

CYBERPUNK RED



The Wolf of Night-City
Un guide pour les Corporatistes

Crée par Daniel Buell
Transposé, traduit et adapté par Alexis.D
Relue et corrigé par Florian.G

Sommaire :

Introduction	page 3
Chapitre 1 : le corporatiste	page 4
Les années 2020 sont mortes	page 4
Bénéfices	page 5
Inclure un Corporatiste	page 5
Une histoire de Corpo	page 5
L'esclave salarié	page 6
Le corpo-rat	page 7
Le loup de Night-City	page 8
Motivations	page 9
Chapitre 2 : les outils du corpo	page 10
Les relations	page 10
Intensité des relations	page 11
Rencontres sociales	page 12
La voie du diable	page 12
Le marché boursier	page 13
Courtiers en bourse	page 13
Les actions	page 14
Accroches	page 15
Looks mortels	page 15
Chapitre 3 : Organisations	page 17
La puissance	page 17
La richesse	page 17
L'influence	page 17
L'intrigue	page 18
La stabilité	page 18
La structure	page 18
Les compétences	page 18
Construire une organisation	page 18
Guerre de corpos	page 18
En jeu	page 19
Gérer un business	page 19
Rapide et sale	page 19
Expansion du business	page 21
Capital	page 22
Les taxes	page 22
Exemple en jeu	page 23
Les améliorations	page 23
Chapitre 4 : les bureaux	page 26
1801 Barranca street	page 27
Tour Plaza ouest	page 28
Raven Microcybernetics	page 29
La tour MA&F	page 30

Note :

Pour des questions ou améliorations 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/54714293>

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 : rtalsoriangames.com/downloads/

Un grand merci à Miles Hamper, un membre de Patreon qui soutient **Daniel Buell**

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

INTRODUCTION

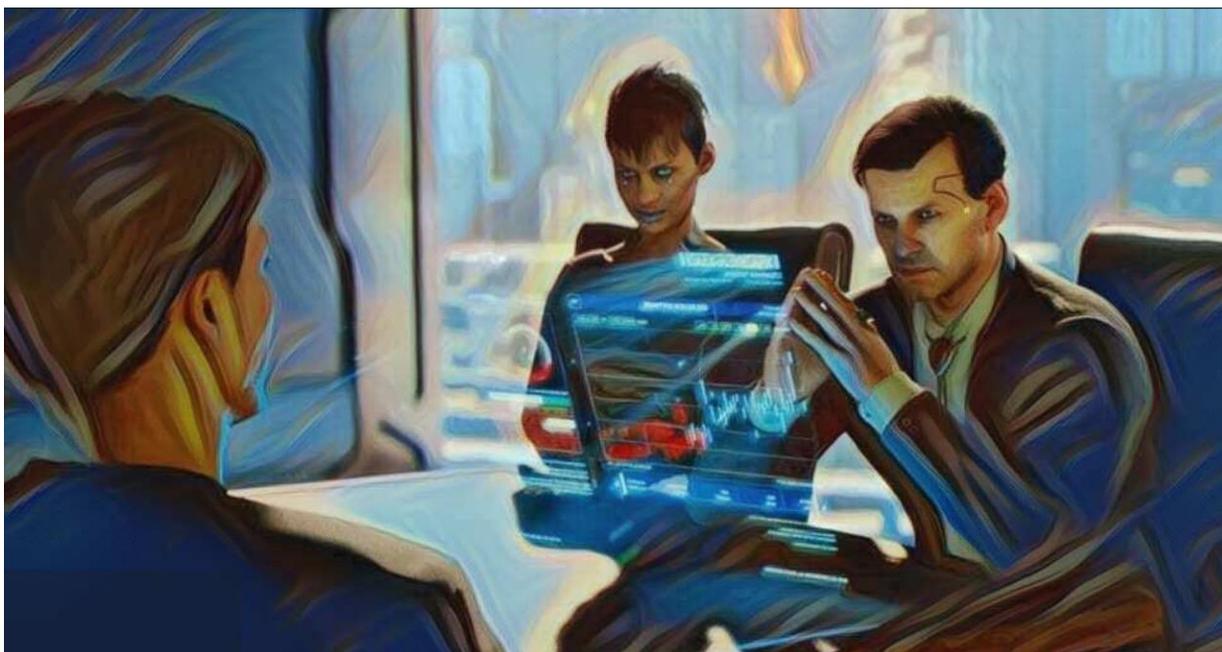
Après avoir créé **Fixin' it Up**, un guide du fixeur pour Cyberpunk : Red, je me suis donné pour mission de créer des guides qui approfondissent les rôles choisis, leurs applications et l'inclusion d'une ou deux règles maison. Les Corporatistes ont été le second problème à résoudre pour moi, car soit les joueurs les évitent comme la peste, soit les Meneur de Jeu ne veulent pas s'en occuper. Je suis coupable de cela aussi, en refusant la demande d'un joueur de devenir un Corporatiste en disant que le rôle ne correspondait pas à la campagne. J'avais à la fois raison et tort à cet égard, mais nous y reviendrons plus tard.

Wolf of Night City (nommé d'après the Wolf of Wall Street) fournira un guide sur le rôle, les possibilités qu'il offre, et la nature d'un Corporatiste. Ensuite, le guide se penchera sur les différents styles de jeu et les synergies, et se terminera par des idées de campagnes et un système maison pour créer votre propre société ou organisation (en se basant sur le travail que j'ai commencé dans **Fixin' it Up**).

Lorsque j'écrivais Fixin' It Up, je faisais souvent des allers-retours entre le livre de règles 2020 et Cyberpunk : Red, et quelque chose m'a frappé. Je l'admets, je n'ai jamais joué une partie de 2020, mais même en lisant le texte, je suis fasciné par un monde sale, baigné par les pluies acides, par la mentalité des années 80 et le Cyberpunk. Dans Red, je trouve que le ton est presque absent car le Cyberpunk a évolué. Je vais prendre une citation de cyberpunk2020.de :

"Le cyberpunk a toujours eu pour ambition que la technologie nous donne un pouvoir révolutionnaire. Il y a des exemples qui montrent que cela aurait pu être le cas. Le printemps arabe ou les manifestations prodémocratie à Hong Kong montrent une utilisation habile de la technologie. Mais aussi l'espoir finalement vain de pouvoir en tirer quelque chose, car cette même technologie sert aussi les oppresseurs. Et ceux-ci ont simplement plus d'argent, plus de soutiens et moins de scrupules à utiliser cette technologie."

En faisant des recherches pour ce guide, je me suis retrouvé à modifier légèrement les objectifs de ce projet. J'ai toujours su que non seulement je vous donnais les ressources pour étoffer vos expériences, mais aussi pour mieux appréhender l'ère du Rouge à travers vos personnages. Il y aura beaucoup de homebrew entremêlés que vous garderez ou jetterez, mais ce sont des options rapides à utiliser. Au fil de ce guide, je vous proposerai de plonger plus profondément dans le style de vie Cyberpunk, et j'espère vous aider à améliorer vos parties. Merci !



1

LE CORPORATISTE

Les années 2020 sont mortes.

L'idée que de petits groupes ou individus puissent changer les choses est une erreur. Le temps nous a montré que même les actes de terrorisme, les piratages informatiques exposant les mensonges des gouvernements et des entreprises, et même les fuites d'images de crimes de guerre, n'ont abouti qu'à une simple tape sur les doigts. Les outils utilisés pour leur libération sont maintenant utilisés pour opprimer les masses - et vous êtes l'opresseur ou le rebelle qui se lève.

Vous êtes un corporatiste, l'élite corporative qui va diriger ce monde. La destruction du monde dans les années 2020 a ouvert la voie à la montée de nouvelles puissances et à la domination des anciennes. Alors que les mégacorpos comme Militech et Arasaka restent fortes, de nouvelles corporations - les néocorporations - renaissent de leurs cendres et vous êtes là pour gravir les échelons et devenir le PDG.

Tout n'est pas si sombre. Les corporatistes sont une classe plus puissante et plus flexible que ce que l'on pourrait croire. Comme le jeu s'appelle Cyberpunk, de nombreuses campagnes adoptent une position très anti-entreprise. Ce n'est pas un problème si l'on considère la polyvalence du corporatiste.

BENEFICES

Avant d'aborder les différents types de cadres, parlons des avantages d'en être un. Un corporatiste :

- Dispose d'un logement de fonction gratuit,
- A des membres d'équipe PNJ gratuits,
- Peut fournir au groupe un travail illimité.

Dans un jeu où les gens sont toujours à court d'argent, le fait d'avoir un personnage qui peut économiser des milliers d'eddies qui, autrement, seraient consacrés au loyer, peut être dépensé pour avoir un meilleur style de vie et accroître son pouvoir d'achat.

INCLURE UN CORPORATISTE

Disons que vous hésitez encore à prendre un corporatiste, que vous ne savez pas comment l'intégrer dans le groupe ou comment il peut réellement contribuer. Voyons les choses comme ça, un corporatiste peut :

- Remplir les rôles manquants dans le groupe avec les membres de leur équipe.
- Fournir aux joueurs une planque gratuite
- Fournir au groupe des ressources et des connexions d'entreprise.
- Fournir au groupe des emplois illimités

Le corporatiste semble être un rôle intimidant, mais il n'en est rien parce qu'il y a tellement de façons de rendre un corporatiste utile que c'est franchement ahurissant. Si les joueurs, et le Meneur de Jeu, craignent qu'amener un Exec ne fasse que ruiner leur campagne anti-corporation ou envenimer la situation, il ne faut surtout pas en arriver à cette conclusion. Tout comme les autres rôles, le Corporatiste peut être transformé en un personnage qui correspond à la situation du joueur, comme le membre d'un gang. Ou bien, la société pour laquelle il travaille n'est pas une des mégacorpos comme Militech ou Arasaka et peut travailler pour un fond qui s'intéresse aux personnes qui n'ont pas de squelettes dans

leur placard (rare, non ?). Bien que la méfiance, non seulement envers le monde mais aussi envers les autres, soit un pilier essentiel du Cyberpunk, les corporatistes pourraient simplement travailler avec le groupe parce qu'ils sont des amis ou de bons employés.

UNE HISTOIRE DE CORPO

Qu'est-ce qui pousse un cadre à gravir les échelons de son entreprise ? Pourquoi veulent-ils un statut plus élevé ? Est-ce l'argent, le pouvoir ou les deux ? Leurs ambitions sont-elles nobles ou égoïstes ?

- **Pouvoir** : Ce cadre sait ce que c'est que d'être impuissant. Dans Night City, des millions de personnes disparaissent sans laisser de traces. Ce cadre veut laisser son empreinte sur le monde et qu'on se souvienne de son nom. Il veut qu'on lui fasse des statues à sa mort, qu'on donne son nom à des bâtiments et à des routes.
- **Abri** : De nombreux corporatistes qui ont réussi ont commencé avec rien. Beaucoup ont grandi dans des conditions de vie épouvantables et se sont endormis sans n'avoir rien avalé. Le corporatiste ne veut pas de cela. Il veut un toit qui sera toujours au-dessus de sa tête, de l'eau courante et un réfrigérateur rempli de vraie nourriture, pas de croquettes.
- **Résolution de problèmes** : Certains corporatistes sont animés par le désir de faire avancer les choses lorsque des problèmes se posent, ils innovent et apportent des changements. Leurs exigences sont élevées et ils veulent que tout ce qu'ils touchent soit satisfaisant.
- **Profit** : Night City est prête pour une nouvelle puissance montante, et c'est ces corporatistes. Ils amassent des clients partout où ils vont. Ils sont complètement motivés par l'argent, prenant des jobs qui ne paient le mieux.
- **La noblesse** : Ce corporatiste voit un monde blessé et la marque qu'il veut laisser est la satisfaction d'essayer de rendre le monde meilleur qu'ils ne l'ont

laissé. Alors que d'autres aspireraient volontiers la Terre jusqu'à ce qu'il n'y ait plus rien d'autre, ce corporatiste veut apporter un réel changement. Ils rejoindront la bande des rebelles qui essaient de s'assurer que le 1% ne fasse plus de mal à personne.

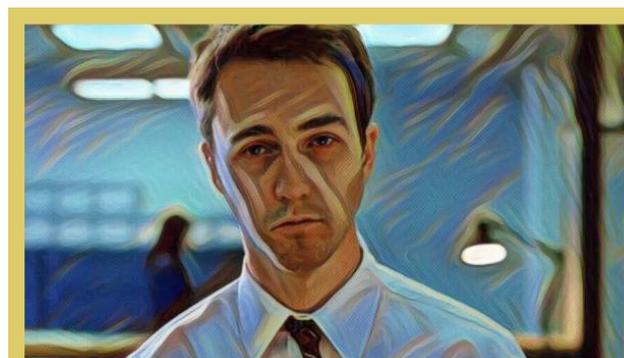
Ce n'est qu'une partie de ce qui motive un Exec à devenir la personne qu'il est censé être. En tant que membre de l'équipe de joueurs, le "Chaperon", le corporatiste peut jouer des rôles tels que le Maître à penser, le Visage, et le Profiteur.

Si à ce stade, vous n'êtes toujours pas sûr de savoir comment jouer un corporatiste ou de trouver le style de corporatiste à jouer, vous trouverez quelques idées ci-dessous. Tout comme les autres rôles que vous pouvez choisir, il n'y a pas qu'une seule façon de jouer un corporatiste. Au cours de mes recherches, j'ai identifié trois styles de jeu d'un corporatiste que j'ai nommés : **L'esclave salarié**, **Le rat d'entreprise** et **Le loup de Night City**. Chaque style de jeu présente différentes façons de compléter votre personnage et de mieux intégrer le rôle dans plus de campagnes.

L'ESCLAVE SALARIEE

La première méthode pour jouer un corporatiste est appelée l'esclave salarié. Un esclave salarié est l'employé de bureau typique travaillant de 9h à 17h, loin des fenêtres. Vous vivez dans un logement de fonction ou dans un appartement convenable.

Vous habitez près du Glen, le nouveau centre d'affaires, et votre travail est donc accessible à pied, mais vous prenez un taxi par sécurité. Vous entrez dans votre bureau pour écouter votre collègue vous parler d'un Joytoy avec lequel il prétend avoir joué, juste avant que vos managers ne viennent vous engueuler pour ne pas les avoir mis en copie du même e-mail (qu'ils ont tous deux reçu). En tant qu'esclave salarié, vous détestez ça. Vous détestez chaque seconde de travail jusqu'à ce que votre âme



Fight Club, 1999

soit vidée de son contenu et que vos os soient réduits en poudre.

Mais le soir, c'est là que vous prenez vie. Pour vos collègues, les vendredis soir signifient aller au club pour dépenser vos maigres revenus en boissons bon marché et en litres de synthé. Pour vous, esclave salarié, le vendredi soir peut signifier être installé dans un camion recouvert de la tête aux pieds d'un gilet pare-balles, charger la culasse de votre fusil d'assaut et donner le feu vert à votre Solo avant d'exploser et de sécuriser le rez-de-chaussée d'un hall d'hôtel. La vie d'Edgerrunner, c'est la défonce du vendredi soir.

Un Esclave Salarié est peut-être la forme la plus commune de jouer un corporatiste parce que, comme Batman, vous êtes un Corpo en costume pendant la journée, mais la nuit vous êtes dans les rues à faire des boulots et à mettre les Boosters à terre. Vous arrivez au travail avec des bleus et personne ne vous demande rien parce que personne ne veut savoir.

L'esclave salarié est la plus viable des trois options de jeu pour un corporate, car le jeu d'échecs est votre activité secondaire qui vous permet de financer le style de vie somptueux dont vous rêvez sans avoir à craindre de gérer ou de posséder une équipe. Le fait d'être un Esclave Salarié met également la vie d'entreprise au second plan, ce qui permet au corporate de faire une transition en douceur vers le groupe sans avoir la pression écrasante de sa carrière sur les épaules.



LE CORPO-RAT

Le corpo-rat tente désespérément de se hisser au sommet de l'échelle. Ce style de vie est comparable à Game of Thrones sur le lieu de travail. Littéralement. Vous voulez le bureau de votre patron ? Tsk, quel dommage que Bob soit mort d'une overdose dans les toilettes. Je me demande qui ils vont promouvoir maintenant.

Un Corpo-rat s'épanouit sur son lieu de travail et sera le leader du groupe. Les Corpo-rats feront tout ce qu'il faut pour accomplir le travail et être récompensés pour cela. Vous vomissez de stress dans la poubelle sous votre bureau avant de vous faire une ligne de Synthcoke sur votre carte de crédit quelques minutes avant l'ouverture de la bourse. Votre patron vous remet une liasse de 20.000eb et vous dit d'engager une équipe de confiance pour attaquer la famille du sous-directeur du marketing.

Alors que la vie trépidante d'un Solo peut consister à se faire tirer dessus dans les rues lors d'une poursuite à grande vitesse, votre sang bouillonne dès que vous voyez des chiffres bouger sur une feuille de calcul.

Le plus souvent, les Corpo-rats se joignent au groupe pour s'assurer que le travail est fait et qu'il est bien fait. Des exemples tirés de la fiction pourraient être Armitage de Neuromancer, Carter Burke de Aliens, ou Tyrell de Mr. Robot. Les corporates n'ont pas besoin d'être le "patron" du groupe comme pourrait l'être un fixeur, mais ils peuvent certainement fournir l'argent et les ressources.

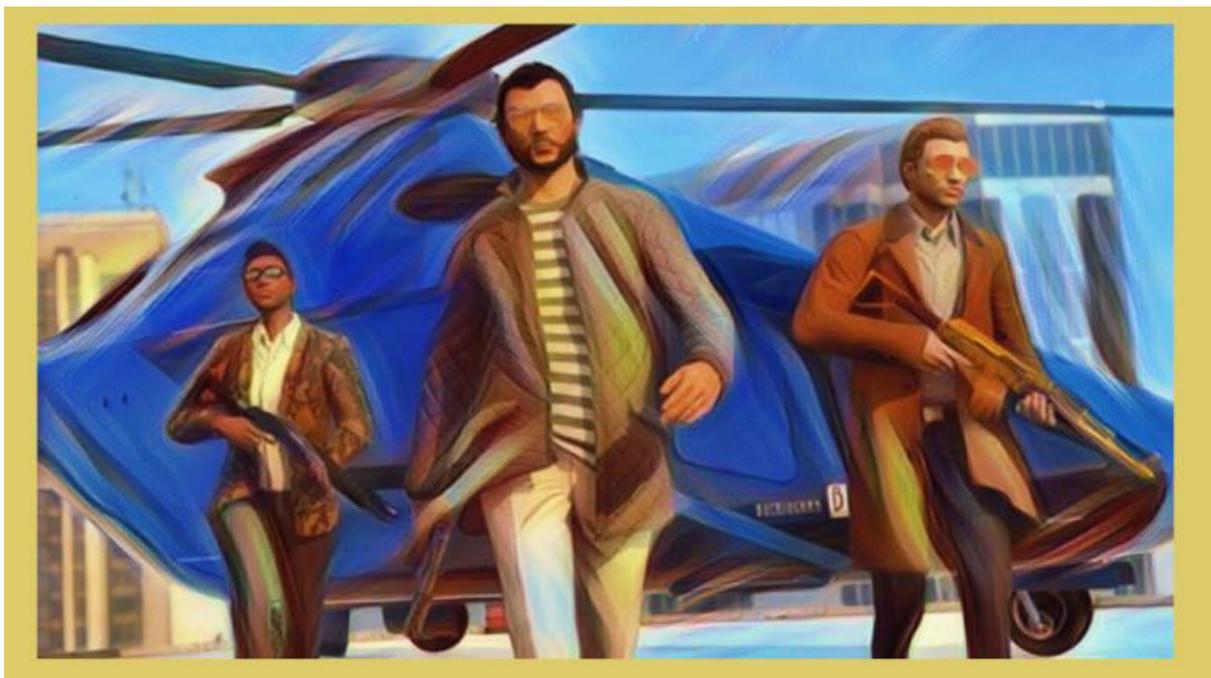
Le corpo-rat met l'accent sur le fait que vous êtes l'employé qui se salit les mains - l'accent est mis sur EMPLOYÉ. Tout comme l'Esclave Salarié, vous travaillez pour une Neocorpo, mais vous le voulez vraiment. Vous ne restez pas assis dans votre bureau à faire de la comptabilité, vous voulez faire partie du conseil d'administration.

Cyberpunk 2077 offre un très bon exemple de ce qu'est un corpo-rat (c'est de là que vient le nom du style de jeu). Sans trop s'attarder sur les spoilers de la scène d'introduction, le patron de V est contrarié par une fuite de données qui a mis en danger les opérations d'Arasaka en Europe. Craignant que la direction ne leur balance une hache sur la tête, le patron de V leur donne de l'argent et leur demande d'utiliser leurs contacts dans la pègre pour éliminer le directeur.

Contrairement aux Esclaves salariés, qui peuvent être intégrés dans n'importe quelle campagne, quel que soit le sujet, les Corpo-rats doivent avoir une raison de travailler avec cette équipe. Les thèmes de la campagne tournent autour de l'espionnage industriel, de l'espionnage, des assassinats, des enlèvements et des vols.

Si vous lisez Fixin' It Up, mon guide sur les Fixers pour Cyberpunk : Red, il y a une partie où j'écris qu'un Go-Between est le Fixer le plus courant parce qu'il est un support auquel le Meneur de Jeu peut assigner des tâches. Si vous n'avez pas de fixer dans le groupe, un corporate peut prendre ce rôle. Le principal atout d'un Corporate est qu'il n'y aura pas de pénurie de travail pour l'équipe, mais vous devez le planifier correctement.

Cependant, lorsque vous choisissez d'être un corporate, tout comme les autres rôles, vous avez une responsabilité. C'est la prochaine étape.



LE LOUP DE NIGHT-CITY

Alors qu'un esclave salarié attend son heure, ou qu'un corpo-rat tente de gravir les échelons, le loup de Night City crée son propre succès. En tant que loup, il n'y a pas assez d'heures dans une journée pour faire tout ce que vous voulez faire. Les affaires d'abord, l'empathie ensuite. Vous vendriez même vos parents si vous le pouviez.

La responsabilité mentionnée précédemment consiste à déterminer ce que votre corporate veut atteindre. Si vous ne voulez pas être coincé dans le même bureau sans fenêtre toute la journée, que voulez-vous ? Voulez-vous les cyber-voitures les plus rapides ? Votre AV personnel ? Un yacht de luxe ? Eh bien, rien de tout cela n'arrive juste parce que vous avez terminé cette présentation Powerpoint sur les décès sur le lieu de travail pour les RH. Vous devez faire en sorte que ces changements se produisent pour atteindre le sommet. Comme le Corpo-rat, vous jouez avec la corporation comme avec une partie d'échecs. Vous serrez des mains et vous vous demandez si vous devez régler ce problème maintenant ou plus tard. Ou bien, vous avez loué un garage abandonné dans les années 2020 et l'avez transformé en un nouveau bureau où vous pouvez créer votre propre entreprise.

Le loup de Night City, c'est aussi le style de la substance. Vous êtes à des fêtes couvertes de Joytoys et d'Eddies, vous faites des exercices dans la salle de pause, et vous regardez le monde pourrir depuis votre balcon en faisant tourner une bouteille de Scotch de 200 ans.

Jouer un loup de Night City dans la campagne consiste à utiliser les personnages pour faire avancer votre propre agenda. Par exemple, vous pouvez tester les nouveaux prototypes de R&D de l'entreprise sur le Booster (peu disposé) ou bien vous embarquer avec le groupe pour une mission de vengeance personnelle.

Votre motivation en tant que loup de Night City est d'obtenir autant d'eurodollars que possible et de montrer au monde entier à quel point vous êtes riche et puissant.

MOTIVATION

Le Corporate n'est pas un personnage axé sur les compétences, mais plutôt sur l'histoire. Tandis que ton Corporate aime les armes et passer sa colère sur les Boosters, tes objectifs sont plus superficiels. Vous avez vu comment vos parents, accablés par le fardeau financier, ont gâché leur vie en travaillant comme cols bleus pour presque rien. Non, tu vau mieux que ça. Tu veux que des têtes se tournent quand tu arrives dans le quartier.

Vous devriez faire cela avec tous les personnages que vous créez, mais pour les corporates, prenez le parcours de vie au sérieux. Votre parcours de vie doit être le fondement de ce que vous êtes et de ce que vous voulez faire pour atteindre le sommet de l'échelle de la corporation.

Et ce n'est pas seulement une question d'argent, avouons-le. Vous avez déjà eu une ex qui vous a dit que vous étiez paresseux juste avant de monter dans la voiture d'un Nomade hippie ? Maintenant, regarde-toi dans ton penthouse pendant que ton service de livraison Nomade appelé Omega envoie des colis à travers l'Amérique du Nord lorsque le transport maritime a cessé. Peut-être qu'en voyant comment tes frères et sœurs sont bien installés dans des emplois sans avenir et que tes parents n'ont aucune aspiration à part se brûler les yeux devant les nouvelles de N54, tu as voulu être quelqu'un.

CONSEIL DE GODS #8286

Conseils pour les corporates :

- Vous devez être au-dessus de tout le monde
- Vous devez être le plus intelligent ou le plus cool dans la pièce
- Vous devez contrôler chaque pièce dans laquelle vous vous trouvez.
- Continuez à gravir les échelons, quels que soient les moyens nécessaires.
- Soyez impitoyable, vous êtes au-dessus de tout le monde.
- Garde tes amis près de toi, jusqu'à ce que tu en aies besoin.
- Si cela peut être fait moralement, c'est un piège tendu par un membre inférieur à vous.
- Communiquez clairement, faites connaître vos exigences
- Montrez l'exemple
- Construisez votre crédibilité
- Créez la peur grâce à votre nom



2

LES OUTILS DU CORPORATISTE

Lorsque vous créez votre corporatiste, remplissez sa fiche de personnage comme vous le faites habituellement, mais ayez un concept en tête. Essayez d'adapter les caractéristiques de votre corporatiste à ce concept. Ce chapitre sera un mélange de conseils sur les règles telles qu'elles sont écrites et de quelques idées maison.

Alors que les fixers comptent beaucoup sur leur caractéristiques PRES (Prestance), un Exec compte beaucoup sur l'Empathie, l'Intelligence et leur prestance. L'empathie est une caractéristique extrêmement importante qui permet à votre corporate d'interagir avec d'autres personnes. La perception humaine est un outil extrêmement puissant dont un corporate a besoin pour déchiffrer ce qui se passe réellement dans la tête de la personne à laquelle il parle et ses compétences en matière de conversation sont ce qui lui permet d'obtenir cette nouvelle promotion (ce qui compte, c'est qui vous connaissez, pas ce que vous savez). L'intelligence est essentielle pour qu'un corporate puisse gérer les opérations de son organisation et s'organiser. Sans intelligence, ils feraient mieux de plonger des croquettes dans la friteuse pour 5eb de l'heure. Le COOL est la base de la capacité d'un cadre à

se mêler à la haute société et y rester. Sans PRES, vous n'êtes que le marginal que personne ne veut côtoyer. L'effort qu'un corporate consacre à sa compétence de Look devrait lui donner un bonus lorsqu'il traite avec l'élite de l'entreprise. Les cadres savent aussi corrompre les autres pour qu'ils travaillent pour eux et sont très convaincants. Privilégiez donc ces trois caractéristiques au lieu de REF ou DEX qui pourraient paraître plus "cool..."

Après avoir créé votre personnage, vous remarquerez que, comme pour tous les rôles, le rang de base de la capacité de rôle est 4. Pour mettre les choses en perspective, vous êtes le directeur adjoint ou le responsable de votre département.

LES RELATIONS

Au cours de votre vie, vous rencontrez des centaines de personnes de toutes origines et de tous horizons. Certaines se distinguent plus que d'autres. Moins nombreuses sont celles que vous souhaitez garder dans votre vie. Comme le stress, les relations sont destinées à remplir le monde de vie, de choix et de

réflexions morales tout en donnant un sens à votre personnage. Les relations permettent aux Meneur de Jeu d'influencer les intrigues sans avoir la main lourde ou de faire miroiter votre chemin de vie avant de l'éteindre. Les relations devraient se former tout au long du jeu, entre les personnages et les PNJ. Les Meneurs de Jeu peuvent utiliser les relations pour récompenser les joueurs qui essaient d'être sociables non seulement entre eux, mais aussi avec les PNJ du monde. Voici quelques exemples de relations :

NOUS AVONS TRAVERSÉ L'ENFER ENSEMBLE

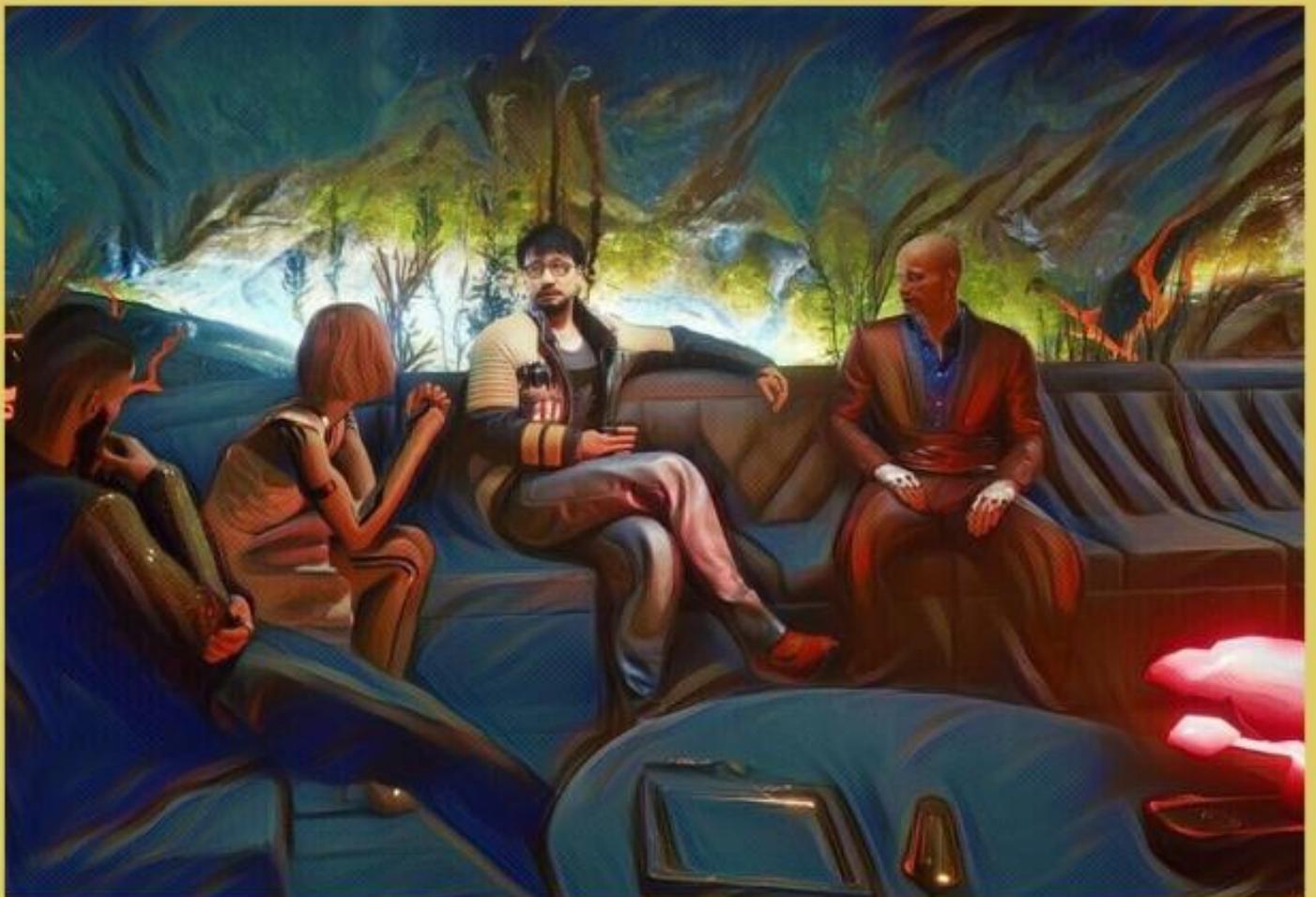
Cette relation représente les traumatismes et les événements que vous avez traversés ensemble. Vous avez pu être des ennemis ou des connaissances, mais maintenant vous donneriez votre vie pour l'autre.

T'ARRACHER LE VISAGE

La vengeance pure est le moteur de cette relation. La prochaine fois que ces deux-là se rencontreront, ce sera sanglant.

INTENSITEE DES RELATIONS

Les relations sont mesurées comme la réputation mais sur une échelle de 1 à 5, 1 correspond à la plus récente et 5 à celle d'une vie entière. Pour chaque point, l'Intensité des relations vous donne 1 point de chance à dépenser pour un jet lié à cette relation, qui ne peut être utilisé que pour cette relation. Disons qu'un Solo et un Medtech ont le lien "*Nous avons traversé l'enfer ensemble*", le Medtech peut choisir de dépenser leur point de relation +1 sur son jet de chirurgie. A contrario, le Solo va attaquer le Booster qui va attaquer le Medtech, donc il choisit d'utiliser son +1 chance sur la cible.



Ce système peut-il devenir très surpuissant ? Oui, ce système a besoin de modération et l'intensité du lien s'est développée de manière organique, pas seulement comme une mécanique de jeu. Contrairement aux points de chance réels, ces points de relation ont besoin de temps avec l'autre personne pour se reconstituer, par exemple en allant ensemble dans une salle de jeux vidéo ou en allant boire un verre au bar.

RENCONTRES SOCIALES

Les Corporates et les Fixers se fient à leurs connaissances autant qu'à ce qu'ils savent. Comme pour toutes ces outils "maison", l'objectif n'est pas d'entraver la créativité ou la jouabilité. Toutes ces idées ont pour but de fournir une inspiration et de guider l'improvisation qui s'aligne sur les objectifs de vos parties.

- **Réputation** : Ajoutez un +1 pour une Réputation qui pourrait impressionner un PNJ ou imposez un -1 pour une Réputation qui pourrait offenser le PNJ.
- **Autres modificateurs** : Le Meneur de Jeu peut ajouter tout autre modificateur ou bonus complémentaire qui pourrait affecter l'attitude du PNJ ou la façon dont la conversation pourrait se dérouler, comme les origines/événements de la vie, le rôle, le statut, et même l'apparence.

N'oubliez pas que, quoi qu'il arrive, un PNJ ne transgressera pas ses secrets et ses croyances intimes simplement parce qu'un joueur lui dit des choses gentilles. Certaines choses nécessitent de la motivation et de l'huile de coude, comme le chantage et les menaces avec un pistolet sur la tête.

Notez l'objectif de la rencontre et ce qu'il faut pour l'atteindre, mais aussi ce qu'il faut pour que cet objectif ne soit qu'un rêve. Ces modificateurs ne sont pas permanents. Si vous voulez vous inspirer du jeu de rôle de The Witcher, vous pouvez effectuer un combat social. C'est une méthode pour ceux qui ne savent pas s'améliorer ou si un joueur a dit ou

fait quelque chose de complètement inattendu. Pensez à la rencontre sociale comme à des perles changeantes. Si un PNJ commence par être neutre, mais que le joueur dit quelque chose d'offensant, le PNJ va se déplacer vers le bas jusqu'à devenir distant. Il faudra 3 décalages pour atteindre une attitude franche envers le joueur. Ce n'est pas un mécanisme de jeu en soi, mais cela aidera à suivre le cours d'une conversation s'il y a plusieurs interlocuteurs ou si la rencontre semble s'éloigner du sujet.

Attitude	Modificateur d'interaction
Très hostile	-3
Hostile	-2
Désobligeant	-1
Neutre	0
Ouvert	-1
Amical	-2
Très amical	-3

LA VOIE DU DIABLE

Vivre la vie de la haute société n'est pas gratuit. Surveiller votre position sur le marché boursier est une montée d'adrénaline lorsque vous voyez votre investissement de 1.000 eb se transformer en 10.000 eb - jusqu'à ce que vous voyiez le gars de l'autre côté du bureau vous regarder fixement. Puis, vous recevez un appel de votre assistant vous informant qu'un Netrunner a divulgué des données de l'entreprise sur le réseau de CitiNet. Maintenant, vos 10.000 eb ne signifient plus rien et votre patron est sur le point de vous refroidir. Lorsque vous vous occupez de tant de personnes et de bien plus d'eurodollars que vous ne savez quoi en faire, vous éprouvez un sentiment de stress.

Grâce à l'aide et aux suggestions des grands membres de la communauté (TheOrrery, Druttercup, Dusk, Kiama, Azalah), nous avons créé "La voie du Diable". À tout moment, un Corporate peut "faire un pacte avec le diable" et dépenser de l'Humanité pour obtenir des faveurs de sa compagnie.

Au moment de payer leur mode de vie, ils doivent également effectuer un test de résistance à la torture/aux drogues en fonction du nombre de points d'humanité qu'ils ont utilisés sur ce chemin. Un succès signifie que le stress n'a pas eu d'effet sur eux. Un échec entraîne soit une perte réelle de Points de Vie, soit un jet sur une table spécialisée de blessures critiques pour obtenir une maladie ou une blessure liée au stress.

Le cyberpunk est construit sur le coût de l'humanité. Pour un corporate, cette perte d'humanité ne se limite pas au cyberware, mais concerne votre âme et votre bien-être physique. Non seulement il renforce les thèmes du Cyberpunk comme la santé mentale le fait dans "L'appel de Cthulhu", mais le mécanisme de stress donne également aux joueurs une raison d'explorer le monde en dehors du combat pour soulager le stress. Cela signifie travailler sur les relations, boire, se droguer et passer du temps avec des Joytoys.



LE MARCHÉ BOURSIER

Un marché boursier est un regroupement d'acheteurs et de vendeurs d'actions qui détiennent une part de capital dans une corporation. Dans les années 2020, la Bourse était regroupée sur le Net, où tout le monde pouvait facilement accéder à une société de courtage en ligne et acheter des actions de sociétés avec des frais minimes. Avec la disparition du Net, certains pourraient penser que la Bourse disparaîtrait aussi. Les corporates ont des nouvelles pour vous, le marché boursier est toujours vivant et bien portant.

COURTIERS EN BOURSE

Avec la disparition du Net, les actions doivent être traitées comme avant, en appelant un courtier en bourse sur votre agent. Un courtier agit en tant qu'intermédiaire entre un client et la bourse cible. Il peut s'agir de la bourse de Night City ou d'un marché de gré à gré. Le courtier facture une commission, par ordre, pour l'entrée des données. Parfois, il effectue également une analyse et détermine le meilleur plan d'attaque pour le client.

Par exemple, Johnny Sims appelle Edgar pour lui dire qu'il veut investir dans Arasaka, mais qu'il veut que le courtier trouve la meilleure affaire. Le courtier calcule quelques chiffres, passe quelques appels et fait les transactions. Le courtier fait partie d'une entreprise qui a des employés sur le parquet de la Bourse où ils échangent des actions. Vous l'avez vu dans les films, les gens qui crient, les signes frénétiques de la main. Votre courtier peut même travailler en coulisse avec d'autres courtiers pour éviter d'être sur le parquet ou même avec sa propre société pour trouver la bonne combinaison d'actions.

LES ACTIONS

Maintenant, tous les joueurs de Cyberpunk Red n'auront pas d'actions. Les Corporations ne sont bonnes qu'à avoir des hommes de main et des emplois. Mais pour ceux qui veulent mener des campagnes dirigées par des corporates ou un serveur sur les marchés boursiers de l'ouest, un marché boursier fonctionnel peut tourner en arrière-plan ou même être une source de génération de missions (voir l'aventure de The Squeeze à la fin). Le fonctionnement de la Bourse et la valeur des actions sont entièrement à la charge du Meneur de Jeu. Il est très facile de tirer un tas de chiffres du marché boursier actuel et de les renommer. Quelques exemples de sociétés et leurs symboles boursiers peuvent être vus dans le Tableau 2-2.

Les joueurs doivent d'abord décider dans quelle société ils vont placer leur argent. Cela peut se faire plusieurs jours avant que l'équipe ne frappe une corporation rivale, ou qu'un personnage sache que la valeur de l'action va augmenter ou diminuer. Les investissements sont faits par multiples de 100 eb avec un taux de commission de 10% du montant total investi.

Afin d'éviter la comptabilisation sur papier, la valeur de cette action changera à chaque session ou, pour les marchés boursiers de l'Ouest, chaque jour/semaine/mois. Au début de chaque nouvelle session, lancez un 1d10 sur la table 2-1 pour voir comment l'action s'est comportée.

La façon dont cela peut être modifié dépend du Meneur de Jeu et de la profondeur du système qu'il souhaite atteindre. Lorsqu'un joueur souhaite retirer un investissement, il additionne tous les pourcentages des différentes périodes et calcule la somme finale. Ce n'est pas réaliste par rapport au fonctionnement réel des actions, mais c'est une mécanique secondaire.

Tableau 2.1

Lancer	Résultat
1	-4%
2	-3%
3	-2%
4	-1%
5	0%
6	+1%
7	+2%
8	+3%
9	+4%
10	+5%

Tableau 2.2

Compagnie	Symbole boursier
Arasaka	ARA
Biotechnica	BIO
Constitution Arms	CAM
Continental Brands	COB
Danger Girl	DGRL
GunMart	GUMT
Kendachi arms	KEND
Kiroshi Optics	KIRO
Merrill, Asukaga & Finch	MAF
Militech	MIL
Network 54	NTWK
Orcklin Augmentics	ROCK
Petrochem	PET
Raven Microcybernetics	RAV
SovOil	SOVO
Thonton Motor Comapgny	TM
Traume Team	TT
WorldSat CommNet	WCN
Zetatech	ZETA
Zhirafa Technical Manufacturing	ZTM
Ziggurat	ZIGG

Le courtier récupère sa commission lorsque le joueur retire son investissement. Que le joueur ait gagné du capital ou perdu du capital par rapport à son investissement de départ, la commission du courtier restera fixe car elle est calculée en fonction de la somme investie, pas celle qui est récupérée.

ACCROCHES

Voici quelques accroches qui tournent autour des marchés boursiers et des transactions :

- **Assassinat boursier:** Il peut s'agir d'une série de missions d'une société de courtage ou d'un client souhaitant réaliser des gains massifs sur son marché. L'équipe doit assassiner ou faire disparaître un membre clé d'une société, ce qui dévalorise la société et fait monter le prix de ses rivaux.
- **Délit d'initié :** L'équipe est engagée par un courtier ou un client pour obtenir des informations sur une société. Ce genre d'accroche peut être quelque chose comme un PDG qui va être inculpé ou mis en cause pour fraude, ou une fusion qui va être annoncée, de sorte que le client devrait acheter des actions de la société avant l'annonce de la fusion.
- **Liquidation Forcé :** L'équipe est engagée par un courtier ou un client (probablement un fonds spéculatif) pour surévaluer une entreprise en difficulté. L'équipe doit trouver des preuves (ou créer des preuves) que l'entreprise sélectionnée est vouée à l'échec. Une fois que la cible est vouée à l'échec, l'équipe doit susciter l'intérêt de l'entreprise. Il peut s'agir de Ruckerboys qui répandent les bonnes nouvelles sur une entreprise ou d'un média qui exagère le succès d'une entreprise manifestement en faillite jusqu'à ce que le client puisse vendre l'action à découvert et réaliser un énorme profit.

LOOKS MORTELS

Être un cadre ne consiste pas seulement à gagner de l'argent et à éliminer la concurrence. Parfois, il s'agit de dépenser cet argent et d'avoir l'air à l'aise de le faire. Les corporates qui prennent le temps de soigner leur apparence et leur présentation devraient bénéficier d'avantages dans les situations sociales où ils ont affaire à d'autres corporates. En ce qui concerne les armes et les armures, il existe quelques options que le cadre peut emporter avec lui. À moins d'être membre de la sécurité de l'entreprise, le port d'une armure ou d'une arme sur le lieu de travail vous vaudra un coup de pied au cul, alors essayez d'investir dans ce qu'il y a de mieux. Envisagez de vous procurer une combinaison avec un Armorjack léger tissé dans le tissu pour une protection confortable et de grande classe. Que diriez-vous d'un SMG ou d'un pistolet moyen dissimulé dans une valise ?







3

ORGANISATIONS

Que vous dirigiez votre propre corporation ou organisation criminelle (voir **Fixin'itUp**), vous pouvez utiliser la section suivante pour déterminer la taille et la capacité à influencer le monde de votre campagne. Ces règles maison sont inspirées de "Modern Age" de GreenRonin dans l'idée de garder une jouabilité rapide et sans effort aussi longtemps que possible. Les organisations seront structurées comme des personnages jouables, avec leurs propres caractéristiques et compétences, afin que tout soit le plus clair et le plus simple possible. Ces caractéristiques sont : Puissance, Richesse, Influence, Intrigue et Stabilité.

LA PUISSANCE

La puissance représente la force de votre organisation à travers ses pouvoirs tels que les hommes de main, la sécurité d'entreprise et les unités militaires. La puissance n'a pas besoin d'être une unité militaire organisée, mais elle peut être simplement une bande de Boosters rôdant dans les rues.

LA RICHESSE

La richesse représente la valeur monétaire et la puissance de votre organisation. Qu'il s'agisse d'un solde bancaire, d'une réserve de bijoux ou des services fournis par votre organisation, tout cela relève de la caractéristique richesse.

L'INFLUENCE

L'influence représente la portée de votre organisation, qu'il s'agisse d'influence politique ou publique. Cependant, l'influence ne représente que ce à quoi l'organisation peut faire appel pour obtenir des faveurs immédiates, comme les médias pour modifier le récit d'une histoire ou faire en sorte qu'un politicien ne cède pas sur un vote important. Une organisation peut perdre de l'influence lorsque son représentant est inculpé pour corruption ou qu'il disparaît mystérieusement.

L'INTRIGUE

Intrigue est la branche de l'organisation chargée du renseignement. L'intrigue peut prendre la forme d'espionnage, de frappes organisées avec des Solos, de transactions à huis clos, etc.

LA STABILITE

La stabilité est les PV d'une organisation. Lorsque la Stabilité d'une organisation atteint 0, elle est morte. Pour déterminer la Stabilité, ajoutez 10 + (Structure + Richesse)

LA STRUCTURE

La Structure est similaire au CORPS, c'est la taille, la robustesse et la force globale de la Corporation. Alors que le Pouvoir détermine les capacités de protection en termes de personnel, la Structure représente l'emplacement de l'Organisation et la force de cet emplacement.

LES COMPETENCES

Les "compétences" d'une organisation sont déterminées par les personnes qui travaillent pour elle. Lorsque la Corporation compte plus de 100 employés, les choses peuvent devenir un peu confuses, c'est pourquoi nous essayons de garder les choses aussi simples que possible. Les lieux peuvent même contribuer aux compétences. Voici la liste :

Compétence de Puissance

- Équipe d'extraction
- Équipe de choc
- Équipe de sabotage
- Force de sécurité

Compétence de Richesse

- Armurerie
- Compte bancaire
- Investissements

- Nourriture et biens de consommation
- Propriétés
- Services

Compétence d'Influence

- Application de la loi
- Cols blancs (employés de bureau)
- Cols bleus (employés d'ateliers)
- État
- Étrangers
- Groupes marginaux
- Médias
- Religion
- Père

Compétence d'Intrigue

- Contre-espionnage
- Espions
- Piratage
- Secrets
- Solos

CONSTRUIRE UNE ORGANISATION

Il existe plusieurs façons de générer une organisation. L'une d'elles consiste à effectuer un jet aléatoire, l'autre à commencer par les membres de l'équipe et les lieux décrits dans le reste du chapitre.

Les lieux, tels que les pavillons et les bureaux, fournissent des bonus de structure ainsi que des bonus aux autres caractéristiques de base.

GUERRE DE CORPOS

Parfois, les organisations partent en guerre. La 4ème guerre des corporations est la raison pour laquelle nous vivons l'ère du rouge. Toutes les organisations ne vont pas être impliquées dans une guerre mondiale. Cela peut être aussi simple qu'une guerre de rue. Le nombre exact de soldats auxquels une organisation peut faire appel dépend de sa portée et de la nature de l'organisation elle-même.

Scope	Soldat disponibles
Local	(Pouvoir + Richesse + Influence) x 10
Régional	(Pouvoir + Richesse + Influence) x 20
National	(Pouvoir + Richesse + Influence) x 50
International	(Pouvoir + Richesse + Influence) x 100

EN JEU

Si ce système vous intéresse, vous pouvez travailler la manière dont il se construit et s'intègre à votre jeu. A moins que les joueurs apprécient particulièrement de gérer leur organisation ou leur corporation pendant leurs temps morts ou qu'ils veuillent en faire un point central de leur campagne, limitez les activités de l'organisation. La seule règle stricte est que les actifs de l'organisation ne peuvent pas être pliés aux caprices des joueurs sans une certaine forme de conséquence.

Par exemple, les joueurs ne peuvent pas prendre des équipiers de leur organisation et les faire partir en mission pour eux ou les accompagner en tant que compagnons, à moins qu'il ne s'agisse des équipiers qui leur ont été assignés par le biais de leur capacité de rôle. Cela empêche les joueurs de simplement détruire l'objectif de leurs missions depuis l'orbite et de s'en tenir là.

GERER UN BUSINESS

Posséder une entreprise a plus d'utilité que de générer de l'argent sans aucun effort de la part du personnage. Non seulement il s'agit d'un objectif réel et réalisable qu'ils veulent atteindre pour expliquer pourquoi ils prennent des emplois dangereux qu'Edgerunner, mais c'est aussi une source d'accroches pour l'histoire, de quêtes secondaires, d'emplois, de construction du monde et de créativité générale.

Vous pouvez vous moquer des Tavernes de Donjons et Dragons mais vous ne pouvez pas nier qu'une grande partie du jeu (et de ses manigances) s'y déroule. Cependant, le système d'entreprise que j'ai mis au point est énorme et nécessite une courbe

d'apprentissage, et je le considère comme utile si vous menez des campagnes de type "WestMarch". Si vous voulez une méthode rapide et facile, ne cherchez pas plus loin que "Rapide et sale" qui se trouve en suivant.

RAPIDE ET SALE

Après l'achat de l'emplacement ou le démarrage de l'entreprise, 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 un dé sur la table de profit pour déterminer si vous avez fait un profit ce mois-ci. Les frais généraux, qui sont des choses comme le loyer, les dépenses, la main d'œuvre, sont déjà pris en compte lorsque vous faites le jet de profit, donc pas besoin de 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 bénéfice. Base 18, +4% de bénéfices.
- **Rang de Travail d'équipe** : Chaque rang de Travail d'équipe apporte un bonus de +1% à la rentabilité de votre entreprise. Ainsi, un Corporate de rang 4 a une rentabilité supérieure de +4%.
- **Charge de travail** : Pour chaque tranche de 10 heure passée à travailler dans votre entreprise, vous obtenez un bonus de +1% à la rentabilité.

Si vous vous demandez si les corporatistes obtiennent des bonus pour leur capacité de rôle, ce n'est pas le cas. Si vous achetez une entreprise en tant que corporatiste, vous achetez une petite entreprise qui n'est pas rattachée à une société, sinon celle-ci s'emparerait de la propriété et des bénéfices. Les corporatistes commencent avec des compétences élevées en affaires par rapport au reste des rôles, ce qui les rend excellents en comptabilité et leur donne le bonus d'affaires (INT).

CHAP 3 – ORGANISATION

1d10	Mauvais évènement	1d10	Bon évènement
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	1	Affaires ordinaires : aucun effet
2	Documentation : Un officiel cherche un pot-de-vin. Payez 1d10 x 10eb ou vous aurez 50% de chance de subir un raid.	2	Une bonne semaine : Augmentation de 5 % du profil bénéfice
3	Incendie : Un incendie cause 1d10 x 20eb de dommages au commerce. Fermeture pendant 1d10 semaines pour réparations.	3	Festival à proximité : le trafic piétonnier a augmenté de manière significative. Le prochain bénéfice est augmenté de 10 %.
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.	4	Marché de nuit à proximité : Un marché de nuit a augmenté le trafic piétonnier. Le bénéfice a augmenté de 10%.
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).	5	La semaine a été excellente : Le bénéfice a augmenté de 10%.
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.	6	Fermeture d'une affaire rivale : Votre rival a eu un "accident", le prochain bénéfice est augmenté de 15%.
7	Aucun client. Le prochain bénéfice est réduit de 100%.	7	Contrat spécial : le bénéfice est augmenté de 50%.
8	Calomnie : Quelqu'un parle mal de votre affaire. Le prochain bénéfice est réduit de 50%.	8	Raid sur un Rival : Le bénéfice est augmenté 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.).	9	Activité florissante : Vous couvrez vos frais fixes et réalisez 100 % de vos frais fixes en bénéfices !
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.	10	Grand mois : Vous couvrez vos frais fixes et réalisez 200 % de vos frais fixes en bénéfices.

Maintenant, une fois que vous avez fini de tirer un bon ou un mauvais événement, tirez votre profit dans le tableau ci-dessous.

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 entreprise peut s'endetter. Ce n'est pas une erreur, c'est tout à fait intentionnel. Lorsque vous ouvrez une entreprise 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 pendant des runs, d'autres Edgerunners ou simplement un Booster qui cherche à faire des Eddies rapidement peuvent faire la même chose.

Si vous ne remboursez pas votre dette dans un délai d'un mois, vous risquez de perdre votre entreprise 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 faites des missions dans Cyberpunk: Red. Vos missions dangereuses sont les mécènes de votre style de vie et de votre entreprise si vous choisissez d'en avoir une.

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.

EXPANSION DU BUSINESS

Il se peut que toutes les campagnes ne durent pas assez longtemps pour que les joueurs puissent utiliser un clubhouse ou un bureau, ou que les joueurs veuillent générer des revenus à côté. Au lieu d'avoir un énorme clubhouse pour créer une base pour votre organisation, opter pour une plus petite entreprise pourrait être

plus attrayant pour certains. Les entreprises suivront le même plan tarifaire que les clubhouses avec un ajout pour rendre l'entreprise mobile. Le coût de la mobilité correspond au coût d'une voiture et de son coffre et peut être adapté au véhicule que vous choisissez pour déplacer votre entreprise.

Les entreprises peuvent bénéficier des mêmes améliorations que les Clubhouses mais auront leur propre tableau d'améliorations. La seule condition de création d'une entreprise est basée sur son emplacement. Vous ne pouvez pas créer votre première entreprise dans une zone où vous n'êtes pas un Guide local. En effet, vous ne connaîtrez pas la région, 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 se faire des eddies rapidement ne résistera pas à l'envie de frapper à votre porte...

Si vous gagnez suffisamment d'argent pour ouvrir une autre entreprise, vous devrez travailler avec un fixer pour trouver un emplacement et le posséder. Les fixers agissent souvent comme des propriétaires non officiels, alors demandez-leur d'abord la permission, même si vous êtes un nouveau fixer qui s'installe en ville. Maintenant, voici l'équation qui détermine les revenus de votre entreprise.

Revenu brut

$$= (\text{Capital} - \text{Facteur travail} - \text{Employés supplémentaires})$$

*

$$(\text{Facteur de profit mensuel} + \text{Entreprise (INT)} + \text{Rang du Travail d'équipe})$$

Bénéfice net

$$= \text{Revenu brut}$$

-

$$(\text{Taxes} + \text{Coût du capital gagné})$$

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
Neocorp	-50	50	100	1d6 mois	500.000 ed	10

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 les trois ont leur importance pour le fonctionnement des entreprises. Pour produire du capital par le travail, vous devez effectuer un test de compétence mensuel :

1d10 + Affaires + Intelligence vs Capital

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

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

Certains projets peuvent vous coûter des points de capital à construire ou à acheter. Par exemple, si vous construisez un nouvel espace de bureau dans un bâtiment votre Meneur de Jeu peut décider que cela coûte 5 points de 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 faire le travail. Lorsque vous effectuez un jet pour le capital produit, vous payez le prix du coût du capital gagné. Qu'en est-il des travailleurs ? Il est important de noter que le nombre

d'employés que vous avez est multiplié par votre capital produit. Vous êtes perplexe ? Voici 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, ne lui rapportant que 10 Capital (Biens). Maverick a 4 employés qui travaillent dans le laboratoire, il obtient donc un total de 40 capitaux produits (4x10), mais 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.

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

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 Urbaine et surpeuplées, les taxes vont au NCPD, aux routes et à l'éducation publique. Pour tout le reste, 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

EXEMPLE EN JEU

C'est la fin du mois et il est temps de vérifier les résultats de votre entreprise. Ce n'est pas quelque chose que vous devriez faire lors de la partie mais vous pouvez simplement transmettre au Meneur de Jeu sur un bout de papier. Examinons un exemple complet basé sur un Fixer (le fonctionnement reste identique pour un corporatiste) 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 1 106 eb ! Bien sûr, de mauvais événements peuvent entraver le bénéfice ou de bons événements peuvent l'augmenter !

LES AMELIORATIONS

Les améliorations donnent aux personnages la possibilité de dépenser leur argent dans des pièces qui comptent. Ces améliorations peuvent être étendues si l'emplacement dispose de l'espace nécessaire.

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
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.	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
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.	200 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.	1.500 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.	2.500 eb
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.	7.000 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
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
Echapatoire	Une issue de secours cachée peut être créée à l'endroit de votre choix et vous permettra de sortir rapidement et discrètement lorsque les choses deviennent tendues	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
Quai de chargement	Qu'il soit sur terre ou sur mer, c'est un endroit où les camions ou les bateaux peuvent entrer et décharger/charger des marchandises dans un entrepôt.	2.000 eb

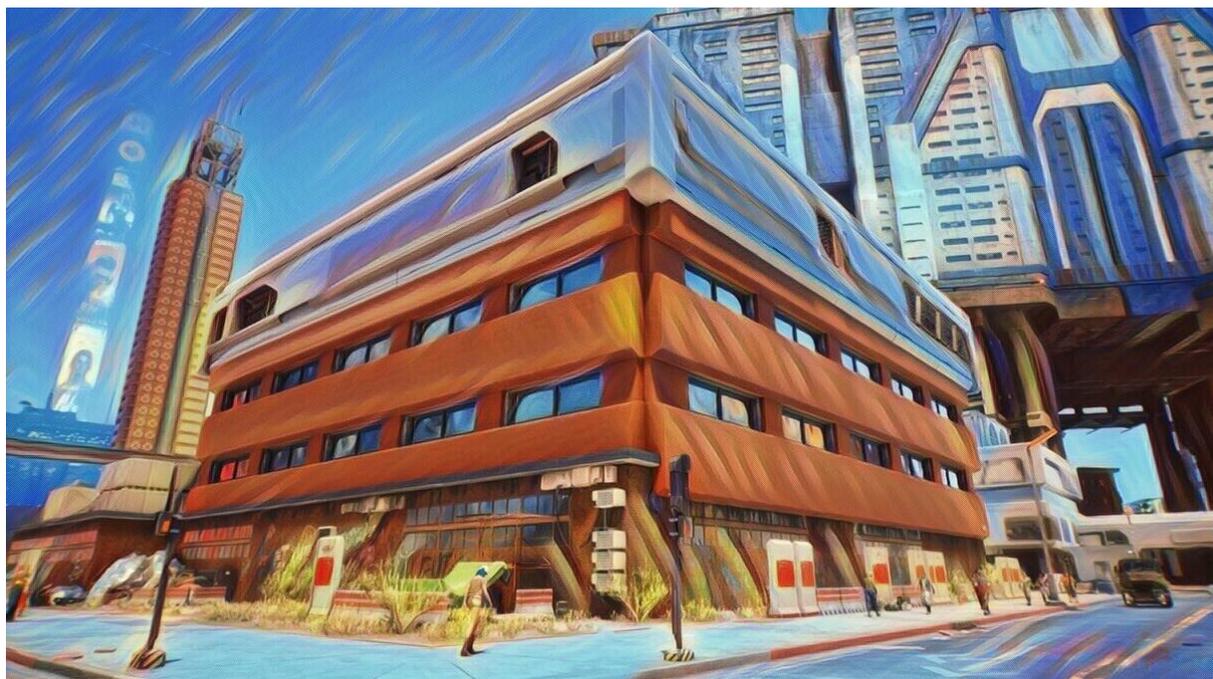
Upgrade	Données	Cout
Saferoom	Une pièce hautement sécurisée, meublée avec des équipements assurant un confort luxueux, qui vous permettra de vous détendre jusqu'à ce que la situation se calme.	2.000 eb
Salle de bain	Une salle de bain privée pour une personne	1.500 eb
Salle de Briefing	Cette pièce sécurisée 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
Sous-sol	Obtenez les permis et les matériaux nécessaires à la construction d'un sous-sol. La forme et la taille sont laissés à la convenance du Meneur de Jeu	100 capital
Salle de jeu	Une salle garnie de tables pour les jeux et pour les paris à la cote.	1.000 eb



4 LES BUREAUX

Les bureaux des corporatistes sont des propriétés achetables, tout comme les bâtiments dans Fixin'ltUp, et tout comme les logements dans Cyberpunk:Red. Tout comme les bâtiments, les bureaux des corporatistes peuvent être utilisés pour créer une organisation. Avec les bâtiments des fixers, la construction et l'aménagement sont laissés à l'appréciation du personnage et à ses préférences personnelles. Votre organisation est dans les rues, le clubhouse n'était qu'un hub. Ce n'est pas le cas pour les bureaux des corporatistes. Le problème des bureaux exécutifs est que vous en avez besoin pour développer votre organisation. Lorsque vous achetez des équipes, qui renforcent la force de votre organisation, vous devez créer un espace pour les membres de ces équipes. Par exemple, si vous achetez une équipe d'analystes financiers, vous devez créer un bureau pour eux. Sans bureau, vous ne pouvez pas lancer votre société et prendre le contrôle de Night City.

Les bureaux des corporatistes ne sont pas non plus un simple gaspillage d'argent. Non seulement cette section n'est destinée qu'à vous donner une liste pratique de lieux à faire apparaître si vos joueurs veulent explorer ou si vous voulez les envoyer dans de nouveaux endroits auxquels vous n'avez pas pensé, mais les bureaux des corporatistes peuvent également servir de hubs. Ils peuvent être équipés de garages, être sécurisés et être traités comme des maisons pour les personnages. Les options sont illimitées.



1801 BARRANCA STREET

Cet immeuble de bureaux de 4 étages est entièrement gratuit pour les personnages. Un immeuble de bureaux discret situé à Santo-Domingo, à l'abri des regards indiscrets. Le seul hic ? Il n'a pas de défenses ou de parking protégé, alors faites attention aux Boosters locaux et aux gangs rivaux.

EMPLACEMENT : SANTO DOMINGO

ACHETABLE : TOUS LES ÉTAGES

AVANTAGES : +5 Capital par mois

ESPACES DE CONSTRUCTION DISPONIBLE :

- 20

ESPACES INCLUS :

- 10 bureaux
- 4 salles de réunion
- 1 quai de chargement
- 1 petit entrepôt
- Commodités, bon marché

CARACTÉRISTIQUES DE LA PROPRIÉTÉ

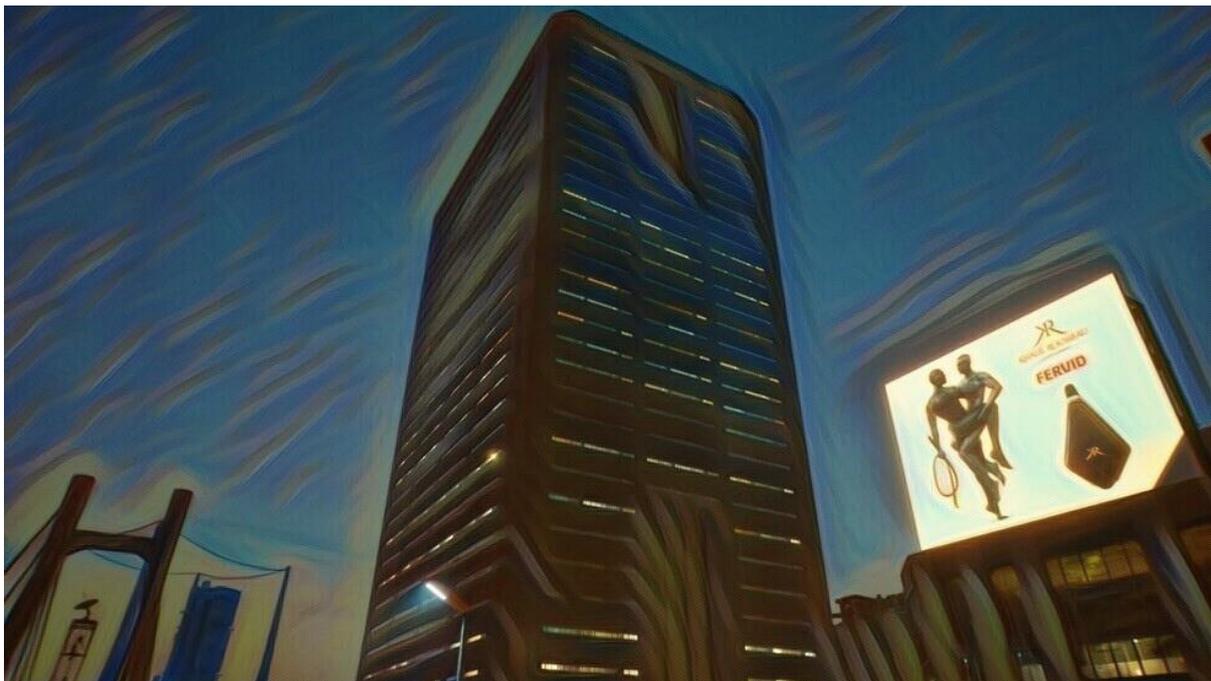
- Accès facile
- Propriété complète
- Pièces vides
- Pas de sécurité
- Entrepôt intégré (stockage de 50 capitaux)

PRIX DE DÉPART

- 50 000eb

TEMPS DE MISE EN PLACE

- 1D6 semaines



TOUR PLAZA OUEST

Ce bâtiment de 42 étages respire le pouvoir et l'autorité. Épargné par la 4e guerre des corporations, au bord de Morro Bay, cet extérieur de granit noir et de verre est une ville dans une ville. A l'intérieur, le Plaza Tower est somptueux et riche. Toutes les zones sont strictement sécurisées par un système de sécurité 24h/24, des tourelles et un réseau de sécurité 24h/24 et 7j/7.

EMPLACEMENT: LITTLE EUROPE**PURCHASABLE: 38th FLOOR****AVANTAGES : +10 Capital par mois****ESPACES DE CONSTRUCTION DISPONIBLE :**

- 10

ESPACES INCLUS :

- 4 Bureaux
- 1 salle de réunion
- 1 chambre à coucher
- 1 Arsmurerie
- 1 quai de chargement
- Aménagements, Couteuses

CARACTÉRISTIQUES DE LA PROPRIÉTÉ

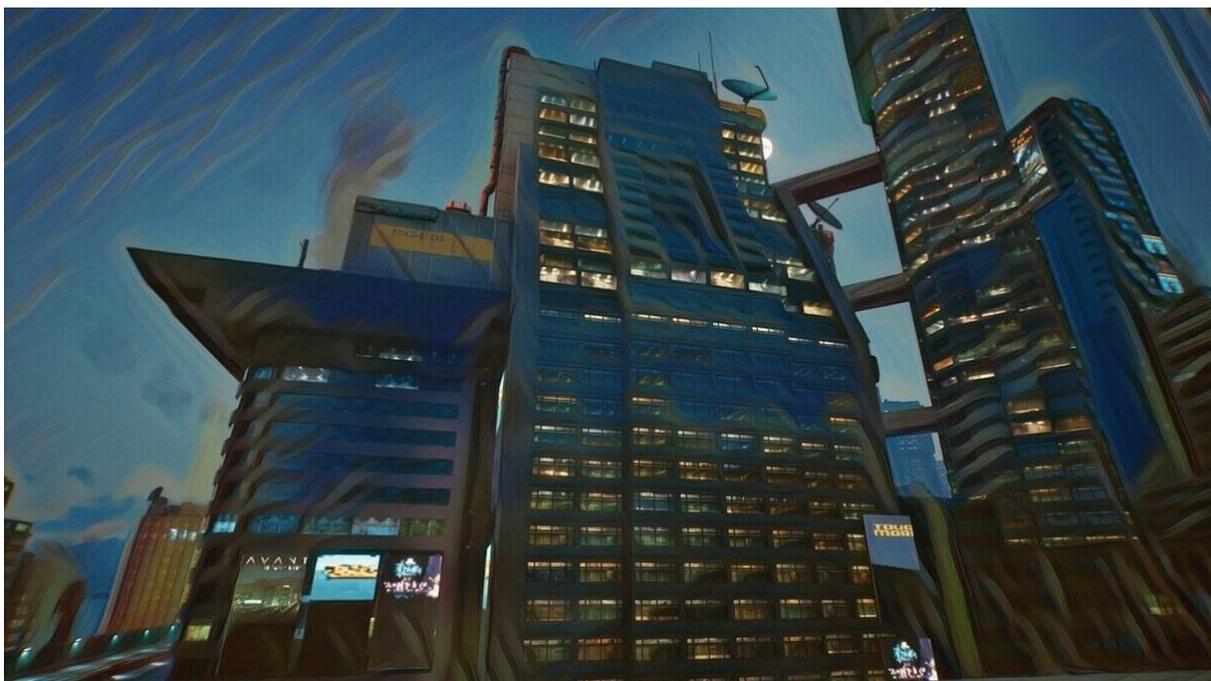
- Sécurité physique et informatique 24h/24 et 7j/7
- Parking souterrain
- Plateformes de toit AV
- Buanderie intérieure
- Salle de sport intérieure
- Restaurants, cafés et bars à jus de fruits intérieurs

PRIX DE DÉPART

- 50 000eb

TEMPS DE MISE EN PLACE

- 1D6 semaines



RAVEN MICROCYBERNETICS

Le bureau mondial du premier fabricant américain de prothèses cybernétiques et d'équipements biomédicaux. Bien que la fabrication proprement dite soit effectuée ailleurs, Raven Microcybernetics possède ses propres laboratoires et divisions de R&D dans les étages supérieurs de sa tour. La structure de 70 étages est équipée de plateformes AV-4 sur le toit, et le toit inférieur comporte un parc paysager pour les employés et des séances de yoga déstressant. L'immeuble est également doté d'un parking souterrain et d'un quai de chargement clôturé. Le bâtiment de Raven Microcybernetics contient également une cafétéria d'entreprise, une infirmerie chirurgicale, un magasin général appartenant à l'entreprise et des dortoirs.

EMPLACEMENT : THE GLEN

ACHETABLE : 5ème ÉTAGE

AVANTAGES : +10 Capital par mois

ESPACES DE CONSTRUCTION DISPONIBLE :

- 15

ESPACES INCLUS :

- 4 bureaux
- 1 salle de réunion
- 1 chambre à coucher
- 2 salles superposées
- 1 Armurerie
- 1 quai de chargement
- Commodités, Onéreuses

CARACTÉRISTIQUES DE LA PROPRIÉTÉ

- Infirmerie capable d'opérer
- Un centre d'installation cybernétique
- Un atelier technique
- Salon de thérapie
- Parc des employés
- Sécurité d'entreprise

PRIX DE DÉPART

- 200 000eb

TEMPS DE MISE EN PLACE

- 1D6 mois



LA TOUR MA&F

Merrill, Asukaga & Finch est propriétaire de cette tour de bureaux de 55 étages et loue l'espace restant à des entreprises non compétitives. Les étages intérieurs sont luxueux et ouverts, avec des plantes et des terrasses, comme si l'on entrait dans une serre. Il n'y a pas de logo ni d'installations pour les aéronefs sur le toit. Il y a un quai de chargement souterrain partagé et un parking pour les employés. Au rez-de-chaussée, on trouve des bureaux de banque, des bars, des restaurants et un parc intérieur. Malgré l'apparence transparente du bâtiment, il s'agit d'une forteresse impénétrable avec une compagnie complète de gardes de sécurité armés, des défenses automatisées et une architecture NET complète avec une équipe de Netrunners disponible 24/7.

EMPLACEMENT : THE GLEN**ACHETABLE : 43ème ÉTAGE****AVANTAGES : +30 Capital par mois****ESPACES DE CONSTRUCTION DISPONIBLE :**

- 25

ESPACES INCLUS :

- 4 bureaux
- 1 salle de réunion
- 1 salle de préparation des repas
- 1 chambre à coucher
- 1 Armurerie
- Commodités, luxueux

CARACTÉRISTIQUES DE LA PROPRIÉTÉ

- Sécurité physique et informatique 24h/24 et 7j/7
- Parking souterrain
- Restaurants, cafés et bars intérieurs

PRIX DE DÉPART

- 500 000eb

TEMPS DE MISE EN PLACE

- 1D6 mois

Merci d'avoir lu ce document homebrew. Si vous avez apprécié *The Wolf of Night-City*, 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 ?

Hack the Planet, un guide du Netrunner pour les joueurs et les MJ.

Quick Hacks, une liste homebrew de "hacks rapides" qu'un Netrunner peut exécuter sur le champ.

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