez choisi d'être le visage du groupe. Vous devrez être charismatique, même si vous ne pensez pas l'être. Sortir du lot et mettre le destin de toute l'équipe entre vos mains est une pression énorme pour quiconque, quel que soit le système de jeu utilisé.

En tant que Fixer, il n'y a pas d'autre solution. Ce n'est pas parce que vous êtes le visage du groupe que vous devez parler en son nom. On parle ici d'un "go-between" ou d'un messenger d'une partie (le Meneur de Jeu) à une autre (le groupe).

Si vous êtes un nouveau joueur ou si vous voulez changer de rôle et que vous voulez être un Fixer mais que vous ne savez pas comment jouer le personnage, rappelez-vous ceci : votre travail consiste à RECUEILLIR des informations

et à ne rien donner, et si vous avez quelque chose à donner, ayez un prix en tête.

Si vous n'êtes pas sûr de pouvoir parler au nom du groupe, ne le faites pas. Utilisez vos oreilles mais ne faites pas claquer vos lèvres. Rassemblez toutes les informations que vous pouvez, rapportez-les au groupe et discutez de ce que vous avez appris. Vous seriez surpris de ce que plusieurs têtes réunies autour de la même offre peuvent faire.

Cependant, il y a parfois des exceptions. Les informations sont les balles pour le pistolet d'un Fixer. Mon premier personnage dans Cyberpunk : Red était un Fixer et lors de la deuxième session, je l'ai conduit dans la fosse aux lions. Nous avons été piégés pour un meurtre, ligotés et menacés par un gang. J'ai conclu un accord selon lequel je pouvais trouver les tueurs (qui appartenaient à un rival) et les ramener. Nous sommes entrés dans la tanière des Kingz, où je pouvais entendre le sang battre dans mes oreilles.

Pour faire court, je savais qu'elles étaient mes cartes. En l'espace de deux séances, j'ai appris qu'il existait une guerre des gangs, le petit roi, et qu'un assassinat a été commis. Alors j'ai tout dit aux Kingz. Je n'avais rien de valeur à offrir aux Kingz. Je n'avais pas de cachette secrète ou de laboratoire de synthcoke. Mon équipe et moi étions juste une bande de punks dans une Méga Tour. L'information que j'ai donnée aux Kingz représentait le pouvoir, leur faisant savoir qu'il y avait une pourriture dans leur organisation, à quel point leur rival les craignait, et qu'une riche corpo tirait toutes les ficelles.

Rétrospectivement, c'était probablement un mauvais choix. Mais je n'ai pas juste craché le morceau. J'ai remarqué le bluff de Kingz et je l'ai appelé. Ses hommes étaient hors de contrôle et j'ai montré que j'étais une solution à ce problème, pas juste un autre problème. J'ai fait en sorte de boire un peu de Smash avec lui, de lui passer de la pommade, et de lui faire savoir que nous sommes juste de bons Chooms qui repassent quelques plis dans le quartier.

La clé pour être un Fixer est de la jouer cool. Alors quand vous êtes sur le point d'entrer dans la fosse aux lions, respirez profondément, prenez des notes et préparez-vous à maîtriser la situation.

CONNAISSANCE DE LA RUE

La *connaissance de la rue* est une excellente façon de dire "bon sens". Dans Night City il y a danger à chaque tournant. Contrairement à 2020 où les choses étaient un peu plus civilisées. (Même si c'est un peu exagéré), l'ère du Rouge est plus dangereuse. La connaissance de la rue, c'est regarder par-dessus votre épaule, marcher un peu plus vite, faire attention à qui vous entoure et au matériel qu'ils transportent. L'absence de connaissance de la rue, c'est marcher avec vos écouteurs en surfant sur la base de données de votre agent, sans savoir que vous avez marché sur le territoire d'un gang et que vous êtes sur le point d'être attaqué par cinq boosters.

Une grande partie de *Connaissance de la Rue* est de se fondre dans la masse et d'être attentif. Une chose intéressante dans Cyberpunk : Red est qu'il n'est pas nécessaire de faire un jet pour tout. Jetons un coup d'œil à Connaissance de la Rue, [page 137](#). Avec une base de 10, votre Fixer saura déjà où il peut se procurer certains objets ou des drogues illicites ou qui est le meilleur Fixer du quartier, pas besoin de faire un jet. Avec une base de 14, vous saurez comment entrer en contact avec. Cela rend *Connaissance de la Rue* non seulement nécessaire mais aussi essentiel pour un bon fixer qui doit savoir ce qu'il peut obtenir et comment l'obtenir.

Disons que vous êtes sur le point de faire un concert dans un entrepôt de Upper Marina. Pendant que votre solo sort un fusil d'assaut du coffre du Nomad, vous vous demandez si le bruit que vous allez faire va énerver les gangs locaux (spoiler : c'est le cas). Le truc, c'est que le boss que vous connaissez sait qu'il est hors de question que d'autres personnes causent des problèmes sur son territoire. Si votre

équipe attaque cet entrepôt, vous risquez d'attirer l'attention du mauvais gang.

Lorsque vous demandez à votre Meneur de Jeu si vous pouvez faire un tour dans le quartier pour voir les habitants. Vous pourriez peut-être dénicher un endroit où vous procurer des armes et des protections.

Le Meneur de Jeu a deux possibilités pour traiter cette situation. Il peut regarder votre score de base dans la compétence *Connaissance de la Rue* et utiliser les points de repère mentionnés plus haut dans cette section, et présenter la représentation du monde qu'il a faite avant le début de la session. Des vitrines vacantes, des routes vides, des ruelles tranquilles encombrées d'ordures. Mais le Fixer remarque des signes de gangs de Maelstrom peints sur les côtés des magasins et des terminaux de données.

Je dis toujours qu'il faut faire un test de *Connaissance de la Rue* pour voir si le joueur fait un Echec Critique, mais cette forme de narration et d'information incite le joueur à dépenser des points d'amélioration et à devenir un meilleur arnaqueur.

Pour rappel, *Connaissance de la Rue* n'est pas exclusif aux Fixers et peut être utilisé par n'importe quel rôle. Comme je l'ai dit, c'est une excellente façon d'exprimer le bon sens.

Connaissance de la Rue n'est pas le seul moyen pour un Fixer de recueillir des informations. Les Fixers peuvent parcourir les applications de messagerie sur le Datapool ou les marchés en ligne à la recherche d'offres ou d'indices sur leur prochaine piste. Cela n'entre pas dans le cadre de la recherche dans la bibliothèque, mais fait partie du rang d'*Intermédiaire*.

Vous pouvez également utiliser *Connaissance de la Rue* pour trouver les endroits les plus fréquentés du quartier et votre rang d'*Intermédiaire* pour établir des contacts et trouver les bonnes personnes à qui parler tout en évitant les problèmes.

Savoir quel jet lancer et quand le faire (ou simplement tenir le rôle pour lequel vous avez

de l'expérience) peut sauver la vie d'un Fixer. Faites le point sur les rumeurs et traitez chacune d'elles comme si elle valait son pesant d'or. Si quelqu'un vous dit que les 6th Street ont l'intention de s'installer sur le territoire de Bozo, vous pouvez être sûr que vous allez vous tenir à l'écart de cette tempête de merde.

Connaissance de la Rue est également un autre outil pratique dans l'arsenal du Meneur de Jeu. C'est un excellent moyen de parsemer des indices, de créer une atmosphère, d'impliquer les personnages et de leur donner l'impression qu'ils font partie du monde qui a été créé.

BOUSCULER

Un bon moyen de se faire un peu d'argent et de tirer le meilleur parti de votre Fixer est le *MARCHANDAGE*. Dans *Wildside*, on appelle cela le Marchandage noir. Dans *Cyberpunk : Red*, les choses sont difficiles à obtenir et la production est au point mort.

Un bon Fixer sait que les gens sont prêts à payer le prix fort pour avoir une bonne arme, de la vraie nourriture, ou même des vêtements propres. Selon la table à laquelle vous jouez, le Fixer va passer beaucoup de temps à acheter et à vendre. Vous en avez peut-être déjà fait l'expérience, mais c'est une vie dangereuse. À tout moment, quelqu'un peut vous mettre un pistolet sur la tempe et vous devez alors faire en sorte de vous en sortir.

Notez sur votre feuille de personnage ou dans votre journal si vous en avez un de piller tous les corps que vous laissez derrière vous. Si les objets ne sont pas verrouillés, prenez-les et vendez-les plus tard. En utilisant votre métier, vous pourrez augmenter le prix et réussir votre vente. Mais ce ne sont que des petites choses.

Faire du vrai grabuge demande beaucoup de travail et de dévotion. En tant que Fixer, vous devez faire entrer dans la tête de votre équipe que sans vous, elle ne sera pas payée. Vous êtes l'argent, les yeux et les oreilles du groupe.

N'ayez jamais peur de vendre des choses au reste de votre équipe. Vous ne dirigez pas une association caritative. Vous avez trouvé un fusil de précision que votre Rocker veut ? Ne le donnez pas, faites-le leur acheter.

Vous pouvez également partager ou propager des rumeurs pour que vos joueurs les utilisent dans leurs propres activités. Tout ce qui vous fait Eddies est bon à prendre.

GIRI

Il existe un terme japonais emprunté par de nombreuses personnes dans la rue, appelé Giri. Bien qu'il n'ait pas d'équivalent direct en anglais, la définition générale se traduit par devoir ou obligation. Wildside l'appelle "l'honneur parmi les voleurs". Que vous jouiez un Fixer ou que vous soyez un Meneur de Jeu, les PNJ et les personnages doivent respecter le Giri. Il est souvent dit dans le livre de base qu'il ne faut pas faire confiance aux gens et il est certain que de nombreux Edgerunners ont le même sentiment, mais si vous poignardez quelqu'un dans le dos pour des croquettes ou un fusil d'assaut, vous devez vous attendre à ce que quelqu'un le découvre et se venge. Personne, et je ne dis bien personne, ne fera affaire avec un Fixer qui trahit ses clients. Il en va de même pour les Edgerunners qui trahissent les Fixers. Cela ne signifie pas que votre Fixer est intouchable. Si votre Fixer fait de mauvaises affaires, ment et trompe ses clients, la partie lésée a le droit de faire quelque chose. Vice versa, en tant que Meneur de Jeu, le Fixer du joueur n'est pas intouchable, mais ne le traitez pas comme un vulgaire voyou.

Un Solo a pour moyen de défense un pistolet dans son holster, mais un Fixer a ses contacts. Les dealers comme les chefs de gangs ne devraient pas considérer un Fixer comme un inconnu, sauf s'ils sont en dessous du rang 4. C'est important et j'en ai déjà parlé, un Fixer de rang 4 est un Fixer établi et compétent. C'est dans la description de son rôle. Les Fixers de rang 4 ont dépassé le stade de l'amateurisme. Bien sûr, ils ne sont pas les plus grands du quartier, mais ils sont toujours quelqu'un, et

quelqu'un à prendre au sérieux et de manière professionnelle. Il y a beaucoup d'ordures qui considèrent tout le monde comme jetable et comme un sac mortuaire, c'est inévitable. Mais, si votre Fixer apporte de la valeur à cette personne et a un réseau de relations, cette personne ne va pas poignarder le Fixer dans le dos sans avoir un plan.

Certains pourraient ne pas être d'accord avec ces points et penser qu'un Fixer est intouchable. Il ne l'est pas, mais il doit y avoir une cause probable. Bien sûr, nous ne sommes pas en 2020 et Giri n'est pas un mot courant dans les rues. Les gens sont un peu plus sauvages et désespérés. Mais ça veut juste dire que le Giri a plus de valeur parce que ça rend les Fixers encore plus précieux.

C'est exactement pourquoi les Fixers sont le rôle le plus difficile à jouer. En tant que joueur, vous devez connaître le Fixer et les rues comme le fond de votre poche. En tant que Meneur de Jeu, les Fixers peuvent apparaître comme des bêtes sauvages si vous ne vous efforcez pas de les apprivoiser. Ce n'est pas le cas, une fois qu'un Fixer atteint le niveau 10, il ne peut pas simplement appeler le Président Kess et ordonner une attaque militaire, mais personne ne peut non plus décider de se débarrasser du Fixer parce qu'il n'aime pas la façon dont on le regarde.

Mais pendant que vous gravissez les échelons, souvenez-vous du Giri. Si vous oubliez que votre travail n'est que sourires et poignées de main et que vous commencez à laisser votre ego prendre le dessus, vous allez craquer. Prenez cette citation de Neuromancer : "Arrêtez de vous démener et vous coulerez sans laisser de trace, mais allez un peu trop vite et vous briserez la fragile tension de surface du marché noir ; dans tous les cas, vous serez parti, sans rien d'autre qu'un vague souvenir dans les esprits".

CONTACTS

Les contacts sont la pierre angulaire du métier de Fixer. Parfois, ce qui compte, c'est qui vous connaissez, pas ce que vous savez. Les contacts sont un excellent moyen d'amener les joueurs à travailler avec le Meneur de Jeu pour étoffer l'univers de leur jeu. Si vous êtes le Meneur de Jeu, réservez un peu de temps dans la première session ou avant que le groupe ne se réunisse pour écrire quelques contacts que le Fixer pourrait connaître, qu'ils soient pertinents ou non pour la session en cours.

Mon meilleur cadre de référence est de suivre le guide du rang d'Intermédiaire. Disons que Rob rejoint la campagne après dix sessions en tant que Fixer. Son rang est de 4, il a donc accès à un chef de gang de la ville, un politicien mineur, un cadre de l'entreprise et une personne connue dans le quartier de son choix. Rob peut donc créer, avec l'aide et les conseils du Meneur de Jeu, ces quatre connexions. Cela fonctionne également très bien pour l'avancement du rang de jalon, car un Fixer qui veut passer au niveau 5 devra établir une connexion avec un membre important de la ville, un politicien de la ville ou une star du quartier.

Wildside a offert un regard incroyable sur un système de contact que je veux réintroduire et réorganiser avec Cyberpunk : Red.

La première partie comprend les **Points de Contact (PC)** qu'un Fixer est autorisé à dépenser pour "gagner" des contacts.

Cependant, lorsqu'on utilise des points de contact, le contact n'est pas gratuit. Le plus souvent, le contact demandera quelque chose en retour : une faveur, un pot-de-vin, un gage. Les Points de Contact s'accumulent au début de chaque session en appliquant votre niveau de Rang d'Intermédiaire à une réserve de PC.

Disons que vous êtes un Fixer de niveau 4, et que vous avez dépensé 3 points lors de la dernière session pour obtenir un contact de bas niveau, terminant la session avec 1 Point de Contact. Au début de la nouvelle session, vous

ajoutez 4 (votre niveau de rang) au 1, ce qui fait un total de 5 points de contact au départ. Vous pouvez dépenser ces cinq points comme bon vous semble lorsque vous rencontrez un nouveau contact.

Pourquoi utiliser des points de contact ? Il y a beaucoup de gens dans le monde et tous ne veulent pas être vos amis. Pour aider à gérer cela, les points de contact sont une autre forme de monnaie qui permet de comprendre la valeur de leur contact. Ces contacts peuvent être n'importe qui, des dockers, des contrebandiers, des chauffeurs routiers, des joyeux lurons, des trafiquants d'armes, des falsificateurs de documents, des cadres ou d'autres Edgerunners. En utilisant les points de contact, c'est un moyen de mesurer l'influence de votre fixeur sur cette personne et de la mettre en bons termes avec vous (cependant, selon sa fiabilité, elle peut vous trahir).

Encore une fois, il s'agit d'un homebrew de type "pick-and-choose", donc si vous n'aimez pas les PC, ignorez-les et profitez des autres éléments. Les Points de Contact sont également utilisés comme monnaie pour obtenir l'aide de contacts. Pour faire appel à un contact, il faut payer le même prix que pour le recruter, plus un jet de dé pour voir s'il est là pour aider.

CAPABILITE

Vos contacts peuvent être répartis en cinq catégories :

- **Mouchard** : Ce contact est presque sans valeur, mais il peut avoir quelque chose pour vous en termes de rumeurs et de ouï-dire. Si ce contact échoue à son jet de *capacité*, il essaiera de vous vendre au plus offrant qu'il connaisse.
Coût : 1 + 1d10 points.
- **Peu fiables** : Des contacts qui ne sont pas très bons dans ce qu'ils font et qui vous vendraient sans hésiter, mais ils ont leur utilité. Si ce contact échoue à son jet de *capacité*, il essaiera de vous doubler.
Coût : 2 + 1d10 points.

- **Fiable** : Un contact qui ne vous trahira pas et qui vous fournira de précieuses informations en y mettant les moyens nécessaires. Si le jet de *capacité* est raté, ce contact ne peut tout simplement pas vous aider.
Coût : 4 + 1d10 points.
- **Très fiable** : Ce contact reconnaîtra votre nom et votre numéro et décrochera toujours son agent lorsque vous l'appellerez. Si le jet de *capacité* est raté, ce contact vous suggérera de le recontacter dans 1d6 jours.
Coût : 6 + 1d10 points.
- **Super-fiable** : Ce contact vous a en numérotation rapide et fera tout pour vous. S'il n'est pas disponible pour le moment, il pourra certainement vous aider dans 1d6 jours.
Coût : 10 + 1d10 points.

Disponibilité	Jet Requis
A peine	CHANCE + 1d10 vs 13
Parfois	CHANCE + 1d10 vs 11
Souvent	CHANCE + 1d10 vs 9
Toujours	CHANCE + 1d10 vs 7

COMPLICATIONS

Les contacts sont aussi des personnes. Ils auront leurs propres forces et faiblesses tout en existant dans le même monde que les personnages des joueurs. Cela les rend vulnérables.

Les contacts peuvent facilement vendre les personnages à un plus grand enchérisseur ou être kidnappés et torturés, faire du chantage ou être contraints de céder les joueurs. Ce n'est pas parce que vous avez dépensé des Points de Contact que ce contact sera toujours là pour vous. C'est du cyberpunk, ne faites confiance à personne.

Gardez à l'esprit qui vous recrutez dans votre réseau de relations. Les autres Fixers peuvent facilement devenir jaloux lorsqu'un nouveau

Fixer s'installe sur leur territoire et commence à leur piquer leurs contacts. Cela peut représenter un danger immédiat pour le parti si le Fixer ne fait pas attention à qui il parle ou avec qui il fait des affaires. Comprenez aussi que tous les contacts ne sont pas parfaits en tout. Todd, au Marché aux Poissons, ne pourra pas vous faire de bonnes affaires sur le Cyberware ou vous indiquer où trouver des articles coûteux s'il n'est pas spécialisé dans ce genre de service.

SPECIALISATION

Après avoir terminé votre parcours de vie, vous vous demandez peut-être : "Que fait mon Fixer" ? Les Fixers ont besoin d'une spécialisation et cette spécialisation doit être quelque chose que votre Fixer aime faire.

C'est ce qui rend un Fixer si puissant et si important pour le groupe. D'une certaine manière, vous pouvez embaucher les personnages des joueurs et les traiter comme des employés. Sympa, hein ? Mais qu'est-ce que je veux dire ? Eh bien, disons que vous dirigez un service de marché noir. Vous engagez votre équipe d'Edgerunners (avec une commission de 12%) pour pénétrer dans un entrepôt rempli de cyberarmes. Vous apportez ensuite ces cyberarmes à un marché de nuit et les vendez pour 10 ou 20% de plus que leur valeur.

Autre chose, en tant que Fixer, n'ayez pas peur de faire payer les personnages joueurs pour leurs services. C'est une chose que je recommande à beaucoup de mes joueurs de faire, quel que soit leur rôle. En tant que Fixer, vous pouvez aider un Medtech à installer une clinique et à attirer des clients. Vous pouvez faire payer le Rockerboy 200eb pour organiser son prochain concert. Vous pouvez faire payer 100eb au solo pour lui trouver un marché de nuit. Est-ce injuste ? Bien sûr que non, vous essayez de gagner un peu de blé comme tout le monde, sauf que vous êtes un entrepreneur indépendant qui doit faire des bénéfices. La bonne volonté ne met pas un toit au-dessus de votre tête.

Pour une liste des spécialisations du Fixer, je vous recommande d'acheter **Wildside**, de consulter la liste de la **page 19** et de choisir l'une d'entre elles. Dans une campagne que j'ai menée, j'avais un Fixer qui mettait en vente des Joytoys et les louait pour 50eb de l'heure. Dans

une autre campagne, j'avais un Fixer qui possédait un petit magasin où il falsifiait des documents pour quiconque avait les eddies. Voici une liste des prestations d'un Fixer :

SERVICES DE FIXER

- Identité alternative
- Contrebande d'animaux
- Contrebande d'antiquités
- Achat d'œuvres d'art
- Assassinat
- Troc
- Truquage d'offres
- Chantage et information
- Pièces détachées corporelles
- Fabrication de livres
- Braindance / VR (droit d'auteur ou illégal)
- Corruption
- Stationnement
- Gestion de carrière
- Plans de systèmes informatiques
- Arbitrage de contrat
- Contacts d'entreprise
- Fausse monnaie
- Cyberware
- Drogues
- Espionnage économique
- Fraude électorale
- Electronique
- Détournement de fonds
- Gestion d'établissement
- Biens de consommation courante
- Explosifs
- Fausse identité
- Détournement de fonds
- Jeux d'argent
- Les combines pour gagner de l'argent rapidement
- Vols à l'étalage (par le biais d'un intermédiaire)
- Vol d'identité
- Services de taxi
- Commerce d'informations
- Délit d'initié
- Fraude à l'assurance
- Connexions interculturelles
- Connexions internationales
- Kidnapping
- Prêts
- Blanchiment d'argent
- Expertise en négociation
- Logiciel Netrunner
- Nouvelle identité
- Cotes
- Crime organisé
- Prêts sur gage
- Escroquerie fiscale
- Fixation des prix
- Services d'approvisionnement
- Prostitution
- Systèmes de pompage et de déversement
- Rackets
- Articles détournés
- Chirurgie par NAS
- Contrebande
- Marchandises souterraines
- Marchandises non traçables
- Armes
- Remise à zéro

VOTRE PROFESSION

Si vous observez les Fixers qui réussissent comme Fireman, Garven Haakensen, Hornet ou encore Mister Kernaghan, vous remarquerez qu'ils ont tous au moins une affaire. Pour faire court :

- Fireman : Armes
- Garven Hakkensen : Contacts
- Hornet : Cyberlogiciel, Nourriture, et Drogues
- M. Kernaghan : Marchés de minuit

En tant que Fixer en pleine croissance, vous devrez déterminer ce qu'est cette chose et comment en tirer le maximum d'argent. Nous en parlerons plus en détail dans le **Chapitre 2 : Les outils**, ainsi que dans le **Chapitre 3 : La rue**. Parlons maintenant des **COMPÉTENCES** et de la façon de les utiliser.

COMPÉTENCES

Je me souviens qu'un joueur m'a dit sur Discord que "ça ne sert à rien de mettre des points dans la CHANCE ou les autres compétences inutiles". J'ai dit, j'ai toujours dit et je dirai toujours : c'est **FAUX**. Dans un jeu avec plus de 60 compétences que votre joueur peut avoir et utiliser, il n'y a rien d'inutile. Les compétences en matière d'**éducation** seront très utiles à votre Fixer pour gérer ses affaires ou essayer d'atteindre ses objectifs. Tout ce que vous avez à faire, c'est de demander à votre Meneur de Jeu : "Puis-je lancer la compétence x ?" et d'attendre son oui ou son non.

Ces compétences sont importantes pour la profession ou le style de Fixer que vous souhaitez devenir. Une grande partie de la compréhension du rôle d'un Fixer doit venir de vous. Voici deux compétences que vous devez **MAÎTRISER** comme les doigts de la main :

- **Guide Local**
- **Connaissance de la Rue**

Ces deux compétences détermineront à quel point vous connaissez votre quartier et où vous pouvez vous procurer des objets. Le Guide local est une compétence qui rend les choses intéressantes et qui permet au Meneur de Jeu de faire appel à un joueur pour partager son imagination.

Pour lire la définition exacte de **Guide local**, rendez-vous à la **page 135 du livre de règles Cyberpunk Red**. Cette idée devrait être appliquée aux autres personnages également, mais pour un Fixer, il devrait être autorisé à créer la zone qu'il connaît avec l'approbation et les conseils du Meneur de Jeu. Cela contribuera non seulement à l'immersion mais donnera aux joueurs l'impression de faire partie du monde qu'ils parcourent.

Le quartier qu'ils sélectionnent ne peut pas être tout Night City ou les NUSA. Il peut s'agir de la rue où ils vivent, du bloc de mégabâtiments ou du quartier d'une zone, comme Little Europe ou South Night City au lieu de "Zones urbaines" ou "Zone de combat".

Asseyez-vous donc avec votre joueur et faites une carte ou écrivez des lieux comme s'il s'agissait de son propre quartier. Quel est leur endroit préféré pour prendre un café ou dîner, quels sont les lieux de rencontre locaux, qui est le Choomba à voir pour se procurer des armes ou de la drogue ?

Si vous avez besoin d'aide pour cartographier ou trouver des lieux du Guide Local, consultez le **chapitre 3**. Comment intégrer les autres compétences inutiles ? En choisissant le service que vous offrez et le type de Fixer que vous voulez être. Je sais que c'est pénible, mais nous y reviendrons au fil de la lecture de ce guide non officiel.

AFFAIRES COMMERCIALES

J'ai vu ce sujet trop souvent abordé pour ne pas y remédier (et croyez-moi, on me le demande plus souvent que vous ne le pensez). Une fois que vous avez lancé votre parcours de vie, vous avez déterminé quel type de Fixer vous êtes, si vous avez des partenaires, à quoi ressemble votre bureau, et qui sont vos clients secondaires. D'après mon expérience, une grande partie de ces éléments est passée sous silence par le Meneur de Jeu.

Les affaires seront divisées en deux chapitres, la méthode facile rapide et sans filet, et le **chapitre 4 : les affaires**. La raison pour laquelle j'ai fait cela est que j'ai trouvé deux méthodes, une qui était rapide, une autre qui était très approfondie au point d'être un jeu secondaire en soi. Sans vous embrouiller par la mise en page de ce guide maison, je préfère séparer les deux méthodes et donner à la grande section son propre chapitre.

Les affaires peuvent être utiles à tout autre personnage joueur, quel que soit son rôle, mais les Fixers auront des opportunités, des bonus et des raisons uniques de créer leur propre entreprise.

Certains joueurs ont des objectifs pour leurs personnages. Plus ou moins souvent, j'ai joué et référencé avec beaucoup de joueurs qui avaient pour objectif de créer une affaire. Comme il n'y a pas de système de jeu pour cela, le plus souvent cet objectif est esquivé jusqu'à ce que le joueur oublie ou qu'il soit mort. Heh, pas moi, j'aime les règles maison pour cette raison précise !

Posséder une affaire a plus d'utilité que de générer de l'argent sans aucun effort de la part du joueur. Non seulement cela permet d'établir un objectif réel et réalisable que le joueur veut atteindre pour justifier le fait qu'il accepte les emplois dangereux d'Edgerunner, mais cela fournit également une source d'accroches pour l'histoire, de quêtes secondaires, d'engagements, de construction du monde et de créativité générale.

RAPIDE ET SANS FILET

Vous voulez donc gérer une affaire sans qu'elle prenne le dessus sur la campagne. Ne cherchez pas plus loin. Pour acheter une affaire, vous devez avoir un emplacement pour l'installer. Si c'est un commerce mobile, ignorez cela. S'il s'agit d'un emplacement physique, le Meneur de Jeu peut déterminer le prix. Là encore, consultez le **chapitre 4 : Affaires** pour obtenir la liste complète des exemples d'emplacements et de coûts.

Après l'achat de l'emplacement ou le démarrage de votre activité, à la fin du mois, vous devez lancer un 1d6 pour déterminer si le mois a été **bon** (pair) ou **mauvais** (impair). Après le résultat de cette table, vous lancez ensuite un dé sur la **table des bénéfiques** pour déterminer si vous avez fait un bénéfice ce mois-ci. Il s'agit d'une approche non interventionniste avec des bonus basés sur les compétences et le rang d'Intermédiaire. **Les frais généraux**, c'est-à-dire des éléments tels que le loyer, les dépenses et la main-d'œuvre, sont déjà pris en compte lorsque vous effectuez le jet de profit, vous n'avez donc pas à vous soucier de ces facteurs.

Mais d'abord, parlons de ce que ces compétences spéciales font pour les bonus :

- Affaires (INT) : Base 10, +1% de profit. Base 14, +2% de bénéfique. Base 18, +4% de bénéfiques.
- Rang d'intermédiaire : Chaque rang d'intermédiaire apporte un bonus de +1% à la rentabilité de votre entreprise. Ainsi, un Fixer de rang 4 a un bonus de +4% à la rentabilité.
- Charge de travail : Pour chaque tranche de 10 heure passée à travailler dans votre affaire, vous obtenez un bonus de +1% à la rentabilité.

Si vous vous demandez si les Chefs d'entreprise obtiennent des bonus pour leur aptitude au lancé de dés, ce n'est pas le cas. Si vous achetez une entreprise en tant que dirigeant, vous achetez une petite entreprise qui n'est pas rattachée à une société, sinon celle-ci

CHAP 1 : LE FIXER

s'emparerait de la propriété et des bénéfices. Les Chefs d'entreprise commencent avec des compétences commerciales élevées par

rapport au reste des rôles, ce qui les rend excellents en comptabilité et leur donne le bonus commercial (INT).

1d10	Résultat
1	Raid du NCPD ou d'une corporation : perte de 1d10 x 100eb d'inventaire. Le profil est réduit de 75% jusqu'à ce que l'inventaire soit remplacé. Fermeture du commerce pendant 1d6 mois
2	Documentation : Un officiel cherche un pot-de-vin. Payez 1d10 x 10eb ou vous aurez 50% de chance de subir un raid.
3	Incendie : Un incendie cause 1d10 x 20eb de dommages au commerce. Fermeture pendant 1d10 semaines pour réparations.
4	Raid d'un Gang : Un gang local désire offrir une "protection gratuite". Payez 1d10 x 10 eb ou vous aurez 50% de chance de subir un raid.
5	Effraction : Quelqu'un vole 1d10 x 20 eb de matériel/marchandise. Il y a 50% de chances qu'il saccage l'endroit (qui sera fermé pendant 1d10 jours et coutera 1d10 x 10 eb pour les réparations s'il est saccagé).
6	Vol : Quelqu'un vole 75% du montant des prochains bénéfices. Il y a 50% de chances qu'il blesse également quelqu'un dans le commerce à ce moment-là.
7	Aucun client. Le prochain bénéfice est réduit de 100%.
8	Calomnie : Quelqu'un parle mal de votre affaire. Le prochain bénéfice est réduit de 50%.
9	Rat : Quelqu'un va vous dénoncer. La probabilité de subir un raid est de 100 %, à moins qu'il ne soit arrêté à temps (grâce à des pots-de-vin, menaces, violence, etc.).
10	Attaque d'un gang ou d'un groupe d'Edgerunner : Un autre gang ou une autre équipe veut votre affaire. Il s'ensuit un affrontement et un incendie criminel à 50% de chances de se déclencher. Vous pouvez aussi payer 1d10 x 50eb pour que le NCPD les arrête.

1d10	Résultat
1	Affaires ordinaires : aucun effet
2	Une bonne semaine : Augmentation de 5 % du profil bénéfice
3	Festival à proximité : le trafic piétonnier a augmenté de manière significative. Le prochain bénéfice est augmenté de 10 %.
4	Marché de nuit à proximité : Un marché de nuit a augmenté le trafic piétonnier. Le bénéfice a augmenté de 10%.
5	La semaine a été excellente : Le bénéfice a augmenté de 10%.
6	Fermeture d'une affaire rivale : Votre rival a eu un "accident", le prochain bénéfice est augmenté de 15%.
7	Contrat spécial : le bénéfice est augmenté de 50%.
8	Raid sur un Rival : Le bénéfice est augmenté de 50%.
9	Activité florissante : Vous couvrez vos frais fixes et réalisez 100 % de vos frais fixes en bénéfices !
10	Grand mois : Vous couvrez vos frais fixes et réalisez 200 % de vos frais fixes en bénéfices.

1d10	Résultat
1	Tirez un Mauvais évènement
2	Les affaires sont à l'équilibre. Vous ne réalisez pas de bénéfice et ne subissez pas de perte.
3	L'affaire couvre ses frais généraux, réalisant ainsi un bénéfice de 1d6 x 10 eb
4	L'affaire couvre ses frais généraux, réalisant ainsi un bénéfice de 1d10 x 10 eb
5	L'affaire couvre ses frais généraux, réalisant ainsi un bénéfice de 1d6 x 20 eb
6	L'affaire couvre ses frais généraux, réalisant ainsi un bénéfice de 1d10 x 20 eb
7	L'affaire couvre ses frais généraux, réalisant ainsi un bénéfice de 1d6 x 30 eb
8	L'affaire couvre ses frais généraux, réalisant ainsi un bénéfice de 1d10 x 30 eb
9	L'affaire couvre ses frais généraux, réalisant ainsi un bénéfice de 1d6 x 50 eb
10	L'affaire couvre ses frais généraux, réalisant ainsi un bénéfice de 1d10 x 50 eb



Vous avez peut-être remarqué qu'avec les mauvais événements, votre affaire peut s'endetter. Ce n'est pas une erreur, c'est tout à fait intentionnel. Lorsque vous ouvrez une affaire dans Night City, vous devenez une partie de la communauté et cela vient avec le bon ou le mauvais. Tout comme vous vous introduisez dans des entreprises pour des jobs, d'autres Edgerunners ou simplement un Booster qui cherche à se faire des Eddies rapidement le font aussi.

Si vous ne remboursez pas votre dette dans le mois qui suit, vous risquez de perdre votre affaire et de ne jamais obtenir l'autorisation d'en exploiter une autre, à moins que vous ne puissiez prouver à une banque ou à un propriétaire que vous pouvez effectuer vos paiements. C'est la raison pour laquelle vous dirigez des opérations dans Cyberpunk : Red. Vos missions dangereuses sont les mécènes de votre style de vie et de votre business si vous choisissez d'en avoir un.

Rappelez-vous que la vie n'est pas juste à l'ère du Rouge. Vous pouvez bien sûr acheter des améliorations qui peuvent réduire les pénalités des mauvais événements, mais celles-ci sont laissées à la discrétion du Meneur de Jeu. Il

peut s'agir d'engager des agents de sécurité, d'ignifuger le bâtiment, de créer des salles de sécurité ou d'ajouter une architecture NET avec des défenses.

INCLURE LES FIXERS

Les Fixers sont les meilleurs amis du Meneur de Jeu pour une campagne. Bien que ce guide donne l'impression qu'un Fixer pourrait prendre le contrôle de la campagne et être un sous-Meneur de Jeu, ils peuvent agir comme des réceptacles pour faire avancer l'intrigue ou ajouter une dynamique intéressante.

Le Fixer est l'intermédiaire du Meneur de Jeu, le gars qui reçoit la moitié de l'argent à l'avance et l'autre moitié quand il a fini d'éliminer une cible ou de faire chanter un Choom. Même si votre groupe n'a pas de Fixer, cela ne signifie pas que toutes ces informations sont inutiles. Les PNJ Fixer sont une excellente source de donneurs de mission, de personnages intéressants et de personnes que vos personnages doivent aller voir s'ils veulent obtenir un job rapportant plus que 100eb.

Au fur et à mesure que le groupe gagne en renommée et en réputation pour son efficacité, il n'est pas improbable qu'il se transforme en une équipe ou un "syndicat". Il s'agit d'une formule plus officielle, qui consiste à louer un bureau ou un QG dans lequel le groupe peut travailler. C'est ce que l'on peut voir dans la mission parallèle de **Cyberpunk 2077** intitulée "Union Strikes Back".

Mais que se passe-t-il si je me retrouve à combattre ?

Parfois, le combat est inévitable. Un membre du groupe a dit ou fait quelque chose de mal. Le Tchie regardait l'entrée de quelqu'un. Ou bien le Meneur de Jeu décide de l'organiser. Quoi qu'il en soit, les balles vont commencer à voler et ça craint pour vous en tant que Fixer.

Vous ne pouvez pas agir si vous êtes mort. Si vous avez l'envie soudaine et irrésistible d'aider vos camarades pendant un combat mais que vous arrosez la pièce de balles, vous ne faites pas votre travail de Fixer. Il y a une raison pour laquelle les Solos sont engagés pour encaisser les coups et les rendre. Alors qu'est-ce que tu fais ? Essayer de trouver des sorties, essayer de couvrir la fuite du groupe avec des grenades fumigènes.

Une fois que vous êtes dans un endroit sûr, vous devriez demander quelques faveurs. Demandez à un ami de vous aider. Demandez à la police de faire venir des renforts.

JOUEZ BIEN

Si le fait d'entendre que vous êtes le membre le plus important du groupe a donné à votre Fixer un trip de puissance, arrêtez-vous là. Vous êtes important, mais n'oubliez pas vos manières à table. Ce n'est pas parce que le Fixer peut exercer un certain pouvoir et un certain contrôle sur le reste du groupe que vous devez le faire. L'équipe des Edgerunners sont vos partenaires dans le crime. Alors que le mot dans les rues est de ne faire confiance à personne, vous devez faire confiance à votre équipe. Sans votre équipe, vous n'êtes

personne et vous n'avez pas de business à gérer. Sans votre équipe, personne ne fait le travail. Sans votre équipe, vous êtes tout seul.

Si un Fixer peut devenir un chef de la mafia et diriger le show, il complète les autres rôles avec une grande synergie. Les Fixers peuvent aider les Rockerboys à obtenir du matériel, des prêts et des salles. C'est là que le rôle de dénicheur de talents entre en jeu. En tant que Fixer, vous pouvez être le manager du Rockerboy ou simplement l'aider en cas de besoin. Un Rockerboy peut aider un Fixer en attirant des fans en tant que clients.

Vous comprenez ? Gratte-moi le dos, je te gratte le tien. Les solos sont fantastiques. Comme le dit **Wildside** à la page 46, "Les **solos** et les Fixers vont ensemble comme les balles et les fusils". Les Solos peuvent être payés pour être vos gardes du corps armés, ou un Fixer peut leur trouver du travail.

Les **Netrunners** et les Fixers peuvent diriger des agences de courtage de données, ce qui est la forme d'entreprise la plus facile à gérer. Lorsque le réseau est en panne, le vol de fichiers supplémentaires sur des architectures NET sécurisées permet de doubler le prix des données volées sur le marché noir. Les Netrunners peuvent également écrire et vendre des programmes et des virus par l'intermédiaire d'un Fixer qui les vend à d'autres Netrunners.

Les **Médias** ont toujours besoin de Fixers. Dans le journalisme, les fixers sont le plus souvent engagés par des correspondants étrangers et des sociétés de médias pour aider à organiser un reportage. Les Fixers peuvent servir de traducteurs, de guides, et aider à organiser des interviews auxquelles les médias n'auraient normalement pas accès. Les médias qui n'écoutent pas un Fixer et qui s'aventurent sur le territoire d'un gang ou marchent sur une mine.

Les **Corporatistes** ont souvent besoin de quelqu'un pour faire avancer les choses s'ils veulent grimper dans l'échelle sociale. Ils se lèvent avant le soleil, font de la gym, sont habillés selon les dernières tendances, tout en

gagnant un salaire dérisoire et en prétendant se soucier de leurs collègues. Les corporatistes ont tous besoin que quelque chose soit fait sans leurs empreintes digitales. Le plus souvent, les corporatistes seront les commanditaires d'un grand nombre de vos missions, car ils ont les moyens financiers de payer des Edgerunners pour qu'ils fassent le travail de nettoyage pour eux. Si un corporatiste veut changer d'employeur, il peut engager un Fixer comme négociateur.

S'il y a un **Techie** et un Fixer dans la même campagne, il y a de fortes chances qu'ils deviennent des partenaires commerciaux. Les Techies sont le seul rôle capable de devenir un fournisseur à part entière. Si vous êtes arrivé à ce stade, vous savez qu'il s'agit de dollars dans les yeux du Fixer. Un Techie aura besoin de Fixers pour s'approvisionner en matériaux à partir de 500eb et plus et lorsqu'il crée ou invente quelque chose, le Fixer peut mettre cet article sur le marché et le vendre à un prix plus élevé que le prix initial.

D'une certaine manière, les **Fixers** ne sont pas très éloignés des Justiciers. La seule différence est que les Justiciers peuvent utiliser des moyens légaux pour obtenir leur soutien. Les Fixers servent de bons informateurs, échangeant des informations contre de l'argent ou relayant simplement la bonne

parole. Si Justiciers est aussi un enquêteur privé, disons qu'il enquête sur une personne disparue, le Fixer est la première personne qu'il va voir. Les Fixers peuvent fournir aux Justiciers du matériel, des logiciels et une assistance que la plupart des services ne peuvent ou ne veulent pas se permettre.

Enfin, le **Medtech**. Les Fixers locaux peuvent apporter des clients à un Medtech ou lui acheter des équipements. Là encore, il s'agit d'un arrangement commercial, car les gens auront toujours besoin d'être soignés et un Medtech est la seule personne ayant les compétences pour le faire. Tout ce que les Fixers ont à faire, c'est d'obtenir leur commission d'intermédiaire et de diriger les clients vers un Medtech. Les Fixers peuvent également fournir aux Medtechs la sécurité et la protection. Il n'est pas rare qu'un booster essaie de dévaliser une clinique pour se procurer des analgésiques, mais s'il sait que le patron local a fait payer la protection de la Medtech, personne n'osera s'en prendre à cette clinique. Les Fixers peuvent également apporter du Cyberware ou vendre le Cyberware que le Medtech résupère sur des cadavres.





CHAPITRE 2 : LES OUTILS

Être un Fixer en 2045 repose entièrement sur les relations que vous établissez et sur la façon d'en tirer le meilleur parti.

RESTER COOL

Si tu veux tirer sur les gens et déclencher des bagarres, alors deviens un Solo ou quelque chose dans le même style. Un Fixer doit être détendu et naviguer dans le business comme un professionnel. La COOLitude est ton meilleur ami.

Ne négligez jamais les compétences sociales parce qu'elles ne sont pas toujours populaires ou parce que votre groupe réagit trop vite pour elles. Retournez au chapitre **PASSER AUX CHOSES SÉRIEUSES page 138 du livre de base de Cyberpunk : Red**. Prenez des notes sur votre feuille de personnage ou votre journal pour vous rappeler que les compétences sociales existent et qu'elles sont très utiles. Notez bien les bases 10, 14 et 18 dont nous avons parlé plus tôt.

Des compétences comme Look, Conversation, Habillement et Style sont d'excellentes compétences complémentaires qui devraient apporter des avantages à votre Fixer, mais vous devez les rappeler à votre Meneur de Jeu. Mais n'essayez pas de tricher avec le système ou de

recourir au méta-game. Considérez ces compétences comme des récompenses pour avoir bien travaillé votre personnage. Si votre Fixer ne porte que de la haute couture, les PNJ devraient réagir si vous entrez avec la toute dernière collection de la firme JGNC, vous pouvez être sûr que les têtes vont se tourner. Avec une base de 18 sur la plupart des compétences sociales, vous êtes un créateur de tendances et les gens devraient venir vers vous pour obtenir des conseils et des informations. Utilisez cela.

PUCES CREDITS

L'encadré de la **page 381 du livre de règles de base de Cyberpunk : RED** indique que les paiements sont traités numériquement et avec des puces crédits. Les vendeurs n'acceptent en fait que les paiements par puce de crédit. Cela signifie donc que les puces crédit sont toujours là et qu'elles fonctionnent très bien. Avec le manque de monnaie papier en circulation, les puces crédit et les transferts bancaires numériques via Datapool pourraient bien être la méthode de paiement préférée. Les puces crédits sont également beaucoup plus sûres que les liasses d'Eddies. Si un Booster vous agresse et prend votre portefeuille, vous pouvez simplement appeler votre banque et faire opposition à la puce.

En 2045, les puces seront plus sûres qu'en 2020 grâce aux progrès de la technologie. Les comptes disposent de numéros d'identification personnels et d'une autorisation par empreinte digitale, mais les paiements peuvent être effectués in-app ou en ligne, sans contact, par puce ou par bande magnétique.

En 2020, il y avait des règlements et des détails sur les prêts et les limites de solvabilité. Cela peut être pris en compte dans vos dépenses de fin de mois. Si vous aimez l'idée de construire votre monde, le fait que les banques facturent des intérêts tout en autorisant le principe du "acheter maintenant, payer plus tard" incite les joueurs à rejoindre cette banque. Si vous ne remboursez pas le montant du crédit, quelques Solos bien payés peuvent vous briser les os et prendre tout ce que vous possédez.

CREER DES PUCES CREDIT

Étonnamment, créer des Pucés Crédits (IRL et en jeu) n'est pas si difficile. Sans le NET, les Pucés Crédits sont devenues plus basiques. L'équipement nécessaire pour le faire peut coûter entre 500 eb et 1000 eb.

Faire la contrefaçon n'est pas la partie la plus difficile. C'est de trouver les informations nécessaires pour que la contrefaçon fonctionne. Les Netrunners et les Techs peuvent vendre des numéros de Puce de Crédits volés avec des valeurs variables. Un Fixer peut payer une somme décente pour ces numéros volés. Le prix de ces informations et la valeur du compte varient.

Un Fixer ne devrait pas utiliser une fausse carte de crédit pour des raisons de sécurité. Premièrement, c'est une question de bon sens. Deuxièmement, si vous êtes pris en flagrant délit d'utilisation d'une fausse puce, vous risquez de mettre en cause la sécurité de votre affaire ou de recevoir une balle de Solo dans votre Chrome. Si vous utilisez une fausse carte de crédit, vous devrez effectuer un jet de **CHANCE** et vous ne pourrez l'utiliser qu'une seule fois.

ESPECE OU CREDITS

Les Fixers traitent principalement en espèces car c'est plus difficile à repérer. Cependant, selon le lieu où la période où se déroule votre jeu, le blanchiment d'argent peut être évoqué. Les banques sont censées signaler les gros dépôts, donc à moins que vous ne gardiez 100 000eb sous votre lit, vous devez garder cet argent en sécurité quelque part.

A l'ère du Rouge, le fisc ne viendra pas vous chercher lorsqu'il découvrira que vous faites fructifier un très gros compte bancaire sans leur en reverser une partie parce que vous n'avez pas payé vos impôts. Comme il n'y a pas d'information officielle, j'aime à croire que les banques en prélèvent une partie

QUID DES NUMEROS D'IDENTIFICATION NATIONNAUX EN 2045 ?

Les numéros d'identification en 2045 ?

Les numéros d'identification nationaux ne sont pas mentionnés dans Cyberpunk : Red, c'est une question d'interprétation. Avec le Net en panne, les identifiants varient du permis de conduire au passeport. Des trucs de base.

Cependant, il est raisonnable de supposer que les gens de 2020 ont encore des numéros d'identification nationaux reportés dans les bases de données perdues de l'ancien réseau. D'autres pays dans le monde pourraient utiliser les alternatives au numéro d'assurance sociale, mais Night-City n'est pas aussi organisée qu'elle l'a été pour les utiliser.

LE TROC

En 2045, on revient aux fondamentaux. Si vous n'avez pas d'argent sur vous, le troc est la seule solution. C'est la raison pour laquelle les

CHAP 2 : LES OUTILS

catégories de prix existent dans le Cyberpunk : Red.

L'équipement que vous avez sur vous est une deuxième forme de monnaie particulièrement puissante. Utilisez les PNJ qui ont davantage besoin d'objets que d'eddies, car ces PNJ, même s'ils sont vendeurs, ne peuvent pas avoir un accès suffisant aux marchés de nuit ou aux fournitures spéciales au-delà des 500eb. Cela signifie qu'un PNJ préférera acquérir un fusil d'assaut plutôt que 500eb.

LEGAL OU ILLEGAL

Night City c'est le Far West. C'est Casablanca. Le monde est tellement brisé que faire des choses illégales peut être parfaitement légal selon l'endroit où l'on se trouve. La seule zone qui prendra des mesures contre les idiots qui se promènent en montrant leurs armes est la Zone Corporative. La Zone de Reconstruction gardera un œil sur vous mais ne réagira pas si vous ne leur donnez pas une raison de le faire.

ECONOMIE

Comme le dit le concepteur de jeux James Hutt, "c'est un marché de vendeurs". Cela signifie que les vendeurs ont le contrôle sur les acheteurs. Cela signifie que si le Rocker demande au Fixer un fusil à pompe de qualité standard, le Fixer peut le lui facturer 600eb car qu'allez-vous faire ?

L'essentiel de l'économie dans Red est que, comme la production est encore en train de se mettre en place, les articles arrivent sur les étagères mais tout part plus vite qu'il n'est possible de les renouveler. Par conséquent, les vendeurs et les marchands ont le droit de faire payer plus cher s'ils le souhaitent.

La plupart des ennemis que vous rencontrerez, à moins qu'ils ne soient financés par des entreprises, n'auront rien de plus que des articles de mauvaise qualité. En tant que Fixer,

vous êtes la seule personne dans Night City qui a les moyens d'obtenir ce que les gens veulent.

LA VIELLE TECHNOLOGIE

La technologie ancienne a toujours de la valeur. Si vous faites un raid dans la zone chaude pour trouver de la technologie ancienne de 2020, demandez à votre Meneur de Jeu d'en estimer la valeur sur la table d'économie.

LES AUTRES DEVISES

Comme le dit le concepteur de jeux James Hutt, "un eurodollar est à la fois un euro et un dollar". Le contexte de cette déclaration est que l'eurodollar est la forme de monnaie la plus stable au monde. Bien qu'il existe d'autres monnaies dans le monde, comme le nouveau yen et les roubles, l'eurodollar reste le leader. C'est en fait une raison ludique permettant d'éviter les taux de change. La solution de James Hutt est la suivante : si vous vous trouvez dans une situation d'échange de devises, recherchez simplement le montant réel de l'eurodollar par rapport à la devise avec laquelle vous échangez

ENGAGER UNE EQUIPE

Vous êtes déjà entré dans un concert en vous disant "mec, si seulement on avait une ____ ?"

Avec un réseau de contacts qui peut aller jusqu'au bureau du maire, un Fixer devrait être en mesure de trouver d'autres Edgerunners autour de son emplacement à la recherche de travail. Bien sûr, ces Edgerunners ne sont pas donnés, ils prennent parfois une commission de 10% à 20% selon leur rang.

Pour les Meneur de Jeu, ma recommandation concernant le rang des PNJs qualifiés est généralement la moitié de celle du Fixer qui les a créés. Un groupe de niveau 4 qui loue les services d'un Solo de niveau 10 est à proscrire.

Si votre groupe prépare un hold-up mais a besoin d'un véhicule pour fuir ? Demandez à votre Meneur de Jeu si vous pouvez engager un nomade moyennant une commission de 5 ou 10% (probablement plus élevée car les nomades sont très demandés). En tant que Meneur de Jeu, ne refusez pas cette demande d'emblée. Engager n'importe qui va coûter aux joueurs et si les joueurs décident de dessouder ce collaborateur, personne ne travaillera plus jamais avec lui.

Pour obtenir une liste de fiches de PNJ prêtirées de mercenaires ou d'adversaires, consultez le **Chapitre 5 : Les Edgerunners à louer**.

HEATIN' UP

Avec la disparition du NET, les cartes d'identité et les numéros d'identifications nationaux font partie du passé. Certaines personnes pourraient les garder, les entreprises qui ont besoin d'une identification facile et d'un assouplissement des restrictions de voyage. Les vieux de la vieille qui ne peuvent pas s'adapter au nouveau monde. A "l'ère du rouge", repartir à zéro peut être assez facile. Simulez votre mort, faites courir les rumeurs et cachez-vous sur une île pour le reste de votre vie.

Donc si les choses deviennent trop chaudes, vous avez deux options :

1. Se cacher et attendre que ça se calme.
2. Reprendre à zéro.

Disons que vous avez énervé les mauvaises personnes et que vous voulez faire profil bas. Si vous connaissez un Fixer, il pourra probablement vous aider (moyennant finance bien sûr). Il peut s'agir d'un motel bon marché, de l'appartement d'un ami ou même d'un conteneur de transport meublé. Assurez-vous de lui laisser un bon pourboire, sauf si vous voulez qu'il parle de vos vacances à quelqu'un.

Lorsque vous vous cachez, restez enfermé et n'utilisez pas votre puce crédit pour quoi que ce soit. Assurez-vous d'emporter de la

nourriture et faites-en sorte que quelqu'un vous apporte des provisions en cas de besoin.

Vous n'avez pas établi de stratégie de sortie ? Vous devriez.

PLAN DE SORTIE

Je sais que vous voulez vous battre jusqu'à ce que vous finissiez avec une balle entre les yeux ou vous voulez avoir un appartement dans le plus grand immeuble de Night City, mais regardez les choses en face Choom, c'est plus facile de prendre une balle. Mais si vous êtes humain, et intelligent, vous tenez à votre vie.

Il n'y a rien de mal à planifier à l'avance des refuges remplis de croquettes et de MRE, d'armes et de munitions au cas où les choses deviendraient SUPER chaudes et que vous deviez disparaître pendant quelques semaines, voire quelques mois.

Préparez un sac étanche ou un fourre-tout suffisamment résistant pour être caché pendant des années et vous souvenir de l'endroit où vous l'avez rangé. Assurez-vous qu'il est bien placé, dans un endroit que personne n'osera vérifier ou déranger, comme un casier de gare verrouillé, un coffre-fort ou un tronc d'arbre. Dans ce sac, vous avez besoin de l'essentiel, des armes, des munitions, de l'argent et de quelques kits de premiers secours. Je sais que l'argent est rare et que vous lèveriez les yeux au ciel en pensant à enterrer une partie, mais lorsque le moment sera venu et que vous ne l'aurez pas parce que vous ne pouvez pas utiliser de Puce crédit, vous le regretterez.

Assurez-vous d'obtenir de nouvelles cartes d'identité et peut-être mettez certaines de ces fausses cartes à l'avance dans ce sac. Le moment venu, vous récupérez ces objets et restez en vie pendant que les choses se calment.



CHAPITRE 3 : LES RUES

Dans ce chapitre, nous allons parler de la compétence Guide local, d'Entregent, de la création d'un voisinage (générateurs), des marchés de nuit et de ce qu'ils sont. Où se procurer des objets, et les générateurs de raids : Des générateurs pour créer des "donjons".

GUIDE LOCAL

Un élément qui semble être souvent négligé dans le processus de création est le Guide local : votre quartier. LeGuide local : votre quartier est un excellent moyen d'intégrer les joueurs au jeu, peu importe qui ou ce qu'ils sont. Lorsque vous créez votre personnage, pensez à l'endroit où vous vivez et à ce qui se trouve dans votre quartier. Vous avez votre voisine de l'autre côté du couloir, Nicole, qui peut vous fournir du "Verre bleu". Au bout de la rue, il y a un café Cool Beans. Tu connais Ahmed, le propriétaire de l'endroit. Lorsque vous demandez à Ahmed des grains de café éthiopiens, torréfiés jusqu'à ce qu'ils soient brûlés. Ahmed vous fait signe et vous conduit à l'arrière où il vient de recevoir trois caisses d'écorcheurs et d'éventreurs. De l'autre côté de la rue de Cool Beans se trouve Mama Rosa's fresh Italian Pizza.

Vous connaissez Bill le livreur, Jessica qui tient le salon de manucure mais qui vous demande aussi où elle peut trouver du verre bleu, que vous pouvez bien sûr lui procurer moyennant finances.

Je vous recommande de vous asseoir avec un stylo et du papier et de dessiner votre quartier. Il peut s'agir d'un quartier résidentiel, d'un centre commercial, d'un endroit isolé, etc. Notez des endroits et des personnes intéressantes que vous connaissez ou que vous voyez. Travaillez avec votre Meneur de Jeu sur ce point et construisez votre quartier avec lui.

Demandez-vous : qui est-ce que je connais et pourquoi est-ce que je les connais ? Demandez-vous s'il y a des gangs dans le coin. Quel est leur territoire, ce qu'ils font, avec qui ils traitent. Enfin, s'il y a d'autres Fixers (si le joueur n'est pas un Fixer), qui sont-ils et que font-ils ?

ENTREAGENT

Entregent est une capacité liée au rang d'Intermédiaire et exclusive au Fixer. Vous vous souvenez quand j'ai dit que le rang d'Intermédiaire représente votre réputation et le temps passé dans les rues ? Gardez cela à

l'esprit lorsque vous parlez d'entregent. Bien qu'entregent ne soit pas expliqué en tant que mécanisme, cette capacité montre l'évolution de votre Fixer en se mêlant à la société. Plus le rang est élevé, plus vous êtes capable de savoir quelles sont les bonnes mains à graisser et comment.

Pensez à l'entregent lorsque vous entrez dans le repaire d'un Fixer, que vous lui serrez la main et que vous lui donnez un Smash tout en discutant du match de football de la veille.

ne vous attendez pas à des articles de qualité décente ni à une grande quantité de ces produits.

Si les magasins du coin et les épiceries sont parfois approvisionnés, vous trouverez souvent de longues files d'attente à l'extérieur, attendant leur tour pour entrer et faire leurs achats. L'attente dans ces files comporte ses propres dangers. Il n'est pas rare de voir des Boosters s'arrêter dans une file, traîner un Choom, le battre et lui prendre son agent et son portefeuille.

LES MARCHES DE NUIT

Cette section va être longue car les Marchés de Nuit et l'ère du Rouge vont être difficiles à comprendre. Night City est une Cité-Etat avec très peu d'usines produisant suffisamment pour que la ville soit considérée comme un exportateur majeur de quoi que ce soit. Cela signifie que Night City doit tout importer. Le problème est que tout importer pour une ville dense de 5 millions d'habitants crée une pénurie et des marchés de vente.

Les Fixers de bas étage, les trafiquants, les arnaqueurs et les escrocs du coin de la rue volent les marchandises directement dans les camions et les revendent à ceux qui en ont besoin. Les trafiquants de drogue sortent les médicaments des laboratoires et les mettent entre les mains de personnes qui en ont assez de respirer les cendres, de travailler dans des conditions pénibles et de vivre dans Night City. Pour les petites choses comme le riz, les couches, les préservatifs, la nourriture et les médicaments, vous entrez en contact avec ces petits Fixers par le biais du réseau de données ou d'amis communs.

Pour tout ce qui a une valeur de 500 eb et plus, vous avez besoin d'un Fixer qui connaît un marché de nuit local. Les marchés de nuit sont spontanés et peuvent avoir lieu à peu près n'importe où et n'importe quand, mais seulement pour une courte durée. Pour les autres articles, en dessous de 500eb, les magasins ordinaires, les bodegas et les marchés en plein air peuvent les vendre mais



Guide Local : Ton Quartier

- | | |
|--|---------------------------------|
| 10. 707 Ventura St. Tower – Appartement de type Studio | 1. Tomorrow's Dinner |
| 11. Commom Grounds – Coffee Shop | 2. Le pub Bobrov's Taphouse |
| 12. Golden Wall – Restaurant Chinois | 3. Le Super Salon de Karen |
| 13. Le Club "Aurora" | 4. Le café Six Chamber |
| 14. Building moyen de bureaux | 5. Co-Op Vista |
| 15. Restaurant – Thai | 6. Attaque-un-taco |
| 16. 2 nd Amendement – Armes/Armures | 7. Parking Auto |
| 17. 25/7 Kiosk | 8. Arcade VR Lucky's |
| 18. 17-11 Magasin de proximité | 9. 0982 Petit garage automobile |



Dans ce chapitre, nous allons nous plonger dans les bases d'opérations et la création d'entreprises criminelles.

LES BATIMENTS

Que vous meniez une campagne avec un Fixer ou non, il est possible que les personnages aient amassé une grosse somme d'argent et qu'ils souhaitent créer une base d'opérations. Les bâtiments sont là pour ça. Les bâtiments sont des centres que les joueurs peuvent posséder et occuper. Pensez à une guilde dans des jeux comme Donjons et Dragons ou Pathfinder. Les bâtiments sont de toutes les formes et de toutes les tailles, des petits bâtiments situés sur la route ouverte aux structures à deux étages situés dans le centre animé de Night City. Ces bâtiments sont dotés de garages, de chambres et même de pièces telles que la salle de réunion, qui offrent des bonus en jeu. Bien sûr, tout ceci est du Homebrew et sera modifié (par moi ou par vous) au fil du temps. Les prix, les emplacements et le contenu des bâtiments peuvent changer d'une table à l'autre.

Bien sûr, les Meneur de Jeu peuvent offrir des bâtiments et des améliorations de bâtiments pour récompenser les actions des

personnages. C'est aussi un très bon moyen d'intégrer les PNJ et les motivations des personnages, car ils s'ancreront dans ces lieux.

Les pages suivantes présentent les trois niveaux de bâtiments que les personnages pourront acheter à Night City.

Landshark
Real Estate
Resources
Listings
Foreclosures
Map



634 Boulevard du Sénat, Ville de la Nuit

The Glen

Logements dans un immeuble de 4 étages de 95x90 sur un terrain de 95x200 zoné C6-2. Construit en 2033. Dernière modification : 2035. Actuellement 196920 pieds carrés. 251 unités au total. Valeur imposable de 29.738.700 eb.

Vente aux enchères : 7/28/2045

Heure de l'enchère : 11h15

Date d'ajout : 7/13/2045

Mise de départ : 200.000 eb

Jugement : n/a

N° d'index : n/a

Saisie : Décès accidentel

Notes d'enchères : n/a

PETIT BATIMENT

Le petit bâtiment est une structure d'un étage qui s'ouvre sur un petit bar. Il est équipé d'une salle de bain, d'une cuisine, d'une salle de stockage, d'un bureau et d'un petit garage extérieur.

Les équipements d'un petit établissement sont de bon marché et font fuir la plupart des clients de passage. L'avantage d'un petit bâtiment est que sa devanture peut être exploité comme un bar qui peut être amélioré.



<p>Prix de départ :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 70 000eb <p>Temps d'installation :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1d6 Semaines <p>Employés :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Minimum : 2 • Maximum : 4 	<p>Pièces :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 Bar • 1 Salle de bain • 1 Cuisine • 1 Salle de stockage • 1 Bureau • 1 Garage extérieur
---	---



BATIMENT MOYEN

Les bâtiments de taille moyenne ont entre un et deux étages et disposent d'un espace suffisant pour assurer les activités d'Edgerunner et offrent un grand espace de stockage pour tout ce que vous apportez et que vous devez mettre en sécurité.

Le bâtiment moyen dispose d'un garage intérieur de taille décente, capable d'accueillir plusieurs motos et une seule voiture ou un véhicule de grande taille.

La première entrée donne sur le garage, la seconde sur la rue. Au premier étage se trouvent les pièces privées : une armurerie, deux chambres et un atelier vide.

En montant l'escalier vers le deuxième étage, on accède au grand bar avec des tables, une scène et des cabines privées. Derrière le bar se trouvent une réserve avec 100 emplacements de stockage, une salle de réunion et un bureau. Tous les meubles et équipements sont de bon marché.

Prix de départ :

- 100 000eb

Temps d'installation :

- 1d6 Semaines

Employés :

- Minimum : 5
- Maximum : 10

Pièces :

- 4 Chambres
- 1 Garage intérieur
- 1 Armurerie
- 1 Atelier vide
- 2 pièces vides



GRAND BATIMENT

Les grands bâtiments sont divisés en trois étages. Les équipements de base des grands bâtiments sont en bon état. Le grand bâtiment dispose également d'un grand terrain à l'extérieur pouvant servir de stand de tir ou de parking.

Premier étage

Le premier étage s'ouvre sur un bar complet avec de nombreuses chaises, tables ainsi que des cabines agrémentées de banquettes pour recevoir des discussions privées. Il y a même une table de billard, un juke-box, une scène et des écrans vidéo. Il y a 1 salle de bain, 1 cuisine, 1 salle de stockage, et un grand garage capable de contenir plusieurs véhicules. Des escaliers permettent de rejoindre l'étage supérieur ou

inférieur tandis qu'un troisième escalier situé dans le garage mène à une passerelle située au-dessus du garage et menant au deuxième étage.

Deuxième étage

Le deuxième étage comprend une salle de sport, une grande chambre et une salle de bain, un bureau, une petite chambre et une salle de sécurité.

Sous-sol

Le sous-sol contient une deuxième salle de stockage, une grande salle de Briefing/Réunion pouvant servir à de la planification, une armurerie, deux ateliers, une chambre forte et un tunnel de secours souterrain.

Prix de départ :

- 300 000eb

Temps d'installation :

- 1 mois

Employés :

- Minimum : 10
- Maximum : 20

Pièces :

- 1 Bar
- 2 Salles de bain
- 1 Cuisine
- 1 Salle de stockage
- 2 Chambres à coucher
- 1 Chambre à coucher
- 1 Salle de Briefing/réunion
- 1 garage

UPGRADE DE BATIMENT

Upgrade	Données	Cout
Armurerie	Un espace officiel et sécurisé pour ranger les armes et les amures lors de vos déplacements. Livré avec un banc d'armurerie	1.000 eb
Atelier de mécanique	Espace de travail ou annexe d'un garage où les véhicules peuvent être réparés, personnalisés ou recyclés.	1.000 eb
Atelier De Techie	Un atelier pour stocker les outils et permettre à un Techie d'effectuer son travail. Cet espace permet de faire des réparations, de stocker des pièces de rechange et de créer des outils. Il est fourni avec un établi et une imprimante 3d à usage intensif.	1.000 eb
Bar	Un bar pour stocker et servir une sélection de boissons et de mélanges de boissons. Après avoir passé plus d'une heure avec les locaux dans cette pièce. Vous gagnez +1 à votre compétence de COOL pour les prochaines 24 heures.	2.000 eb
Brasserie	Permet de distiller et de créer ses propres boissons.	5.000 eb
Buanderie	Une pièce simple avec un lave-linge et un sèche-linge pour nettoyer le linge.	100 eb
Bureaux	Cette pièce simple comprend une porte avec une simple serrure, une chaise, et un grand bureau. Le bureau offre une certaine intimité au propriétaire du bâtiment.	
Cabines privées	Des cabines où les gens ne peuvent pas écouter les affaires privées	500 eb
Cellule	Comprend une pièce pour emprisonner 1 à 4 captifs avec un verrou et une porte robustes pour empêcher les évasions.	500 eb
Chambre à coucher	Une chambre individuelle avec soit un grand lit, soit deux petits lits. La chambre est entièrement meublée avec des coffres verrouillés, des armoires sécurisées et des miroirs.	1.500 eb
Chambre forte	Cette pièce sécurisée est conçue pour éloigner la racaille et protéger ce qui a de la valeur pour vous avec une porte de chambre forte (50hp).	5.000 eb
Champ de tir	Un champ de tir intérieur ou extérieur avec une cible en papier et des munitions réelles. Vous pouvez organiser des compétitions ou vous entraîner à viser. Si vous réussissez à atteindre une cible à 500 m et pendant plus d'une heure in-game, vous pouvez ajouter +1 à la compétence d'arme d'épaule.	1.000 eb
Clinique médicale	Espace pour le travail d'un Medtech. Cette station médicale ultramoderne peut fournir des analyses de sang automatisées, des médicaments anticancéreux ou d'autres traitements réguliers sans l'intervention d'un professionnel de la santé.	1.000 eb
Commodités, bon marché	Les commodités vont des toilettes aux recycleurs, en passant par l'éclairage, etc. Ce standing disponible est conçu pour être utilitaire, sans aucune esthétique, souvent de bon marché, et nécessite un entretien important.	100 eb
Commodités, Couteux	Vous êtes en mesure de vous offrir des équipements de base, en optimisant l'espace et le design de manière fonctionnelle et personnalisée.	2.500 eb

Upgrade	Données	Coût
Commodités, Luxueux	Le confort du luxe ; une touche de bois lamellé, des surfaces rocheuses ou métalliques. Vous vivez et respirez le style et l'élégance. L'argent peut acheter beaucoup de choses et vous aimez le faire savoir. Ajoutez un bonus de +2 à tous les tests sociaux effectués sur les lieux.	15.000 eb
Commodités, Onéreux	Vous pouvez vous offrir des commodités en maximisant l'espace et le design avec des équipements de pointe qui pourraient durer une génération.	7.500 eb
Couchettes	Un espace de vie ouvert avec le bienfait d'un hôtel cube, le petit espace comprend des lits avec coffre fermé et un répit pour toute personne de passage.	500 eb
Cuisine équipée	Fourni avec une installation de cuisine. Cet espace permet de créer des aliments frais, de les stocker, et dispose d'une salle à manger avec des lumières confortables.	100 eb
Devanture	Une façade de magasin simple et légitime, avec un kiosque de point de vente, un comptoir, des étagères et d'autres éléments nécessaires. Cette mise à niveau n'est disponible que si votre business n'a pas de vitrine ou de fausse façade.	2.000 eb
Espace de détente	Une grande salle ouverte avec des sièges et des écrans plats actifs. C'est un endroit où vous pouvez vous détendre après une dure journée de travail.	1.000 eb
Fausse façade	Une vitrine simple destinée à donner à votre affaire une apparence légitime pour cacher toute activité criminelle. Il possède le strict nécessaire pour fonctionner comme une véritable affaire, mais ne perd pas de temps en marketing ou en apparence.	2.000 eb
Saferoom	Une pièce hautement sécurisée, meublée avec des équipements assurant un confort luxueux, qui vous permettra de vous détendre jusqu'à ce que la situation se calme.	2.000 eb
Salle de bain	Une salle de bain privée pour une personne	1.500 eb
Salle de Briefing	Cette pièce sécurisée offre un espace sûr pour planifier des casses, des missions et faire des briefings. Une grande table centrale flanquée d'écrans et une carte au centre. Lorsqu'elle est utilisée pour planifier votre prochain coup. Vous obtenez un bonus de +1 à un seul jet de compétence de votre choix.	2.000 eb
Salle de jeu	Une salle garnie de tables pour les jeux et pour les paris à la cote.	1.000 eb

BUSINESS

Il se peut que toutes les campagnes ne durent pas assez longtemps pour que les personnages puissent utiliser un bâtiment ou que les personnages veuillent générer des revenus à côté. Au lieu d'avoir un énorme bâtiment pour créer une base pour leur activité, certains préfèrent opter pour une petite affaire. Les affaires suivront le même schéma de financement que les bâtiments avec un ajout pour rendre l'affaire mobile. Le coût de la mobilité correspond au coût d'une voiture et de son coffre et peut être adapté au véhicule que le personnage choisira pour déplacer son affaire.

Les affaires peuvent bénéficier des mêmes améliorations que les bâtiments mais auront leur propre tableau d'amélioration.



Revenu brut = (capital - facteur de travail - employés supplémentaires) * (facteur de profit mensuel + Gestion d'affaires (INT) + rang d'Intermédiaire)

Bénéfice net = Revenu - (Taxes + Coût du capital gagné)

Type de Business	facteur de travail	Employés Minimum	Employés Maximum	Temps d'installation	Coût initial	Facteur de Profil par mois
Mobile	0	0	2	1 jour	20.000 ed ou plus	2
Petit bâtiment	-2	2	4	1 Semaine	80.000 ed	3
Bâtiment moyen	-5	5	10	2 Semaines	200.000 ed	4
Grand bâtiment	-10	10	20	1 mois	400.000 ed	5

La seule condition pour démarrer une affaire est basée sur son emplacement. Vous ne pouvez pas créer votre première affaire dans un quartier où vous n'êtes pas un Guide local. En effet, vous ne connaîtrez pas le quartier, le quartier ne vous connaîtra pas, les contacts locaux, comme les Fixers, ne feront pas affaire avec vous, et la racaille locale qui cherche à faire des eddies rapidement ne résistera pas à l'envie de frapper à votre porte.

Si vous gagnez suffisamment d'argent pour ouvrir un deuxième commerce, vous devrez travailler avec un Fixer pour trouver un emplacement et le posséder. Les fixeurs agissent souvent comme des propriétaires non officiels, alors obtenez d'abord leur permission, même si vous êtes un nouveau fixeur qui s'installe en ville. Voici maintenant l'équation qui détermine le revenu de votre affaire :

Nous allons décomposer cette équation pièce par pièce.

CAPITAL

Le capital est un nombre arbitraire qui prend en compte les biens produits et vendus au cours du mois. Il existe trois méthodes pour gagner du capital : la production, l'achat et le vol.

Le capital est un terme général pour les biens, le travail ou l'influence. Tous trois ont leur importance pour la gestion des affaires. Pour produire du capital par le travail, vous devez effectuer un test de compétence mensuel :

$$1d10 + \text{Gestion des Affaires (INT)} + \text{Intelligence contre Capital}$$

SD	Capital produit (Biens, Travail, Influence)
9	10
13	20
15	30
17	40

Pour produire du capital, il faut que quelqu'un soit physiquement présent pour le fabriquer. C'est-à-dire vous, à moins que vous n'embauchiez des salariés. Cependant, la production de capital a toujours un coût qui lui est associé.

Capital	Capital engagé	Capital gagné
Produit	10 eb	20 eb
Travail	20 eb	40 eb
Influence	50 eb	100 eb

Certains projets peuvent vous coûter des points de capital à la création ou à l'achat. Par exemple, si vous construisez un nouvel espace de bureau dans un bâtiment, votre Meneur de Jeu peut décider que cela coûte 5 Capital (main d'œuvre). Vous pouvez choisir de dépenser (5x40eb) 200eb pour engager des entrepreneurs pour construire la pièce ou dépenser 100eb de matériaux et 1d10 jours de votre temps pour construire la pièce.

Le Coût du capital gagné est le facteur d'achat des matériaux nécessaires à la production du capital. Il s'agit d'acheter des clous pour la construction, de la peinture, des produits chimiques et d'autres petites choses pour réaliser les travaux. Lorsque vous lancez un test pour le capital produit, vous payez le prix du coût du capital gagné. **Qu'en est-il des employés ?** Voici une mise en garde : le nombre d'employés que vous avez est multiplié par votre capital produit. Vous ne comprenez pas ? Prenons un exemple :

Disons que Maverick possède un laboratoire de "verre bleu" qui produit du verre bleu (biens). Ce mois-ci, Maverick a obtenu un 10, ce qui ne lui a rapporté que 10 Capital (biens). Maverick a 4 employés qui travaillent dans le laboratoire, donc il obtient un total de 40 Capital produit (4x10), cependant, son Coût du Capital gagné est de 400eb (40x10eb).

Le coût d'achat du capital est la somme d'argent que vous dépensez pour le capital produit. Ainsi, pour produire 10 Capital, vous payez 20eb.

VOL DE CAPITAL

Je suppose que vous êtes un homme d'affaires intelligent et que la question "Et si je volais du capital" vous a probablement déjà traversé l'esprit. Si ce tableau a déjà fait son chemin jusqu'à votre table, le Meneur de Jeu peut soit attribuer des capitaux comme récompense pour avoir fait des contrats, soit créer des missions secondaires qui impliquent de voler des capitaux à des rivaux. Nous y reviendrons plus tard.

LES TAXES

Même si une bombe nucléaire a explosé au milieu de Night City, les taxes existent toujours, selon la zone dans laquelle vous vous trouvez. Pour les zones exécutives, les taxes financent l'éducation publique, les transports, la sécurité et l'entretien des routes. Pour les zones de reconstruction et de surpopulation, les taxes financent le NCPD, les routes et l'éducation publique. Pour tous les autres quartiers, personne ne vient collecter les taxes.

Zone	Taxe Mensuelle
Exécutive	500 eb
Centre urbain en reconstruction	200 eb
Banlieues surpeuplées	100 eb
Zone de Combat	0 eb
Badlands	0 eb

EN FIN DE MOIS

C'est la fin du mois et il est temps de vérifier les performances de votre affaire. Ce n'est pas quelque chose que vous devez faire en jeu et que vous pouvez simplement transmettre au Meneur de Jeu sur un bout de papier. Nous allons vous donner un exemple complet pour que vous puissiez comprendre comment cela fonctionne :

Affaires : Le café Common Grounds

Après avoir arpenté les rues depuis son enfance, un Fixer nommé Smooth a ouvert son propre café. C'est une petite affaire, qui lui a coûté 80 000 eb rien que pour ouvrir dans le Glen. Smooth a une base de 18 en Gestion des affaires (INT) de 18, de 8 en comptabilité (INT), et à un Rang 6 en Intermédiaire.

Ce mois-ci, Smooth a obtenu un 9 sur son test de capital, ce qui lui a valu un total de 27. Cela signifie que Smooth a gagné 40 de capital. Ses employés ont fait de même, ce qui a porté la sortie de capital à 80 et lui a coûté 800eb en approvisionnement. Il est maintenant temps de voir comment il s'en sort à la fin du mois !

$$\text{Revenu brut} = (80 - 2) * (3 + 18 + 6)$$

$$\text{Bénéfice net} = 2106 - (200 + 800)$$

Le bénéfice de fin de mois de Smooth est de 1 106eb ! Bien sûr, de mauvais événements peuvent entraver le bénéfice ou de bons événements peuvent l'augmenter !

ADAPTATION

Si vous vous demandez pourquoi ou comment vous pouvez intégrer ces éléments, la réponse est en fait très simple. Si vous êtes sur le serveur West March, le chapitre affaire peut vous fournir du contenu pendant des mois. Pour les campagnes régulières, cela fournit des missions secondaires amusantes et des motivations pour que les personnages réalisent quelque chose. Les missions secondaires peuvent aller du raid sur vos rivaux



à la prise de contrôle de leurs affaires. Détourner des cargaisons remplies de capitaux. L'une de mes méthodes préférées pour incorporer cela sur la table est de créer des entreprises criminelles, la spécialité d'un Fixer.

Au final, ce ne sont que des règles maison. Ce n'est pas parce que vous et votre table jouez de cette manière que les autres n'auront pas besoin de ces règles.

Sans trop entrer dans les règles pour ma propre santé mentale (à moins que les gens ne veuillent ces règles, alors faites-moi signe), les Organisations peuvent être traitées comme des Personnages. Je reprends ces règles de l'Age Moderne de Green Ronin et leur donne une touche Cyberpunk. Les gangs ont 4 caractéristiques : Puissance, Richesse, Influence, et Intrigue. Toutes ces caractéristiques sont augmentées d'un point chacune, et les jets de dé sont effectués sous la forme 1d10 + caractéristique du gang contre 1d10 + caractéristique du gang. Ainsi, si votre gang veut assassiner le PDG d'une entreprise, le résultat sera de 1d10 + Puissance contre 1d10 + Puissance. Nous reviendrons sur ce sujet dans **Le Loup de Night City** *, où nous parlerons de la création de votre propre société, mais ce guide est assez long. Chaque amélioration, bâtiment, entreprise et personne recrutée par les personnages (si vous choisissez ce système) doit apporter un avantage à l'une des quatre statistiques. À la fin du mois, les personnages peuvent faire un test de croissance de 1d6 et le résultat obtenu est le nombre de points qu'ils peuvent placer dans la caractéristique qu'ils souhaitent.

* Les règles sont susceptibles d'être modifiées en fonction des résultats en jeu, et du guide Le loup de Night City.





CHAPITRE 5 : MERCENAIRES A LOUER

Vous ne pouvez pas gérer votre organisation tout seul, alors pourquoi ne pas engager de l'aide ? Ce chapitre sera divisé en deux parties, la constitution d'équipes et l'embauche de PNJ. Chaque PNJ spécifique à un rôle sera accompagné de sa propre biographie.

Le prix des membres de l'équipe varie d'une table à l'autre en fonction de leurs compétences et de leurs capacités. Bien sûr, c'est au Meneur de Jeu de décider. Une liste plus longue est en cours d'élaboration avec des équipes individuelles telles que les Solos, les Techs, les Nomades, et bien d'autres encore, mais cela va prendre du temps.

Concernant le recrutement d'un Choom moyen, c'est à vous de décider. Ils viendront plus tard, une fois qu'ils seront équilibrés correctement. Lorsque vous créez des employés, faites-en des PNJ avec lesquels les joueurs ont déjà de bonnes relations et donnez à ces PNJ des bonus uniques comme raison de recrutement. Par exemple, un bon Fixer donnera un +5 aux gains en capital alors qu'un employé sans avenir ne donnera rien d'autre qu'un bonus en matière d'emploi.

CHAP 5 : MERCENAIRES À LOUER

	INT	8	REF	5	DEX	5	TECH	5	PRES	5
	VOL	8	CHAN	--	MOUV	5	CORP	5	EMP	5
	Points de vie	45			Blessure grave	23			Sauv. contre la mort	5
Armes					Armure: Tenue pare balle légère					
Pistolet lourd		3d6			Tête		0 SP			
Couteau		3d6			Corps		11 SP			
SURNOM:	SMOOTH									
VERITABLE NOM:	SIMON CAMPBELL									
ROLE:	FIXER									
AGE:	34									
Compétences		Athlétisme, Bagarre, Concentration, Conversation, Crochetage, Déduction, Education, Endurance, Electronique, Evasion, Furtivité, Gestion des affaires, Guide Local, Langage, Pilotage de véhicule terrestre, Pistolets, Psychologie, Premiers soins, Résistance à la torture/aux drogues, Sécurité électronique								

BACKGROUND

Enfant, Simon a appris très vite que l'information était une monnaie d'échange. Il a appris l'art de l'escroquerie à l'âge de 10 ans lorsque sa mère a extorqué la fortune de son père avant de s'enfuir à New York avec un Choomba nommé Pete. Simon a grandi dans la rue, apprenant l'art de l'arnaque auprès de petits escrocs comme Party Time ou Galveston.

Quand Simon avait 16 ans, il vendait des Joytoys au coin des rues pour obtenir des eddies rapidement. Il a reçu sa part de coups de la part de parents en colère ou de Fixers rivaux, mais il a survécu à chaque bagarre en apprenant une nouvelle leçon.

À l'âge de 30 ans, il a attiré deux gangs qui se sont massacrés pour une affaire de "poisson" dans la tour Maple Grove à Heywood, ce qui lui a permis, à lui et à son équipe, de gérer le commerce du verre bleu à partir du bâtiment.

STYLE DE TRAVAIL

Simon a reçu le surnom de "Smooth" pour sa façon de gérer les affaires. Calme et patient, Simon cherche toujours une solution moins violente aux problèmes. Il sourira et rira, et partagera même une canette de Smash avec vous. Si vous apportez des problèmes à sa porte, il vous tournera le dos. Non seulement Simon supervise le commerce du verre bleu et des Joytoy dans son immeuble, mais il revend tout ce que vous lui apportez (moyennant un prix, bien sûr).



SURNOM:	La Reine
VERITABLE NOM:	Isabella Bautista
ROLE:	FIXER
AGE:	32

STYLE DE TRAVAIL

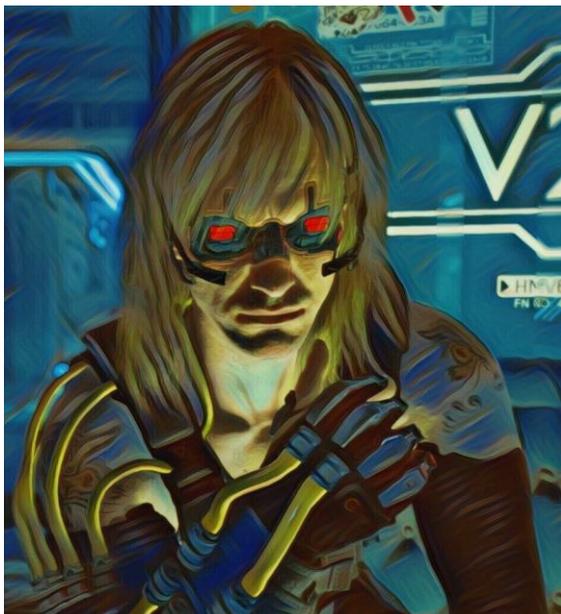
Isabella n'a pas peur de se salir les mains. Elle n'est pas étrangère à la violence, elle a même appuyé sur la gâchette quelques fois. Ne laissez pas ce sourire vous tromper, Choom. Isabella est la meilleure dans le domaine de la contrebande, mais elle est prête à tout pour devenir la reine de Night City.

CYBERWARE

- Montre dermique
- Bandeau
- Amplificateur Audio
- Vampyres

BACKGROUND

Isabella n'est pas étrangère à la misère et aux difficultés. Elle a grandi dans la zone de combat de New York. Son père travaillait comme fabricant de coke synthétique et il n'a pas tardé à vendre Isabella dans la rue. Isabella ne recule pas devant la violence quand il le faut et participe souvent à des tactiques d'intimidation. Les gens ne sont que des produits à acheter et à vendre aux plus offrants. Aujourd'hui, Isabella se trouve à Night City après que son second mari ait été assassiné par un Solo engagé par un cartel colombien.



SURNOM:	Crowley
VERITABLE NOM:	Inconnu
ROLE:	FIXER
AGE:	Inconnu

BACKGROUND

Crowley est l'un de ces types qui surgissent de nulle part mais qui ont quelque chose que tout le monde veut. Crowley travaille dans les zones de combat en fournissant des informations, des passages sûrs et des conseils sur les bonnes choses. Si vous avez besoin d'un endroit où rester, Crowley peut vous le procurer. Le truc, c'est que Crowley déteste rencontrer ses clients. Envoyez-lui un message sur le NET ou parlez à quelqu'un qui connaît Crowley.

STYLE DE TRAVAIL

Crowley est le genre de type qui ne plaisante pas. Si vous dites ou faites quelque chose de mal, vous serez abattu avant même d'avoir pu ouvrir la bouche. Il n'est pas vicieux, et il ne tue pas pour le plaisir. Crowley déteste juste les rats. Mais vous n'êtes pas un rat, non ?

Il est intelligent, rusé, et connaît le Biz de la rue comme le fond de sa poche. Bien qu'il n'organise pas et ne fréquente pas les marchés de nuit, Crowley préfère rester anonyme et laisser son réseau de contacts parler pour lui. Certaines rumeurs prétendent que Crowley était un ancien du Malestrom et que c'est pour cela qu'il est devenu un fantôme dans les Zones. À ce jour, le Malestrom s'intéresse activement aux affaires de Crowley, mais ne veut pas révéler pourquoi.

CYBERWARE

- Cyberoptique
- Cyberbras
 - Super Poings
- Armure subdermique
- Holster caché



SURNOM: Charter Hill

VERITABLE NOM: Robert Lee

ROLE: FIXER

AGE: 36

STYLE DE TRAVAIL

Robert est calme et froid mais ne peut pas résister à une bonne défonce (ce qui lui a valu des ennuis plus d'une fois). Accro au Synthcoke et toujours à la recherche d'une canette de Smash, Robert est sympathique et c'est un plaisir de discuter avec lui, mais il est redoutable si vous essayez de l'arnaquer.

CYBERWARE

- Holster caché
- Cyberbras
 - Arme de Mêlée escamotable
- Armure Subermique

BACKGROUND

Robert est un escroc aux yeux bleus, un arnaqueur dans la jungle urbaine qu'est Night City. Robert a appris des arnaqueurs de rue dès son plus jeune âge, après que sa mère ait été internée dans un asile d'aliénés et que son père ait été abattu par le NCPD. Robert a appris qu'il n'avait que deux options : arnaquer et survivre, ou mourir.

Les Fixers disent que s'ils ne connaissent pas mieux, Robert pourrait passer pour un Exec, d'où son surnom de "Charter Hill". Robert fait fortune dans les casinos clandestins et en incitant les cadres à se laisser dépouiller par son équipe.



SURNOM:	Aucun
VERITABLE NOM:	Joshua Whitaker
ROLE:	MEDIA
AGE:	41

STYLE DE TRAVAIL

Joshua continue d'opérer avec des équipes uniquement au cœur de la nuit, lorsque personne ne regarde. Bien qu'il ne cherche pas vraiment à cacher qui il est, il reste sensible aux regards indiscrets et au contexte. La chaîne 54 s'intéresse à Joshua non pas pour le contenu qu'il produit, mais pour sa capacité à raconter des histoires qui accrochent les téléspectateurs, qu'il s'agisse de reportages réels ou inventés.

CYBERWARE

- Aucun

BACKGROUND

Joshua est un média pour N54 news mais n'hésite jamais à engager des équipes pour un service. Joshua peut être considéré comme l'un des derniers "gentils", car il croit encore au bien et au mal. Cela ne veut pas dire qu'il n'a pas peur d'enfreindre une règle ou deux pour faire avancer les choses.

Sa famille a été tuée dans une fusillade entre deux gangs qui n'existent plus. Il a eu plus de chance lorsque le directeur de sa chaîne d'information locale a assisté aux funérailles et a pris Joshua comme assistant. La façon dont Joshua est arrivé au sommet de N54 (certaines rumeurs disent qu'il a tué et exploité des travailleurs pour y arriver) est un mystère, mais ce qui ne l'est pas, c'est le domaine dans lequel il travaille. Le travail de Joshua couvre des sujets comme la corruption, les meurtres de policiers et les morts accidentelles. Pour certains, ces sujets peuvent sembler insignifiants, mais c'est ce qui motive Joshua.



SURNOM:	Aucun
VERITABLE NOM:	Billy Mack
ROLE:	ROCKERBOY
AGE:	65

STYLE DE TRAVAIL

Billy se donne pour mission de faire savoir à tout le monde qu'il est dans la pièce. S'il n'est pas en train de composer de la musique, il est en train de créer un réseau. C'est un homme en dehors de son temps, mais cela ne l'empêche pas de se lâcher et de s'amuser comme les autres...

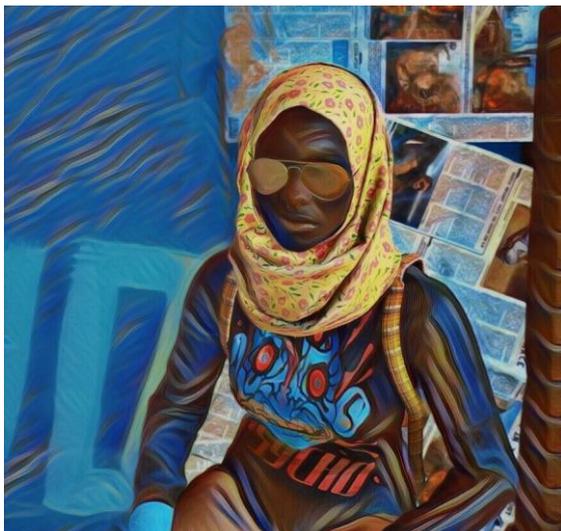
CYBERWARE

- Cyberjambes
- Eventreurs
- Implant Contraceptif
- Mr. Studd

BACKGROUND

Billy est l'une de ces légendes fossiles du Rock'n'Roll des années 2020 qui ont fait se lever toute une génération et déclenché une émeute. Eh bien, ces jours sont révolus et maintenant Billy Mack se bat pour être pertinent. De temps en temps, il fait des petits morceaux pour les fêtes, mais sa chance s'épuise.

Cependant, la musique de Billy semble toujours être fraîche et inspirante. Si on lui donne la chance de se racheter, la musique de Billy pourrait remettre les foules sur pied et faire bouger les choses.



SURNOM:	NEWARK
VERITABLE NOM:	Fatima Mani
ROLE:	NETRUNNER
AGE:	21

STYLE DE TRAVAIL

Fatima choisit toujours ses contrats et son équipe avec soin. Son esprit d'analyse pourrait la faire paraître brutale ou grossière, mais Fatima pense déjà à l'année suivante quand vous pensez au lendemain.

CYBERWARE

- Agent interne
- Cyberconsole

BACKGROUND

La famille de Fatima est composée d'immigrants iraniens venus s'installer à Newark, dans le New Jersey. Ses parents étaient tous deux des "esclaves" salariés de bas étage au service d'un système qui ne les respectait pas. Fatima voulait briser ce moule. Fatima a commencé Netrunning pour reprendre le pouvoir aux Corps et le rendre au peuple.

Cependant, le goût du pouvoir est très puissant. Ses jours d'hacktiviste se sont transformés en courtage d'information et en Edgerunning. La raison pour laquelle Fatima a quitté Newark est le vol des données d'un Corpo pour lequel elle travaillait. Elle a fui vers Night City pour protéger sa famille et vendre les données.

Merci d'avoir lu ce document homebrew. Si vous avez apprécié **Fixin'It Up**, faites-le moi savoir. Si vous voulez voir plus de contenu comme celui-ci, visitez www.rollsafterdark.com. Si vous souhaitez soutenir mon Patreon, je peux continuer à créer ces documents et aventures homebrew pour vous.

Qu'il y aura-t-il après ?

Le Loup de Night-City, un guide pour les Corporatistes avec un système pour créer des Corporations, des missions secondaires et une aventure.

Into the Zone, une série d'aventures dans les zones de combat et les zones chaudes pour un mystérieux Fixer.

New York 2045, un livre de ressources pour la ville de New York en 2045 avec des lieux, des personnages, des cartes et plus encore.

Sky High, une aventure pour un mystérieux Fixer qui vole une puce BD d'un Exec dans le ciel à une altitude de plusieurs kilomètres.

Plus d'autres aventures, des campagnes et de faux DLC... Restez à l'écoute pour plus d'informations.





CYBERPUNK RED