

CYBERPUNK RED



La mode de Cyberpunk RED

Crée par R. Talsorian Games
Rassemblé par Tahr.Tocury
Transposé, traduit et adapté par Alexis.D
Relue et corrigé par Dryss

Note :

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

Ce document est partagé sur le site de : <http://cyberpunk-jdr.fr> . Il s'agit de plusieurs Twittés de R. Talsorian Games concernant la mode de Cyberpunk RED rassemblés par Tahr.Tocury à partir du fil twitter officiel de R. Talsorian Games. Le fil et les Twittes originaux sont trouvable à l'adresse suivante : <https://twitter.com/RTalsorianGames/status/1439593727425761280?s=20>

PARLONS MODE DANS CYBERPUNK RED.

La première des règles quand on est cyberpunk est "le style avant la matière". Évidemment, ce que vous portez joue un rôle important à cet égard. La mode est l'un des piliers de l'expression de soi (ou de l'assimilation culturelle) en société.

Le livre de règles de Cyberpunk RED contient 10 types de mode. Il en existe bien sûr d'autres, mais ceux-ci constituent une base de référence de ce qui est couramment porté à Night City en 2045. Au besoin, vous pouvez facilement les remplacer.

Par exemple, Orbital Air (opérant depuis le Kenya) construit actuellement une base spatiale sur Morro Rock. Pour les enfants des cadres d'OA, la pop ouest-africaine pourrait remplacer la pop asiatique. Brillante. Jeune. Énergique. Mêmes prix malgré des saveurs différentes.

UN BREF APERÇU DE CHACUN DES DIX STYLES.

Vagabond : Les sans- abris appelleraient cela "ce que je dois porter pour survivre". Les snobinars l'appellent " bag lady chic ". Il ne s'agit pas de jeans déchirés avec art et de vêtements portés avec intention. Ce sont de vrais haillons.

Pourquoi un Edgerunner voudrait-il des vêtements Vagabonds ? Au-delà du faible coût (si vous ne vous souciez pas du style), ils constituent un excellent déguisement. Un sans-abri dans la rue obtient à peine un second regard.

Couleurs des gangs : La plupart des gangs de Night City ont leur propre style. Les vêtements ont tendance à être bon marché et durables, avec des patches, des couleurs ou des accessoires spécifiques. Les porter peut-être dangereux. Les gangs connaissent les leurs. Si vous portez des couleurs que vous n'avez pas gagnées, vous avez intérêt à être un sacré bon acteur.

Si vous portez les couleurs d'un gang en passant sur le territoire d'un autre, vous risquez de vous faire tabasser... ça dépend de la relation entre les deux gangs.

Générique : Des trucs basiques. Ce que les news dans les screamsheets vous disent être à la mode. Facile à obtenir, facile à porter et facile à jeter. Besoin de faire partie de la foule sans visage ? Ce sont les vêtements qu'il vous faut.

Bohème : De temps en temps, les années 60 font un retour en force. Jupes vaporeuses. Cols surdimensionnés. Imprimés de fleurs. Même en 2045, rien ne dit "arty " comme la mode bohème. Même une petite touche, comme de grandes lunettes rondes, peut vous donner un air excentrique.

Décontracté : Survêtements de sport. Pantalons de yoga. Vêtements sportifs . Sweats à capuche. Conçus pour le confort et la durabilité. Idéal pour courir, mais aussi pour montrer que vous aimez le style tout en étant très décontracté.

Âme nomade : Tout n'est pas en cuir ou en daim. Les jeans entrent également dans cette catégorie. De même que les bottes de cow-boy et les bottes de combat. Un peu de Mad Max, un peu de Far West. Les vêtements de cette catégorie sont résistants et durables.

Si vous ne parvenez pas à vous approprier ce look, attendez-vous à ce que les Nomades se moquent de vous. Et à l'intérieur de la ville, ne vous attendez pas au meilleur traitement. Bien sûr, les nomades sont peut-être l'élément vital des voyages et des transports, mais ils font toujours l'objet de nombreux stéréotypes et remarques désobligeantes.

Pop asiatique : Brillant, coloré, et le summum de la culture jeune à Night City. Ironiquement, une grande partie vient de modes américaines plus anciennes vues à travers une vision typiquement coréenne ou japonaise.

Inutile de dire que plus vous êtes âgé, moins les gens vous prendront au sérieux avec ce style. Si vous vous y prenez mal, les adultes vous diront "quelle tristesse" et les enfants "narc".

Urbain flash : L'urbain flash est né des clips musicaux, mélangé à la technologie. Des baskets avec des lumières. Des manteaux avec des écrans LCD. Des gants qui brillent comme des néons. Urban Flash est idéal pour montrer que vous êtes à la fois moderne et branché.

Cadre Sup : Costume. Cravate. Bien sûr, la largeur des cols a changé au fil des ans, mais ce n'est pas si éloigné de ce qu'ils portaient en 1845. Étouffant et ennuyeux s'il est mal porté. Élégant et puissant s'il est bien porté.

Haute couture : Tout le monde peut porter du générique. Seule la véritable élite peut porter des vêtements de créateurs issus de boutiques exclusives et présentés dans les pages d'accueil des magazines de mode les plus branchés. C'est ça la haute couture. Portez-en et vous SEREZ remarqué. Dans la mauvaise partie de la ville ? Vous vous ferez remarquer comme une cible potentielle. Dans la bonne partie de la ville ? Sortez-le et les gens vous lécheront les bottes juste à cause du nom sur l'étiquette.

DIX STYLES POUR S'ADAPTER A TOUTES LES SITUATIONS, SURTOUT AVEC UN PEU DE REMODELAGE.

Mais qu'en est-il des règles ? Le "style prime sur la matière", dites-vous, mais comment cela se traduit-il dans le jeu ?

Nous aimerions vous diriger vers la page 130 (NdT : du livre de règles). Plus précisément, la section "Modification".

Faites attention à celle-ci : "Vous n'avez pas les bons accessoires ou les bonnes pièces -2".

Quand on dit accessoires, il y a de fortes chances que vous pensiez à une clé à molette. Peut-être un dispositif de crochetage de serrure.

Mais voici l'astuce. Les vêtements ? La mode ? C'est un outil.

Si vous essayez de forcer une serrure mécanique avec un bout de fil de fer, le Meneur de Jeu pourrait vous donner un -2 lors du test. Vous n'avez pas le bon outil pour ce travail.

De même, si vous essayez de convaincre un cadre que vous travaillez pour Rocklin Augmentics et que vous portez des Couleurs de Gang ou du Bohème ? Le Meneur de Jeu pourrait vous donner un -2 lors du test.

Vous n'avez pas le bon outil pour le travail.

Nous allons le répéter. La mode est un outil. C'est le trousseau ou la clé des situations sociales. Porter la bonne tenue rend le travail plus facile. Porter la mauvaise tenue peut rendre le travail impossible.

C'est pourquoi il existe des compétences en matière d'Habillement et style et de Look. Porter une tenue ne consiste pas seulement à mettre les vêtements. Il s'agit d'être à l'aise dedans. Habillement et style, basé sur le port des bons vêtements, fait un test complémentaire parfait pour les tests de Persuasion, de Corruption, et d'Intimidation.

Et c'est comme ça que la mode joue un rôle dans le jeu. Porter la bonne tenue peut ouvrir des portes. Porter la mauvaise tenue signifie que vous vous fauilerez par derrière. Portez toujours le bon outil pour le travail.

Addendum : L'Habillement et le style ne sont pas seulement sociaux. Le Vagabond peut aider à être plus discret si vous êtes incognito dans la rue. Pendant ce temps, messieurs les Meneurs de Jeu, si un Edgerunner essaie de projeter une table en portant de la haute couture restreignant ses mouvements, demandez-vous si c'est vraiment le bon outil pour ce travail.



MANDELIONS
HAST

Love cats?
Don't be pity!

DON'T BE
FRIGHTENED

Best
Pistol
GOIN TOSS

CYBERPUNK RED