

R E D

# CYBERPUNK



## RÉCUP A NIGHT CITY

PENDANT LES TEMPS-MORTS

**Créé par** J Gray & James Hutt  
Pour le compte de la société R. Talsorian Games

**Traduit, adapté et mis en page** par Tahr.Tocury

**Version 1.0 Relue** par Alexis.D et Ellhayn

« Récup à Night City » est une traduction non-officielle du DLC officiel gratuit « Salvaging Night City » originellement créé et distribué gratuitement par R. Talsorian Games (RTG) pour leur jeu de rôle Cyberpunk Red.

Cette traduction n'est ni cautionnée ni approuvée par RTG et n'a pas pour objectif d'être partagée ailleurs que sur le site (<http://cyberpunk-jdr.fr>) où elle est stockée.

Le document original, dans la langue de Shakespeare, est disponible à l'adresse suivante :

<https://rtalsoriangames.com/wp-content/uploads/2022/04/RTG-CPR-DLC-SalvagingNightCity.pdf>

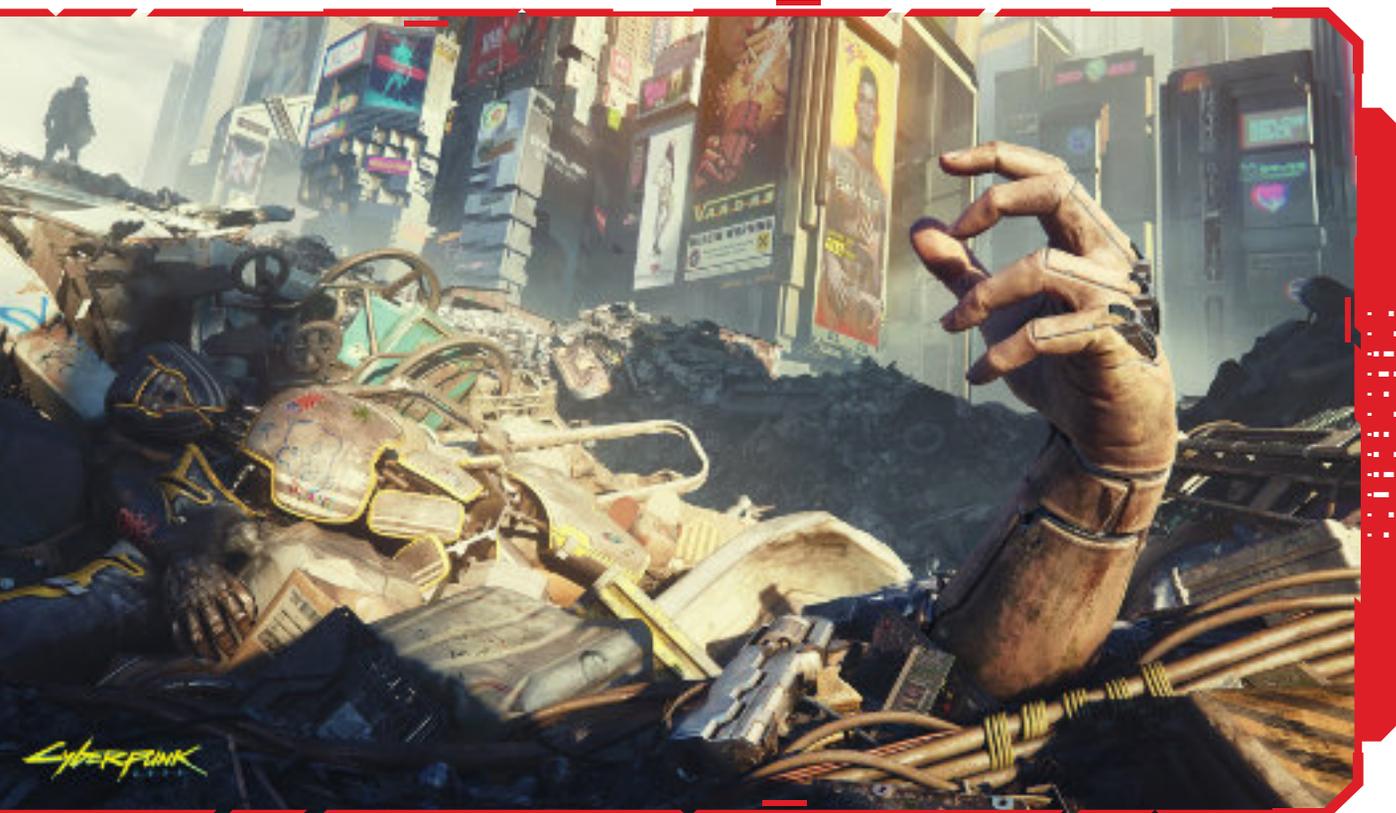
Aucune violation des droits d'auteur n'est prévue concernant le contenu utilisé dans ce document.

Pour des questions ou suggestions concernant ce document, n'hésitez pas à contacter Tahr.Tocury sur le Discord « Cyberpunk JDR papier FR ».

**Un grand merci à Alexis.D et Ellhayn pour l'aide à la traduction et la relecture.**

# SOMMAIRE

<b>LES COMBINES DE 3-PIECE</b>	<b>3</b>
<b>C'EST QUOI LA RÉCUP ?</b>	<b>3</b>
<b>LES BASES DE LA RÉCUP</b>	<b>3</b>
<b>LES DANGERS DE LA RÉCUP</b>	<b>3</b>
▶ L'ENVIRONNEMENT ◀	
▶ LES GENS ◀	
<b>LES COINS PROPICES À LA RÉCUP</b>	<b>4</b>
▶ ZONE IRRADIÉE ◀	
▶ ZONES DE COMBAT ◀	
▶ DÉCHARGES ◀	
▶ LE PÉRIMÈTRE DES NÉO-COLONS ◀	
<b>LA CONCLUSION</b>	<b>5</b>
<b>MÉCANIQUES DE LA RÉCUP</b>	<b>5</b>
<b>ÉTAPE 1 : CHOISISSEZ UNE CATÉGORIE</b>	<b>5</b>
<b>ÉTAPE 3 : BÉNÉFICES !</b>	<b>6</b>
<b>ÉTAPE 2 : EFFECTUER LE TEST</b>	<b>6</b>
<b>ÉTAPE 2A : ÉCHECS CRITIQUES</b>	<b>6</b>



## LES COMBINES DE 3-PIECE

Si vous vivez à Night City et que vous n'avez pas vendu votre âme au Corpus, il y a de grandes chances que vous cherchiez des moyens de garder un toit au-dessus de votre tête, de la bouffe dans l'assiette, et de vous remplir les poches du plus d'Eddies possible.

Eh bien, je suis 3-Piece et je suis là pour vous servir de guide à travers notre économie actuelle et vous permettre de rester logé, nourri et en vie durant l'ère du rouge. Et tout ça dans le cadre de ma petite affaire nommée...

### Les Combines de 3-Piece !

Et si vous voulez m'aider à garder mon logement, à rester nourri et en vie, abonnez-vous à mon lopin virtuel et regardez cette vidéo jusqu'au bout. Les algorithmes de Ziggurat exigent des visionnages complets pour attribuer une bonne note à mon lopin virtuel.

Dans l'épisode d'aujourd'hui des Combines de 3-piece, Je vais vous donner des astuces concernant un sujet cher à mon cœur : la récupération.

### C'EST QUOI LA RÉCUP ?

L'idée de la récup est plutôt simple : Vous vous rendez dans une zone pleine d'épaves, vous faites le tri dans les ordures, et vous en retirez quelques trésors à utiliser ou à vendre.

Parfois, ces trésors sont des morceaux et des pièces destinées au recyclage, comme des fils de cuivre, des circuits imprimés et des déchets. D'autres fois, vous trouverez un objet cassé qui, au prix de quelques efforts, se transformera en une pièce d'équipement parfaitement utilisable.

D'ailleurs, si vous trouvez du matériel qui a besoin d'être réparé, n'hésitez pas à l'emmener au Court-Circuit situé dans le quartier de Little Europe. C'est le bar que je dirige avec mon mari Brain, et je vous promets que nous avons tous les outils nécessaires pour transformer ces déchets en trésors. Et, si vous mentionnez le code qui apparaîtra sur l'écran à la fin de cette vidéo, nous vous offrirons même une boisson gratuite !

### LES BASES DE LA RÉCUP

Pour vous lancer dans la récupération, vous aurez besoin de plusieurs choses. Tout d'abord, vous aurez besoin de connaissances. Vous devrez savoir ce qui vaut la peine d'être récupéré et ce que vous devriez laisser dans le caniveau.

Je vous recommande de traîner au Court-Circuit et de papoter avec les habitués. Ils vous donneront de précieux conseils sur le sujet.

Deuxièmement, vous aurez besoin d'outils. Rien de bien

spécial. Une trousse à outils standard de Techie fera généralement l'affaire. Enfin, il vous faudra un moyen de sortir tout ce que vous récupérerez de la casse et de le ramener chez vous. Des tripes et des armes ne feront pas de mal non plus. Mais attention. La récupération n'est pas l'activité la plus facile ou la plus sûre. Ça peut être très dangereux.

### LES DANGERS DE LA RÉCUP

De quel genre de périls est-ce que je parle ? Quand vous faites de la récupération, vous avez généralement deux types de dangers différents qui tentent de vous buter : l'environnement et les gens.

#### ► L'environnement ◀

En règle générale, la récup se pratique rarement dans des zones exécutives sécurisées et confortables. Vous allez dans des endroits pleins de ferraille et de ruines. Il y a beaucoup de métal rouillé, de moisissure toxique et de pourriture grasse susceptibles d'infecter vos éventuelles blessures. Tout est décrépi, dangereusement entassé ou prêt à s'écrouler, et vous ne savez jamais si votre prochain pas provoquera l'effondrement d'un bâtiment sur vous ou s'il vous s'il vous enverra valdinguer directement à travers le sol. Il n'est pas rare qu'une zone de récup soit radioactive, remplie de gaz toxiques et/ou explosifs, ou inondée d'eaux usées contaminées par du CHOOH<sub>2</sub>, et potentiellement inflammables.

En d'autres termes, quand vous faites de la récup, l'environnement essaie de vous tuer. Allez-y en étant préparé. Combinaisons anti-radiations. Masques respiratoires. Cordes. Pistolets à grappin. Lampes de poche. Rassemblez le maximum d'infos sur la zone que vous visitez et préparez votre matériel en conséquence.

#### ► Les gens ◀

Même dans les zones les plus hostiles et désertées de Night City, vous n'êtes jamais vraiment seul. Partout où vous allez, vous risquez de tomber sur une, ou des personnes, armées jusqu'aux dents et mécontentes de votre présence. Dans les zones de combat, par exemple, il y a de fortes chances que site de récup se trouve sur le territoire d'un gang. Soit vous devrez passer un accord avec eux, soit vous fauldez discrètement sans être vu, soit vous frayer un chemin en vous battant pour y accéder et/ou en sortir. Dans la zone irradiée, vous pouvez avoir affaire à des gangers qui se sont égarés en essayant de rejoindre la Totentanz ou à des scavvers. Beaucoup d'entre nous vivent au bord du gouffre, mais les Scavvers, eux, ont totalement basculé. Ils vivent au fond de ce dernier, squattant les ruines, faisant de la récup presque 24 heures sur 24, 7 jours sur 7, juste pour maintenir leurs existences désespérées. Vous pourrez traiter avec certains d'entre eux. Leur Parler. Pour les autres, leur instinct territorial l'emporte sur tout le reste et ils attaqueront n'importe qui ou n'importe quoi, qui empièterait sur leur territoire.

#### DATA

3-Piece est un Fixer/Média qui s'est fait un nom en regroupant les Techies et en proposant des services de base à son voisinage à la suite de la 4e Guerre Corporatiste.

Ces jours-ci, il partage son temps entre son lopin virtuel (appelé « Les combines de 3-Piece ») et la gestion du « Court-Circuit » avec son mari Brain, et leur fille Bug.

Vous trouverez plus d'informations concernant le Court-Circuit à la PAGE 312 DE CP:R

#### DATA

Dans ce document, vous verrez occasionnellement une référence vous dirigeant vers une page du CP:R. Il s'agit du livre de règles de base de Cyberpunk RED.

Enfin, si vous faites de la récup dans une zone qui, techniquement, appartient à une entreprise, comme une casse, vous risquez de tomber sur les deux gangs les plus malfaisants de tous : La sécurité corporatise et les agents de la NCPD. Il n'y a rien de pire qu'une brute armée qui pense avoir le droit moral et la protection légale pour faire tout ce qu'elle veut de vous.

## **LES COINS PROPICES À LA RÉCUP**

En parlant des dangers que vous rencontrerez, j'ai mentionné certains endroits spécifiques. Il y a de fortes chances que vous ayez déjà quelques idées, mais voici une liste des lieux de récupération courants dans Night City.

### ▶ Zone irradiée ◀

Le gros tas de décombres vaguement circulaire au centre de la ville. C'était jadis un haut lieu corporatiste. Maintenant, ce n'est plus qu'un amas de ruines. Chaque année, la junta municipale racle un peu plus les bords de la zone irradiée, démolissant l'ancien pour pouvoir construire du neuf, mais on peut encore y trouver

beaucoup d'ancienne tech réparable et des trésors bien cachés. Faites juste attention aux Scavvers et à la radioactivité de certains coins.

### ▶ Zones de Combat ◀

Actuellement, il y a quatre zones de Night City que la plupart des gens considèrent comme des zones de combat : Night City Sud, l'ancienne zone de combat, Ancienne Japantown, et Little China. Ces zones sont généralement un mélange de quartiers semi-habitables et de vieux bâtiments en ruine. La plupart des objets intéressants y ont déjà été récupérés par les habitants, les brocanteurs et les gangs, mais il est parfois possible d'y faire de bonnes affaires.

### ▶ Décharges ◀

Ces jours-ci, Night City est en constante reconstruction. Les vieux bâtiments s'effondrent. De nouveaux bâtiments sont construits. Tous les débris issus de la démolition doivent aller quelque part. Et ce quelque part, c'est les décharges. En théorie, tout ce bazar est recyclé et réutilisé, mais le recyclage prend du temps, des efforts et de la main



# RECUP A NIGHT CITY

d'œuvre, et accuse toujours un certain retard. En d'autres termes, ces décharges sont pleines de trésors qui méritent d'être pillés.

Faites juste attention. Les Corps sont bizarres. Même s'ils n'ont pas l'intention d'utiliser un objet qu'ils possèdent techniquement, ils se battront jusqu'à votre mort pour le protéger. Tant qu'un Corpo le possède, vous ne pouvez pas l'avoir. Et toutes les forces de sécurité présentes tireront d'abord et jetteront votre corps dans une fosse au milieu de la casse plus tard.

## ► Le périmètre des néo-colons ◀

Allez à la périphérie de la ville ou dans les Badlands et vous trouverez les vestiges fantômes de la civilisation. De petites villes. Des stations-service. Des motels abandonnés. Des usines. En observant les Badlands vous aurez l'impression de n'y voir que des herbes arides et de la terre sèche et craquelée mais malgré ces apparences vous y trouverez une abondance de coins à récup. Et là-bas, vous ne rencontrerez pas de gangs. A la place, vous croiserez probablement des Nomades.

La bonne nouvelle c'est que les Nomades ont tendance à être sélectifs quant à ce qu'ils récupèrent. Chaque kilo qu'ils ajoutent à leurs véhicules augmente leur consommation de carburant, ils ne prennent donc généralement que ce dont ils ont besoin. Cela signifie que vous pouvez généralement négocier avec les Nomades. Tant que vous n'essayez pas de prendre ce qu'ils veulent, ils vous laisseront faire de la récup sans problème.

## LA CONCLUSION

Maintenant vous en savez plus sur ce qu'est la récupération, ce dont vous avez besoin pour en faire, ses dangers et les lieux où on peut la pratiquer. La prochaine étape dépend de vous. Je vous recommande de commencer petit, d'apprendre et d'augmenter vos ambitions au fur et à mesure. La récupération est un métier et, comme tous les métiers, elle nécessite de la pratique et de l'expérience. Mais une fois que vous avez pris le coup de main, la récupération peut être un excellent moyen de gagner un peu plus d'argent et d'obtenir de nouveaux équipements que vous ne pourriez pas vous procurer sur le marché.

Merci d'être resté jusqu'à la fin de cette vidéo. Vous voulez savoir ce qui va suivre dans les combines de 3-Piece ? Voici un indice : les choux !

Et n'oubliez pas, le Court-Circuit est l'endroit essentiel dans Little Europe si vous aimez la tech ou le Netrunning. Montrez au barman une capture d'écran de ce code **3PHUSTLE** et vous obtiendrez une boisson gratuite lors de votre prochaine visite.

**D'ici la prochaine fois, essayez de ne pas vous ruiner dans les rues de Night City.**

## MÉCANIQUES DE LA RÉCUP

Si vous avez du temps libre, vous pouvez faire de la récup pour trouver du matériel que vous pourrez utiliser ou vendre. Une tentative de récup dure une semaine et ne peut être effectuée les jours où vous effectuez une autre Activité de temps mort (**CP:R LEXIQUE P.23**) comme la guérison (**CP:R P.222-224**) ou les petits boulots (**CP:R P.381**).

### ÉTAPE 1 : CHOISISSEZ UNE CATÉGORIE

Lorsque vous faites de la récup, vous êtes soit à la recherche de quelque chose de spécifique, soit prêt à prendre tout ce que vous pourrez trouver. Si vous recherchez une catégorie spécifique de marchandises, passez à l'Étape 2. Si vous ne cherchez aucune marchandise spécifique, faites un jet sur la table des catégories de récup ci-dessous pour déterminer le type de marchandises que vous allez découvrir au cours de cette expédition.

### ► CATÉGORIES DE RÉCUP

Jet (1d6)	Catégorie de Récup
1	Cyberware
2	Armes
3	Équipement général
4	Équipement général
5	Armures
6	Cyberconsoles et programmes

**CET ÉPISODE DES COMBINES DE 3-PIECE N'A PAS ÉTÉ ENREGISTRÉ EN DIRECT AVEC UN PUBLIC EN STUDIO. IL A ÉTÉ ENREGISTRÉ DEVANT MA FILLE, QUI N'A PAS ARRÊTÉ DE GLOUSSER PENDANT TOUTE LA DURÉE DE L'ÉPISODE. IL SE TROUVE QU'ELLE AVAIT POSÉ UN FILTRE "TÊTE DE POISSON ROUGE" SUR MOI PENDANT QU'ON FILMAIT. J'AI DÛ RÉENREGISTRER TOUTE L'ÉMISSION !**

— 3-PIECE

EXTRAIT DE LA FAQ SPÉCIALE DES COMBINES DE 3-PIECE

## ÉTAPE 2 : EFFECTUER LE TEST

Faites un test d'Électronique pour déterminer la valeur de la récup que vous trouvez. Plus le résultat est élevé, plus vous récupérez de choses. Le SD change selon que vous recherchez une catégorie spécifique de marchandises ou que vous prenez tout ce que vous pouvez trouver. Si vous obtenez un Échec Critique (un 1 sur le 1d10), passez à l'Étape 2a.

### ► VALEUR DE LA RÉCUP

Valeur	Tout venant	Catégorie spécifique
10 ED	SD 9	SD 13
20 ED	SD 13	SD 15
50 ED	SD 15	SD 17
100 ED	SD 17	SD 21
500 ED	SD 24	SD 29
1000 ED	SD 29	-

## ÉTAPE 2A : ÉCHECS CRITIQUES

Si vous obtenez un échec critique à votre test de compétence Électronique pendant la récup, vous n'avez pas seulement échoué à récupérer quoi que ce soit, vous avez également foncé la tête la première vers le danger. Faites un jet sur la table des Dangers de la récup pour déterminer ce qui s'est passé.

### ► LES DANGERS DE LA RÉCUP

Jet (1d6)	Ce qui s'est passé
1	Une structure s'est effondrée sur vous. Vous subissez 6d6 points de dégâts (réduits par l'armure). Vous subissez également une Blessure critique. Lancez un dé sur la table des Blessures critiques au corps (voir CP:R P.221) pour déterminer laquelle.
2	Vous vous retrouvez dans une fusillade. Vous subissez 6d6 points de dégâts (réduits par l'armure).
3	Vous êtes exposé à des radiations de haut niveau (voir CP:R P.181) pendant 1d10 rounds. Une combinaison anti-radiations annule cet effet.
4	Vous tombez de 30 m de haut après que le sol sur lequel vous vous teniez ne s'effondre, subissant 6d6 points de dégâts (réduits par l'armure) à moins que vous ne disposiez d'une main grappin ou d'un pistolet à grappin ou que vous soyez capable de vous agripper au bord (voir CP:R P.181).
5	Vous êtes exposé à une poche de gaz toxique (à traiter comme une fiole de biotoxine, voir CP:R P.355) pendant 1 round. Un Respirateur antipollution ou une réserve d'oxygène annule cet effet.
6	Vous touchez un fil sous tension et êtes électrocuté pendant 1 round (voir CP:R P.180).

## ÉTAPE 3 : BÉNÉFICES !

Une fois que vous avez achevé votre tour de récup, choisissez un certain nombre de marchandises dans la catégorie appropriée et dont les coûts additionnés ne doivent pas dépasser la valeur totale de votre récup. Toute valeur restante "non dépensée" est perdue. Les marchandises que vous choisissez représentent la totalité des objets récupérés pendant votre voyage. Ces objets sont considérés comme Détruits et ne fonctionnent pas actuellement mais peuvent être réparés en utilisant la Compétence Technique appropriée (voir CP:R P.140).

*Exemple : Torch, un Techie, décide de passer la semaine à faire de récup. Torch ne cherche rien de spécifique, alors son joueur lance un dé sur la table des catégories de récupération et obtient un 3. Torch trouvera de l'équipement général. Le joueur de Torch fait un test d'Électronique pour un total de 25. Le résultat dépasse le SD 24 nécessaire pour récupérer une valeur de 500 ED. Le joueur de Torch décide qu'il a trouvé :*

- Un ordinateur (50 ED)
- Récepteur radio/lecteur de musique (50 ED)
- Un agent (100 ED)
- Un enregistreur audio (100 ED)
- Lance-grappin (100 ED)
- Et une caméra vidéo (100 ED)

### MOTS-CLÉS

Un objet **Détruit** ne fonctionne pas. Une arme Détruite ne peut pas tirer. Un techscanner Détruit ne peut pas scanner. Les objets Détruits peuvent être entièrement réparés en utilisant la Compétence Technique appropriée (voir CP:R P.140) ou temporairement en utilisant l'Expertise de terrain (voir CP:R P.147). Les armures avec 0 PS et les véhicules avec 0 PDS sont considérés comme Détruits.

Si un objet a été **Détruit au point de ne plus pouvoir être réparé**, il ne peut pas être réparé à l'aide des Compétences Techniques ni être réparé temporairement à l'aide de la Capacité Expert sur le terrain.