



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Cyberpunk > Aides de jeu > 2020 Connection > **Be Corporate**

Be Corporate

mardi 30 juin 2009, par [walouman](#)

Le monde de cyberpunk est plutôt axé big gun, guerre de gang et cybernétique, et il est normal que les joueurs soit attirer par les solos, nomade et autre joyeusetés.

Mais le monde corporatiste reste souvent en retrait derrière des pnj tout puissant.

Il est temps de découvrir ce monde et ses règles.

Cependant il y a quelques points à connaître avant de se lancer.

I' ve got the power !!!

En effet le corporatiste est très puissant. Il tire sont pouvoir de la puissante machine qu'est sa corporation. La ou les autres joueurs iront mettre la main a la pâte, le corpo lui fera tout (ou pratiquement tout) à partir de son bureau ou via son téléphone. Il pourra avoir accès a des technologies avancées, mettre sur pieds des troupes et les envoyer la ou le besoin se fait sentir, mais surtout reste éloigner de la fange des bas fond. De plus ses motivations sont toutes autres car il a déjà tout (ou presque.)

Tout ceci est fort attrayant mais toute médaille a son revers. Pour pouvoir évoluer et faire ce qu'il désire le corpo va devoir faire face à des impératifs relatifs à la politique corporatiste. En effet il existe tout un protocole ou " Commandement " pour que la corporation ne soit pas sujette a controverse.

Ainsi toutes opérations qui se passe mal voient rarement son commanditaire reste a sa place, voir même disparaître subitement.

Mais la réussite attire aussi la jalousie et la méfiance des autres Corporatistes et il n'est pas rare qu'un rival, à un poste, se donne les moyens d'éjecter ou de ruiner la carrière d'un opposant.

C'est dans cet équilibre précaire mais néanmoins jouissif qu'évolue un Corpo.

MJ : " Il va me pourrir mes scénarios "

En effet le véritable souci pour le MJ va être

d'intégrer un corpo a une équipe " normale " (quoi qu'on puisse se demander ce qui est normal a cyberpunk).

De part la nature même du personnage il lui est exclu toute possibilité d'aller courir le gang du coin ou effectuer d'autres méfaits personnellement.

C'est pour cela que le MJ doit éviter les scénarios d'un soir et l'improvisation car le corpo y a rarement sa place et fini soit plomber de plomb (s'il participe) soit planter à faire la fête ou à fournir du matériel (peut valorisant pour un joueur). Car comme pour les Cops , pour être vraiment jouable il ne reste plus que l'option campagne corporatiste. C'est un énorme travail pour le MJ car il va devoir gérer aussi la ou les corporations qui rentreront en conflit (direct ou indirect).

De plus certain MJ peuvent être effrayer par le pouvoir que peut avoir un Corpo. Mais il reste quelque ficelle qui marche toujours comme le supérieur récalcitrant , les mission ou dossier de dernière minute à boucler rapidement, ou encore un rival un peut trop vindicatif.

Bref c'est vous le Maître.

Et au commencement il fut le meilleur

La première chose lorsque l'on crée un personnage corporatiste est de commencer par son background , ses motivation , ses trait des caractère.

Une foi fixer sur son attitude il sera plus aisé d'attribuer plus ou moins de points dans ses caractéristiques .Pour le choix de la corporation il



revient au MJ de faire un Exposé sur les corporations présente dans cyberpunk, en expliquant les secteurs d'activité de celle ci et leur politique générale.

En effet la Corporation deviendra comme une famille pour le joueur ; autant qu'il s'y plaise. Passons aux caractéristiques primordiales pour un corpo.

Tout d'abord L'intelligence (pour pouvoir arriver à ses fins), l'empathie car le monde corporatiste est un lieu " humain " et il vaut mieux comprendre les gens.

A ne pas omettre le sang-froid qui dans certaine situation peut être primordiale (surtout pour résister à l'intimidation) et la Beauté véritable joker pour évoluer socialement. En ce qui concerne les compétences, la première et non moins des moindres et la compétence spéciale Ressource. Non seulement elle indique la facilitée avec la quel, le corpo obtient le soutien de sa corporation, mais indique aussi sont statut au sein de la corpo.

Attention, vouloir trop de pouvoir peut être

dangereux ou incontrôlable au MJ et au joueur de faire la part de ce qui veulent (ou peuvent).

Les autres compétences sont : Baratin & Persuasion , qui permet de passer quelques obstacles, commandement (obligatoire pour rester crédible) , perception humaine pour mieux comprendre les gens et savoir les demi-vérité , Social pour se tenir en société ,bibliothèque et éducation , indispensable au travail, gestion pour maintenir les budgets (ou les fausser) , et éloquence pour se faire entendre. Enfin ne pas oublier le look (le style fait tout a cyberpunk) , interview pour tirer le meilleur d'une discussion , investissement pour les boursicoteurs (voir aide de jeux sur la bourse), intimidation pour le respect et quand même une compétence liée au domaine d'activité de la corporation.

Vous voilà prêt à aborder cyberpunk d'un autre cotée , celui des Corporations.

Mais attention aux surprises , on ne sait jamais ce que cache un dossier

.....réellement !