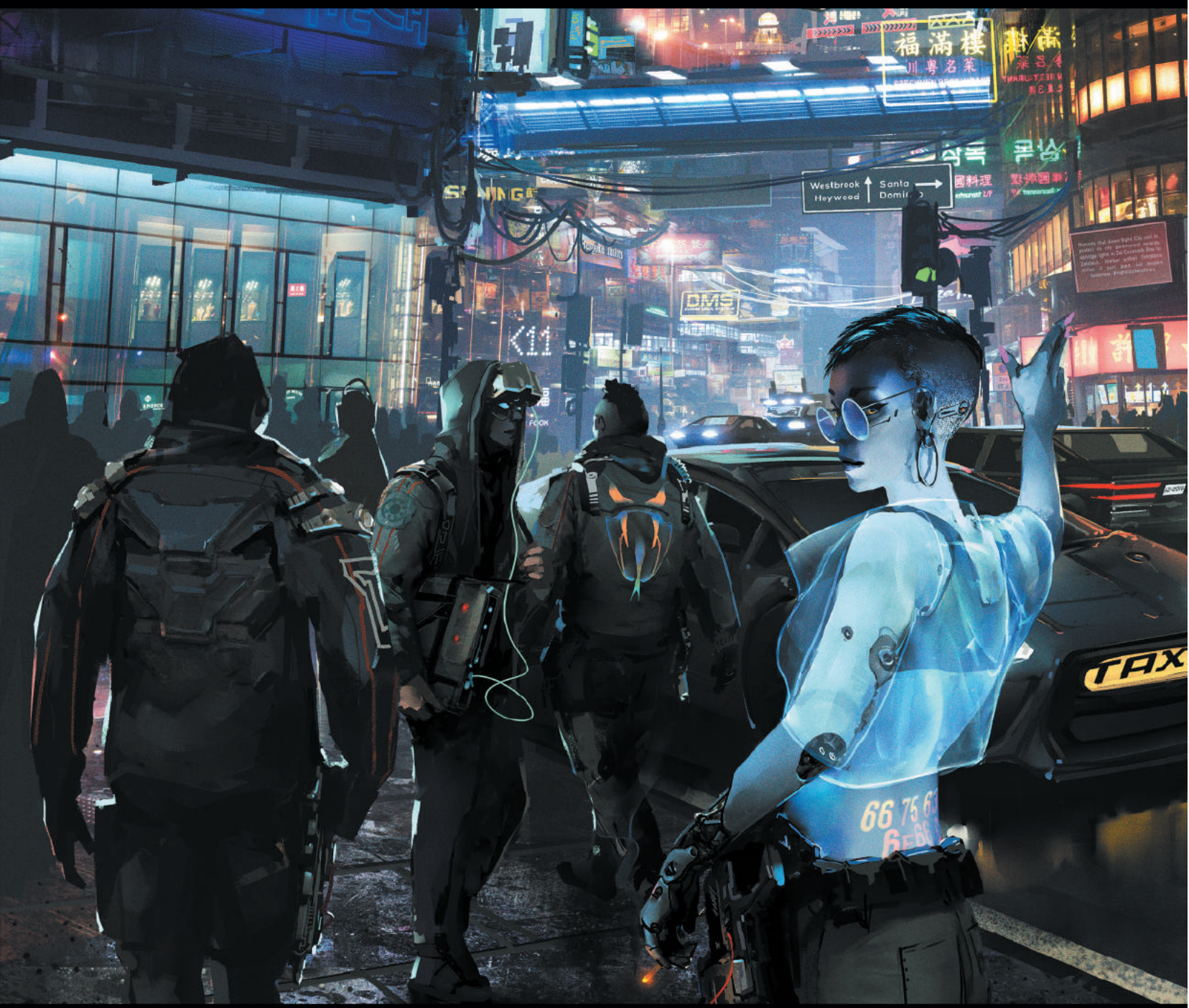
ARKHANE ASYLUM

CYBERPUNK RED



LE JEU DE RÔLE D'UN FUTUR SOMBRE


Orbital
Air
INFOCOMP
INFOCOMP


ZETATECH
MERRILL
ASUKAGA
&FINCH
WNS
DMS
NCT
NIGHT CITY TODAY
NEONEX
KEN LEE PAWN SHOP
APEX
TRANSPORTATION




ZETATECH
Microtech
福滿樓
川粵名菜
Westbrook
Heywood
Santa
K11
DMS
TAXI

Cyberpunk RED

ÉQUIPE

Écriture et conception graphique par Mike Pondsmith, James Hutt, Cody Pondsmith, Jay Parker, J Gray, David Ackerman et Jaye Kovach
Basé sur le travail original de David Ackerman, Matt Anacleto, Mike Blum, Edward Bolme, Colin Fisk, Dave Friedland, Bruce Harlick, Scott Hedrick, Michael LaBossiere, Mike MacDonald, Will Moss, Lisa Pondsmith, Mike Pondsmith, Derek Quintanar, Mike Roter, Scott Ruggels, Craig Sheeley, Mark Schumann, Ross Winn, Benjamin Wright et les nombreux auteurs qui ont travaillé sur la gamme Cyberpunk par le passé.
Concept des Arcs par Flint Dille
Paroles de Black Dog et Never Fade Away de David Sandström et Dennis Lyxzén
Gestion commerciale par Lisa Pondsmith
Direction du projet par Cody Pondsmith et Mike Pondsmith
Direction artistique de Jaye Kovach
Illustration de couverture de Anselm Zielonka
Illustrations intérieures et créations graphiques de Doug Anderson, Bad Moon Art Studio, Richard Bagnall, Santiago Betancur, Neil Branquinho, Alexander Dudar, Colin Fisk, Matthew S. Francella, Hélio Frazão, Huntang, J Gray, Maksym Harahulin, DariusK, Jaye Kovach, Bernard Kowalczuk, Adrian Marc, Jan Marek, Eddie Mendoza, Pedram Mohammadi, Alan Okamoto, Anna Podedworna, Sebastian Szmyd, Eve Ventrue, 望瑾 Jin Wang, Wavefront et Anselm Zielonka
Édition par Carol Darnell, Michael Matheson, Josh Vogt et Dixie Cochran
Maquette par J Gray, Irrgardless et Adam Jury
Consultant produit Aron Tarbuck

Tests et lecture de la version Bêta par James « ELH » Adams, Azalah, Jared Doyle Barnes, Ben, Gabriel Boleau, Naomi Calhoun, Matt « Sir Fluffles » Carroll, Kevin Diehl, Linda « Druttercup » Evans, James Fullerton, Allen Hawkins, Matthew House, Jay Jasti, Paul Khalifé, The MadQueen, Ashley Mayo, Leon « Leothedino » Mendez, Dan « F00d4Th0ught » Richardson, Ryan « Boss_Angler » St. John, Gavin « Fishy » Steele, Joseph Torres, Jason Rand, Jillian Wagner, Eddy Webb et Worthington

Remerciements spéciaux à Radek Adam Grabowski, Marcin Iwiński, Amelia Kołat, Hollie Bennett, Sam Liu, Patrick Mills, Michał Platkow-Gilewski, Walter Jon Williams et toute l'équipe de CD Projekt Red.

Version française

Une publication **Arkhane Asylum Publishing**
Directeur de publication : Mathieu Saintout
Secrétaire d'édition : Fabien Marteau
Traduction : Caroline Hammer, Sandy Julien, Julie Plagès
Relecture : Olivier Larue
Maquette : Stéphanie Lairet

ISBN : 978-2-37255-129-8
Copyright © 2021 R. Talsorian Games, Inc., Cyberpunk est une marque déposée de CD Projekt Red S.A. sous l'Universal Copyrights Convention. Tous droits réservés. Toutes les situations, gouvernements et personnes décrits dans cet ouvrage sont purement fictionnels. Toute similitude ne relevant pas de la satire serait purement fortuite.
Paroles de *Black Dog* et *Never Fade Away* © 2021 CD Projekt S.A.
Version française © 2021 Arkhane Asylum Publishing. Tous droits réservés. Sous licence R. Talsorian Games, Inc.

TABLE DES MATIÈRES

Never Fade Away 5

Au bord du gouffre 17
Introduction au jeu de rôle 22
Argot de la Rue 24

L'âme et la nouvelle machine 27
Rôles 29
Les trois méthodes de création de personnage 40

Histoires de la Rue 43

Paré pour le futur 71
Que sont les caractéristiques ? 72
Compétences 81
Armes et armures 91
Votre attirail 99

Fusionner le cyber et le punk 107
Cyberpsychose 109
Cyberimplants 110

La chute des tours 121

Passer aux choses sérieuses 125
Jouer une scène 126
Résolution des actions avec les compétences 128
Liste des compétences 131
Capacités de rôle 143
Multiclassage : prendre plusieurs rôles 144

Fusillade du vendredi soir 167
En temps de combat 168
Actions 168
Combat à distance 170
Combat de mêlée 175
Autres manières de se blesser 180
Avant de subir les dégâts 182
Quand l'armure ne suffit pas 186
Combat en véhicule 189
Réputation 193

Netrunning 195
Faire des choses sur le NET 197
Combat dans le NET 201
Programmes 201
Améliorations diverses 208
Matériel informatique pour cyberconsole 208
Arpenter le NET 209
Construire une architecture NET 209

Trauma Team 219
Seuils de blessure 220
Stabilisation et guérison 222
Trauma Team 224
Drogues de rue 227
La thérapie et vous 229
Cyberpsychose 230

Bienvenue dans un sombre futur 233
Le crépuscule de l'Amérique 234
Compte à rebours du futur sombre 236
Avant l'Ère du Rouge 242
La Quatrième Guerre corporatiste 251

L'Ère du Rouge 257
Au lendemain de la guerre 258
Les États-Unis à l'Ère du rouge 258
Le monde hors des frontières 260
Les néocorpos 264
Corpos les plus importantes à l'Ère du Rouge 267

Bienvenue à Night City 283
Un peu d'histoire 284
Night City en 2020 288
Night City, enfin heureuse ? 291
Night City à l'Ère du Rouge 295
Particularités 300
Habitants de Night City 304
Les gangs de Night City 308
Les sites importants en ville et aux environs 310

La vie quotidienne à l'Ère du Rouge ...315
Éviter les ennuis 316
Rester en contact 319
Dans ton sac 321
Se balader en ville 322
Se tenir au courant 326
Tes fringues 327
Il faut bien manger 328
Prendre du bon temps 329
Acheter du matos 331

La nouvelle économie de la Rue 333
Les Marchés de nuit 337
Appendice du Marché de nuit 340
Gagner sa vie dans un monde Cyberpunk 381

Maîtriser Cyberpunk 387
Les séries d'arcs 395
S'améliorer 408
Sbires et hommes de main 412
Rencontres de l'Ère du Rouge 417

Screamsheets 425

Black Dog 435

ET MAINTENANT, UN MESSAGE DE LA DIRECTION

Nous sommes en 2013, et j'ai un problème...

Comprenez bien, on écume les rues sans foi ni loi de Night City depuis 1984. On a combattu les mégacorporations jusqu'à maintenir un statu quo, on s'est cyborgués jusqu'à la limite de la psychose et on a gravi le sommet des tours Arasaka pour coller une tarte sur le crâne dégarni de ce bon vieux Saburo.

C'est l'un des problèmes auxquels sont confrontés tous les concepteurs qui travaillent sur un monde qu'ils ont créé : une stagnation interminable. Vos joueurs ont tout fait, tout vaincu et vu tout ce que vous aviez à offrir dans la version d'origine de votre univers, si bien qu'il ne reste plus grand-chose à débroussailler.

Pour ***Cyberpunk***, ma solution a toujours consisté à traiter l'univers dans son ensemble à la manière d'un comics géant divisé en arcs narratifs d'environ dix ans. Le monde de ***Cyberpunk*** court à sa perte pour la première fois en 1993, avec l'invention du cybermatériel moderne et l'attaque du World Trade Center à New York par des narcoterroristes colombiens. L'histoire principale (ce que j'appelle l'arc narratif *Never Fade Away*) de ***Cyberpunk*** démarre vingt ans plus tard, en 2013, avec comme point culminant l'intrusion de Johnny Silverhand dans la tour Arasaka pour secourir sa copine, Alt Cunningham. Dix années de plus s'écoulent, et c'est alors que débute l'arc narratif ***Cyberpunk 2020*** (celui que j'appelle *La chute des tours*... vous commencez à voir le chemin qui se dessine, avec ma manie de vouloir tout le temps détruire de gros bâtiments ?) qui se clôt en 2023 par un bouleversement total.

L'utilisation des arcs narratifs est pratique. Elle permet de maintenir l'univers opérationnel tout en créant des scénarios inédits et en introduisant de nouveaux personnages. On construit sur des fondations existantes, dans un cadre familier. Mais à la fin de l'arc narratif ***2020***, j'étais confronté à deux problèmes majeurs. Premièrement, je ne pouvais pas me contenter de démarrer une nouvelle intrigue. Il fallait que je règle le cas de cet univers, exploré de fond en comble, qui avait besoin d'une remise à plat.

Et deuxièmement, j'ai passé un accord avec des *partenaires*. Vous voyez, au moment où j'ai commencé l'écriture de ce livre, des gars venus de Pologne — que vous connaissez probablement sous le nom de **CD Projekt Red**, les créateurs des jeux vidéo immensément populaires ***The Witcher*** — se sont pointés sur le seuil de ma porte virtuelle et m'ont demandé : « Hé, ça te dirait un jeu vidéo ***Cyberpunk*** ? » Je les ai bien observés, et une fois certain qu'il ne s'agissait pas de trois mecs qui bricolaient dans une cave avec un vieil Apple 2 et une chèvre, l'idée m'a paru super.

Mais cette décision signifiait qu'en plus d'un nouveau départ, je devais préserver l'essence de ***Cyberpunk*** tout en faisant progresser la chronologie et en déblayant le bois mort. Je devais également donner vie à une nouvelle version qui s'adapterait au jeu de rôle papier, mais aussi à un titre de jeu vidéo AAA.

Le résultat de ces pérégrinations est le livre que vous tenez entre vos mains.

Cyberpunk RED ne démolit pas l'univers d'origine. Il remet à zéro de nombreux éléments sans pour autant les rendre méconnaissables. Produit de centaines d'heures — au sens propre — de recherches et de préparation dans le monde réel, ***RED*** présente un nouvel arc narratif où l'on retrouve presque tout ce que nous aimions dans ***Cyberpunk***, mais sous une forme actualisée incluant des rebondissements palpitants. Les rues sans foi ni loi de Night City sont toujours là, mais de nouveaux acteurs et des défis inédits rôdent dans les ombres. De plus, ***RED*** nous permet de créer quelque chose de jamais vu dans l'histoire ludique — un jeu de rôle qui sert de rampe de lancement à l'arc narratif étendu du lointain futur de ***Cyberpunk 2077***. Grâce aux fils conducteurs qui s'entrelacent dans l'avenir et le passé de la chronologie, mes partenaires de **CDPR** (Patrick, Adam, Marcin, Amelia — disons-le tout de suite, la sacrée équipe du studio CD qui compte plus de 600 membres) et l'équipe de **R. Talsorian Games** vous offrent une expérience ludique complexe, profonde, que vous pouvez explorer autour d'une table de jeu ou sur votre écran.

Mais je n'ai pas fait tout ce chemin seul. Je salue l'équipe fantastique de **R. Talsorian Games**, James, Cody, J, Jaye, Jay, Lisa, David et les nombreux contributeurs qui ont rendu cet ouvrage possible. À nos yeux, nos efforts acharnés ont donné naissance à une belle œuvre, nous espérons que vous penserez de même.

Parce que nous voulons que vous nous rejoigniez dans l'Ère du Rouge
pour que cette époque soit aussi la vôtre.

— MIKE PONDSMITH
LE GARS QUI A TUÉ VOS PERSONNAGES DE CYBERPUNK

PAR HUNTANG



NEVER FADE AWAY

2013 (32 ANS PLUS TÔT)

Il sort du Hammer, minuit approche, il tombe sur ces gars. Trois punks, les crêtes hérissées qui flamboient sous les reflets des néons, vêtus de vestes à col montant, aux couleurs de leur gang.

« Yo ! Rockeur ! Gueule l'un d'eux. Super spectacle ! Gros son ! » Johnny Silverhand leur fait signe d'un air absent. Des fans. Ils ont raison ; c'était un bon concert. Il a rarement autant assuré. Mais la fête est terminée.

Ils s'approchent de lui. L'un d'eux agite une bouteille ; la lumière frappe le jaune huileux de la tequila qui oscille dans le récipient. « Yo, Silver-rockeur ! » lance-t-il. Le gringalet, celui dont le visage est couvert de tatouages tribaux africains. « Viens avec nous ! On partage ! Pas mal la récompense pour un bon concert, tu trouves pas ? » La distance se réduit, John pousse Alt, sa copine, du mauvais côté. Celui sans la Main. « Salut, Frères de Glace », répond-il lorsqu'il reconnaît les couleurs du gang, pour temporiser. « Votre offre est tentante, mais la soirée a été longue. Je suis à deux doigts de l'encéphalo plat. On pourrait remettre ça à demain soir ? » Au moment où il prononce ces mots, ils sont presque sur lui. Le X-9 de Federated Arms jaillit du holster à ressort pour venir se loger dans sa Main. Ce n'est probablement rien, pense-t-il.

« Ouais. On remet ça demain soir », s'écrie le costaud avec enthousiasme, et c'est à cet instant qu'ils le frappent. Si rapides que leurs silhouettes se troublent. Le X-9 rugit dans l'enceinte de la ruelle ; les balles gémissent en ricochant dans le vide. Il entend ce cliquetis métallique au moment où le petit punk arme son coup — la lumière se reflète sur un paquet de lames qui ont vaguement l'air d'une main ; puis un choc dévastateur fait décoller Johnny du sol. Le sang asperge le béton humide. Quand Silverhand retombe, l'impact a de quoi lui déboîter le squelette entier. Ses yeux pâles regardent le ciel sans le voir. Les hurlements terrifiés d'Alt se perdent dans l'obscurité. De soixante à zéro en huit secondes chrono.

• • •

Johnny revient à lui. Il a l'impression d'avoir du verre pilé dans les entrailles. Un feu ardent masque la douce lueur bleue des néons. Il roule dans une flaque visqueuse. Du sang.

Le sien.

Un chat se laisse tomber d'une poubelle, évoluant en cercles prudents autour de son corps. Pas bête, la bestiole. Un survivant. Il ne prend pas de risques. Ses yeux sont de minuscules LED rouges qui balaient la ruelle ; Johnny le regarde. Content du spectacle, salaud ? Une dernière pensée. Puis il ferme les yeux.

Sous ses paupières, des signaux écarlates faiblissants comptent le temps qu'il lui reste. Son horloge biologique ralentit. Plus loin, dans la rue sale arrosée de pluie, le murmure des voitures. Au loin, une ambulance Trauma Team, sa sirène hurle. Mais pas pour lui. Il vérifie.

Ses yeux vides contemplent le plafond noir de la ville. Au-dessus de lui, l'éclat distant d'un orage de chaleur joue avec la lueur rose actinique des éclairages de Night City. Les étoiles ressemblent à des taches de couleur sur une toile. Une Navi le survole, ses hélices géantes déchirant la nuit. Johnny tente de la toucher. Il voit la Main se découper contre le ciel ; le superchrome lisse lui rend son sourire. Il referme la Main, sa marque de fabrique, en un poing chromé, faisant cliqueter les servos un par un. Il l'enfonce dans la plaie béante de son ventre, le souffle coupé par une douleur atroce. Sans qu'il sache comment, il parvient à se relever ; titube dans la ruelle. Il appuie son visage brûlant de fièvre contre les briques, humides et froides. Il prend une décision. Il ne va pas mourir. *Ils* vont mourir. Les yeux fermés, il se lance dans la circulation qui défile comme un courant de lumière floue.

Quelque chose l'arrête. Des mains l'empoignent fermement, le retiennent. Silverhand se sent à peine assez de force pour rouvrir les yeux. Un visage le détaille sous toutes les coutures, barbu, les traits fins. « Seigneur tout puissant, s'exclame le visage en question. Ils ne vous ont pas raté ! »

Fondu au noir.

SERVICE DE TRAUMATOLOGIE

Quelque chose hurle quand Johnny se réveille. Tant que ce n'est pas lui, tout va bien. Il doit avoir loupé le voyage en ambulance jusqu'à l'hôpital, mais ici, dans le service de trauma, il entend le ronronnement des avions. C'est donc ça, cette plainte. Il monte, toujours plus haut, tandis que l'air chaud et l'odeur de l'ozone envahissent la salle. Depuis son brancard, il aperçoit la silhouette massive de l'AV-4 qui pivote sous la poussée des moteurs et s'envole à toute vitesse. Alors que le vacarme s'atténue, il entend de véritables cris humains tout autour de lui ; les victimes des fusillades quotidiennes de la ville.

Le docteur le rafistole. Ce même docteur qui lui a implanté ses yeux Kiroshi transparents ; sa célèbre main d'argent. Le même docteur qui l'a « branché » à l'interface et installé les puces à l'arrière de son crâne. Johnny envisage de prendre un abonnement.

Des engins télécommandés de microchirurgie découpent les organes perforés, effectuent des prélèvements, garrottent, préparent le terrain. Le médecin recoud quarante centimètres d'intestin élevé en cuve qui scintille d'humidité ; il greffe des muscles et de la peau synthétiques pour raccorder les zones endommagées. Les hypodairs injectent des stimulants, des cicatrisants, des endorphines et des antibiotiques. Des aiguilles microscopiques s'affairent entre les dents serrées d'un mini-suturateur, reprisant les chairs

pour leur redonner leur aspect d'origine. Dans un mois ou deux, on ne verra pas la moindre cicatrice. Un point pour les nouvelles technologies.

Les mains du docteur ont des gestes rapides et assurés. Il a déjà fait ça des milliers de fois. Il a cet accent allemand. « Ach... Johnny... Johnny », répète-t-il inlassablement en travaillant. Au-dessus de sa tête, les lampes stérilisatrices luisent comme des yeux d'insecte. « Johnny... Quand vas-tu enfin abandonner ? » s'interroge le médecin.

Quand tout sera terminé, pense Silverhand, au milieu d'un brouillard d'endorphines et d'anesthésiants. « Johnny », soupire tristement le docteur. Silverhand est comme un deuxième fils pour lui. Son fils aîné était le meilleur ami de Johnny. Son fils aîné a été tué lors d'une guerre entre corporations, il y a huit ans. Aucun homme ne devrait avoir à subir la perte de plusieurs fils au cours de son existence.

Merci, pense Johnny. *Une fois de plus, je te dois la vie.*

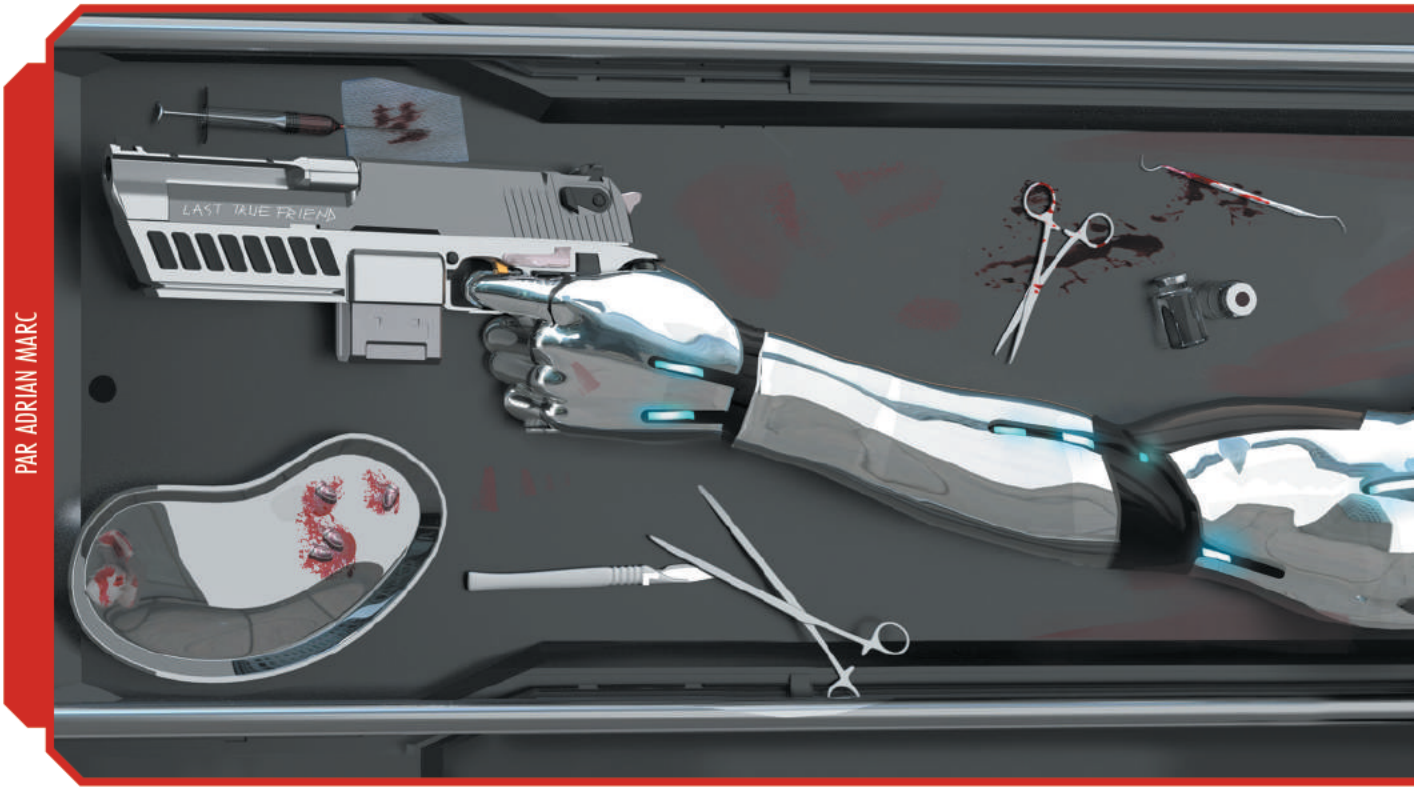
Celui qui l'a sauvé dans la ruelle s'appelle Thompson ; un type élancé, maigre, qui porte un trenchcoat pare-balle trois fois trop grand. Pas de matériel visible sur lui. À part l'arceau d'une microcaméra qui lui entoure la tête comme un casque surdimensionné ; un micro ondule devant sa bouche, quant à la caméra, elle se trouve du côté droit de son crâne, reliée par des câbles à des cyberoptiques d'un vert vif surprenant. C'est un Média ; un homme à la fois caméraman et reporter qui alimente directement la chaîne d'une médiacorporation. « Hé, Rockeur », dit-il, penché sur la table d'opération pendant que Silverhand récupère sous les rayons stérilisateurs.

« Prêt pour une petite vengeance ? »

NOMMER LES CHOSES

Johnny passe un t-shirt rouge qui porte le logo de son groupe précédent, Samurai. Le t-shirt frotte contre la plaie fraîchement recousue ; s'accroche sur les bandages. Il jure en japonais. Il enfile un gilet blindé par la tête. Il tire le fusil automatique de la commode usée de sa chambre, le soupèse et vérifie le chargeur. Il le glisse avec précaution à l'intérieur de la veste, dans l'étui élimé fixé sous le bras. Il fourre des shurikens dans les poches extérieures. Il ramasse le lourd pistolet S&W et l'insère dans son holster dorsal. La rage flamboie derrière ses yeux d'une pâleur brillante. « Bien, lance-t-il. Dis-moi tout. »

Thompson s'appuie dos au mur, son corps se recroqueville devant l'ardeur de Johnny. Il arbore un air narquois ; avale une gorgée de la tequila de Silverhand. « Ce n'est pas toi qu'ils voulaient. C'est *elle* qu'ils recherchaient. Une extraction. La routine habituelle. »



PAR ADRIAN MARC

Les yeux de Johnny n'expriment rien. « Pas surprenant », commente-t-il brièvement. Il rassemble une poignée de balles dépareillées et commence à remplir les chargeurs vides du S&W. Seul le tremblement de sa main — la main de chair — trahit son émotion. « Alors pourquoi ils m'ont fait ça ? » demande-t-il.

« T'étais sur la route », grimace Thompson. C'est une vieille rengaine. Ils sourient tous les deux, comme deux requins qui s'apprécient. Le sourire s'efface du visage du Média. « Ils te voulaient raide mort pour que ça ressemble à un coup d'un gang. Un gang de boosters voit le beau et puissant John Silverhand se balader dehors avec son input ; il décide de lui faire la peau. Tu finis à plat, les mecs l'embarquent, ils s'évanouissent dans la nature. Très utile quand les flics trouveront son cadavre dans une ruelle, une semaine plus tard. Ils imagineront les mobiles de ce meurtre, des tas de mobiles sordides qui collent parfaitement avec des boosters suréquipés, rien à voir avec des professionnels. »

« Des pros. » Silverhand termine de remplir le deuxième chargeur. Il fourre les balles restantes dans les poches du gilet pare-balle. On n'a jamais trop de munitions.

« Ouais, des pros », répète Thompson. « Tu t'es fait trouer la peau contre une belle somme, bro. Y'en avait au moins pour dix mille balles de matos sur ces gars. Vu la vitesse à laquelle ils ont frappé, ils devaient avoir un accélérateur de réflexes de facile soixante-dix pour cent, sans oublier les éventreurs sur mesure. Ceux qui se déploient dans le prolongement des phalanges. C'est pas le genre de matériel qu'on trouve dans la Rue. »

« Tu les as vus me sauter dessus ? »

Les yeux de Thompson sont froids, comme de l'ardoise. On pourrait presque écrire dessus. « Redescends sur terre, s'agace-t-il. C'étaient des pros. Si je m'en étais mêlé, on serait morts tous les deux. » Les yeux le jaugent. « Ça fait trop longtemps que t'as quitté la Rue, Rockeur. Tu crois que tout le monde a un agent sympa, deux Solos pour couvrir ses arrières, et un appartement cosy dans le genre. Je les ai laissés faire, parce que je savais qu'il faudrait au moins cinq minutes avant que tu te vides complètement de ton sang. J'ai attendu qu'ils partent, puis j'ai utilisé ma carte Trauma. » Un ange passe. Puis il reprend : « Écoute, Rockeur. Tu veux continuer à me faire culpabiliser ou tu préfères récupérer ta copine ? »

« Alors, donne des noms », demande Johnny. Il s'assied au bord du lit en faisant attention à son flanc recousu. Il tend le bras pour attraper la tequila et boit une gorgée.

« J'ai une bonne nouvelle et une mauvaise nouvelle », annonce Thompson. Il a débranché la cybercam de sa tête et l'a posée sur la table, entre eux — la seule trace de l'implant est le port crânien en argent qui s'enfonce dans sa tempe droite. La connexion cellulaire qui relie la caméra au NET est éteinte. Thompson explique : « La bonne nouvelle, c'est que le coup ne vient pas d'un gros bonnet genre Eurobusiness Machines. »

« Tant mieux », dit Silverhand en prenant une nouvelle rasade au goulot.

« La mauvaise nouvelle, c'est que c'est Arasaka. »

« Putain ! » fulmine Johnny. La Main, posée sur le bord de la table, se convulse. Des échardes volent dans toutes les directions dans un bruit de déchirure.

« Ton input jouait avec du matériel informatique sensible, Rockeur. Tu savais qu'elle bossait pour ITS au moins ? »

« Ouais. Et alors, faut bien gagner sa croûte ? Alt ne parlait pas trop de son travail. »

« Tu as raison. Mais ta chère Alt était la Netrunner préférée d'ITS. Elle s'occupait de déplacer les infos dans le NET et assurait aussi la sécurité de la boîte. Elle a créé un tas de logiciels classieux rien que pour eux. » Pause longue. « Elle a programmé *Soulkiller*, tu sais. Ou bien tu ne le sais pas. Comme tu l'as dit, elle ne parlait pas beaucoup de son travail. »

Johnny se rassied sur le lit, la bouteille suspendue à mi-chemin de ses lèvres. Même Silverhand, qui est déconnecté de l'actualité, a entendu parler de *Soulkiller*, le légendaire programme maléfique qui aspire l'âme de ses victimes Netrunners. *Soulkiller*. Quelle blague ! *Soulkiller* est la super routine d'une IA gourmande en ressources capable de traquer la cyberconnexion d'un Netrunner plus vite qu'un booster sniffant son rail. Elle écharpe le cerveau du cyberpirate avec une brutalité féroce, pour mieux le recréer dans une matrice de stockage congelée à l'intérieur de l'ordinateur central. Dans la Rue, on raconte que *Soulkiller* est ce qui se rapproche le plus de l'Enfer sur Terre, vu le contexte de l'époque, ça fait froid dans le dos.

Et Alt en serait l'auteur ? Johnny réprime une vague de révulsion passagère, sur laquelle se surimposent les grands yeux verts d'Alt, sa crinière ébouriffée. « Pas étonnant qu'elle n'ait jamais rien dit de son boulot », lâche-t-il enfin.

« Je l'ai suivie, Rockeur, révèle Thompson. Il paraît qu'Arasaka travaille sur sa propre version de *Soulkiller*. Une entité capable d'écumer librement le NET, qui s'approche au plus près des personnes qui gênent Arasaka. »

« Un projet secret de programme assassin pour une entreprise de sécurité ? » Johnny s'est levé et fait les cent pas. Il sait où va le mener cette affaire, et il n'aime pas la tournure qu'elle prend.

« Tiens, tu crois encore au père Noël ? » s'amuse Thompson en revendiquant le fond de la bouteille. « Alt est le chaînon manquant. J'ai toujours su qu'ils la recruteraient tôt ou tard, de gré ou de force. L'architecture principale de *Soulkiller* est enfouie quelque part dans son cerveau. C'est pour cette raison que je l'ai suivie. »

« Merci de t'être soucié de son sort. »

« Tu n'as pas compris, Rockeur. Je veux faire tomber Arasaka. À tout prix. Je risquerais n'importe quoi et n'importe qui pour les avoir. Y compris ma propre vie — si je dois diffuser ce reportage depuis ma tombe, qu'il en soit ainsi. C'est ma proie. Tu te mets en travers de mon chemin, tu finis à la morgue. Tu m'accompagnes... » Thompson laisse sa phrase en suspens.

Johnny s'immobilise. Le silence s'abat sur la pièce. Seule la Main bouge, comme un organisme vivant ; les jointures en métal argenté cliquettent, les dévidoirs sifflent, de minuscules pistons jaillissent et se referment dans un simulacre de pulsation. La Main oblige Johnny à regarder le Média droit dans les yeux. Ce qui le pousse à dire : « Combien de temps il nous reste ? »

Thompson affiche un sourire asymétrique. « Combien de temps avant que ton input réécrive *Soulkiller* ? Un jour, peut-être deux. »

« Je vois. » Johnny se retourne, ramasse les clés de la Porsche. « T'es pucé pour les smartguns ? » Thompson se baisse pour soulever un long sac en nylon noir. « FN-RAL d'assaut, dit le Média en se relevant. J'ai fait la guerre. Et j'adore les balles. Quand ça mitraille de partout. »

La pluie coule sur le capot de la voiture de course. Un mur corporatiste de verre et d'acier se déploie de part et d'autre tandis qu'ils sortent pour rejoindre le trafic du centre-ville. La Porsche ronronne discrètement dans l'air glacé, son moteur à $CHOOH^2$ vibrant dans la ville nocturne. « Alors, où est-ce qu'on va, Rockeur ? » demande Thompson.

Johnny sourit de toutes ses dents. « Il me reste une carte à jouer. »

ROGUE ET SANTIAGO

Rogue déteste l'Atlantis. Elle s'y rend malgré tout, parce que les contacts sont intéressants et les récompenses faciles à empocher. Des corporatistes à la recherche d'un assassin indépendant pour une mission rapide. Des Médias et des « Runners qui veulent échanger des informations. Des Fixers qui ont des flingues, des armures et des boulots de contrebande. Mais de mauvais souvenirs restent attachés à ce lieu. Si elle continue de venir, c'est uniquement à cause de l'insistance de Santiago. « Pas question que les soucis perso fassent obstacle aux affaires », a-t-il l'habitude de dire. Il en sait long sur le sujet.

Dos appuyé au mur de la banquette — ses yeux miroitants scannent la pièce comme des caméras de surveillance. Elle ne peut pas voir ce qui se trouve derrière son partenaire, Santiago, assis juste en face. Ses épaules noueuses remplissent la lourde veste pare-balle — il ressemble à une montagne renfrognée. Ce n'est pas son genre. Mais elle lui plaît. Ils ont réussi à démêler la situation — à la façon dont ils s'entraînent au combat ; la répartition du butin. Mais il continue d'espérer. Stupide Nomade.

Puis elle se retrouve face à ce qu'elle craint depuis deux ans ; la raison pour laquelle elle déteste ce bar miteux ; cette ville pourrie. Johnny Silverhand entre dans l'Atlantis.

Il a toujours du chien, pense-t-elle tandis qu'il franchit les lourdes portes en laiton. La tête haute, une lueur vaniteuse dans ses yeux de verre pâles. Après tout ce temps, Rogue ne sait toujours pas si elle a envie de coucher avec lui, ou de l'assassiner. Pendant qu'il traverse la pièce pour arriver jusqu'à elle, il se comporte en maître des lieux ; une remarque à un vieil ami par ici, un sourire à un fan par-là, un regard plissé en direction d'un fauteur de troubles potentiel ; et le voilà qui se tient devant elle. « Rogue », dit-il, comme s'il ne s'était jamais rien passé. « J'ai besoin de ton aide, Rogue. » Sa voix est pressante, magnétique.

« Va te faire voir », répond-elle sans ciller. Sur la banquette d'en face, Santiago glisse discrètement la main sur le Minami 10 qui repose sur ses genoux.

Johnny se penche vers elle. « Écoute, ajoute-t-il, je suis désolé. Je sais ce que tu ressens. Et je ne serais pas venu te trouver si j'avais eu d'autres choix. » Il tire une chaise et s'assied à califourchon, le regard vissé sur elle. « Dur », riposte-t-elle avec aigreur. Elle espère que la fermeté de sa voix masque la réalité de ses sentiments.

« Tu me dois bien ça, annonce-t-il d'une voix qui se durcit. Pour Chicago. Tu me dois un dernier service. Et ce n'est pas comme si tu allais travailler gratis. J'ai de l'argent. »

« Combien ? » l'interrompt Santiago. Johnny se tourne vers lui. « Dans la Rue, on raconte que tu prends cinq mille la représentation. Je vous accompagne et tu doubles la somme. »

Les yeux de Santiago sourient au milieu de ses traits sombres. Il gratte son menton luisant de sa main libre. Sa partenaire en a vraiment gros contre ce type. Mais c'est une Gueule — il a du crédit ; dans l'univers de Santiago, ce statut est très important. « La durée ? »

« Deux jours maximum. J'ai besoin d'une extraction. Et je ne vais pas vous mentir — il s'agit d'Arasaka. » Au bout d'une longue pause, il reprend : « Je comprendrai si vous trouvez que c'est un trop gros morceau. »

Les yeux de Santiago s'étrécissent. Dans la Rue, la réputation de leur équipe n'est plus à faire. Pour qui le prend-il, ce choob ? Et alors le Nomade se rend compte qu'il l'a appâté. Silverhand a déjà deviné la musique qui se joue entre les deux partenaires. Si Santiago fait marche arrière, demain, toute la Rue sera au courant. S'il accepte, Rogue va devoir l'accompagner sur cette partition. Rogue a raison — Silverhand est un connard. Santiago laisse apparaître un rictus. Ce punk, il le défonce avec une main dans le dos. « Ça va te coûter trente mille balles, Rockeur. »

« Marché conclu. »

Santiago grimace et fait monter les enchères. « Et tu viens avec nous », conclut-il. Sur la banquette d'en face, Rogue fusille son partenaire du regard. Elle aurait voulu s'y opposer, mais c'est la règle du jeu : « Pas question que les soucis perso fassent obstacle aux affaires. » Dès que Johnny a sorti le portefeuille, Santiago a considéré que les négociations étaient ouvertes.

« Marché conclu », dit Johnny. Il tend le bras pour serrer la main de l'énorme Nomade quand une ombre longiligne tombe sur la table, puis une autre.

« Ah, monsieur Silverhand », lâche l'ombre la plus imposante en se rapprochant. Johnny voit les LED rouges défiler derrière ses optiques, elles forment des points de visée au moment où il dégaine son smartgun.

Rogue réagit, ses réflexes pucés tournent à plein régime. Sa main est une traînée floue lorsqu'elle jaillit de sous la table, le poing replié enfonçant le nez du Solo dans son visage. Il est mort avant d'avoir touché le sol, mais les muscles agités de spasmes se contractent autour de la détente du gros Malorian. Une explosion assourdissante retentit dans cet espace minuscule, mais avec ses réflexes boostés, Johnny l'a déjà ramassé pour le jeter au loin. On entend un hurlement quand la balle déchire l'arrière d'une banquette et s'enfonce dans la poitrine d'un corpo assis de l'autre côté de la paroi ténue. De l'autre main, Rogue tire avec l'Automag équipé d'un silencieux planqué sous la table, coupant en deux le Solo plus petit.

Santiago roule sur lui, heurtant le sol. Vers le bar, trois silhouettes en veste pare-balle se lèvent, les armes à la main. Le Minami 10 de Santiago envoie une rafale courte. Les silhouettes s'effondrent ; l'une d'elles vacille jusqu'à la fenêtre et passe à travers la vitre qui vole en éclats, dans un vacarme évoquant une centaine de chandeliers percutant le carrelage. Thompson dégaine le FN-RAL avec une nonchalance étudiée, visant les deux silhouettes restantes qui gisent, étendues. « Je vous tiens », lance-t-il.

Johnny se jette à terre ; le canon levé, les yeux analysant le moindre recoin. Les clients gardent les mains loin de leurs armes — tout le monde la joue tranquille. Le Solo



PAR NEIL BRANQUINHO

gémit, les tripes répandues sur le sol. Dos à dos, les quatre coéquipiers filent hors du bar.

LA FUITE

« On s'est fait repérer bien comme il faut », halète Rogue quand ils débarquent sur le trottoir.

« Ils ont dû tracer ma carte Trauma », marmonne Thompson. « J'imagine qu'ils voulaient finir le travail. Tu connais des gens vraiment sympas, Rockeur. »

Ils atteignent la Porsche juste à temps pour voir l'ombre d'un AV-4 sans marque survoler le véhicule. Les détritus, l'essence et l'eau stagnante explosent dans un déluge de vapeur au moment où les gaz d'échappement de l'aérodyne écorchent le bitume. Rogue est déjà à terre, le cockpit en ligne de mire de son calibre .44. Au-dessus d'elle, le Minami 10 de Santiago rugit dans un staccato assourdissant. Le minuscule point rouge de son viseur se fige en plein milieu du front du pilote de l'AV-4, à l'instant précis où la mitrailleuse pivote dans leur direction. Elle ne va pas y arriver. À tous les coups, la vitre est blindée. Elle n'a même pas le temps de voir sa vie défiler devant ses yeux.

Soudain, le viseur laser est éclipsé par un BOUUUMMM du tonnerre au moment où quelque chose percute l'AV-4. Le cockpit entier — tout l'avant de l'appareil — est englouti au ralenti dans un terrible brasier, une odeur rance de métal brûlant, de plastique fondu et de chair calcinée la heurte de plein fouet alors que l'AV penche et s'écrase dans la rue comme un ivrogne. Une boule de feu fait trembler l'atmosphère nocturne. « J'adore ces lance-grenades », s'exclame Thompson satisfait en baissant son FN-RAL encore fumant.

« Faut se tirer d'ici », dit Johnny, les dents serrées, à l'abri derrière une voiture garée. Rogue le regarde droit dans les yeux — elle distingue les contours flous d'un viseur rouge qui clignote dans ces étendues limpides. « Allons-y », répond-elle, déjà prête à partir. Son souffle lui racle la gorge pendant qu'ils fuient dans les ténèbres.

Santiago prend la tête du groupe ; il connaît les meilleures planques du coin comme sa poche. Thompson le suit, son gros FN-RAL balayant le chemin comme une lampe-torche. Johnny garde son S&W près du corps, ses nerfs fourmillent sous l'effet de l'accélérateur ; il court comme s'il était dopé. Les ruelles défilent, indistinctes — il compense sa perception du temps mise à mal. Rogue couvre ses arrières, il l'entend souffler derrière lui. Par-dessus son épaule, il lance à l'ombre haletante : « Je suis désolé, Rache. »

Sa voix demeure impassible. « Ne m'appelle plus jamais comme ça, lui répond-elle. Plus jamais. » Il continue sa course.

« D'accord, lâche-t-il enfin, c'est entendu. »

Elle s'immobilise. Lui demande : « Pourquoi Johnny ? Pourquoi maintenant ? T'aurais pas pu choisir quelqu'un d'autre ? » Elle l'entend ralentir devant elle. « Il me fallait les meilleurs, explique-t-il. Et tu restes la meilleure, Rogue. »

La meilleure. Foutu Johnny.

ALT

Elle se réveille, la bouche cotonneuse. Elle a assez de jugeote pour garder les yeux fermés ; pour réprimer l'envie de hurler. Les boosters adorent vous entendre crier. Ils aiment tellement ça qu'ils feraient n'importe quoi pour vous faire hurler, encore et encore.

En silence, Alt active les commandes pour pousser ses sens au maximum. Elle est soulagée de constater qu'elle est habillée et relativement indemne. Inhabituel pour des boosters, mais elle ne va pas se plaindre. Son audition améliorée capte un bruit de respiration dans les environs ; le tintement des glaçons dans un verre, des unités centrales. Rien à voir avec des boosters. Alt tente sa chance et ouvre les yeux, recrache son bâillon.

Un homme svelte aux traits asiatiques l'observe. Élégant, un costume bien taillé. Un verre de vrai Scotch à la main qu'il tend dans sa direction. « Bienvenue, mademoiselle Cunningham, dit-il, la bouche souriante et le regard glacé. Je m'appelle Toshiro. » D'un geste de la main, il désigne un autre homme ; une présence imposante accoudée au bar. « Et voici Akira. »

Alt s'assied lentement, sur ses gardes, tandis que ses sens augmentés lui donnent des indices. Elle ne sent plus le poids réconfortant de son autogun. Mais elle a toujours son bras cybernétique. « Puis-je avoir un verre ? » demande-t-elle en montrant le verre que tient Toshiro. « Bien sûr », répond-il. Un geste à l'intention d'Akira et le colosse se retourne docilement pour préparer la boisson. Alt est surprise par la grâce des mains du géant. Il se déplace comme un athlète. Il se déplace comme un tueur professionnel. Akira lui apporte le verre et Alt n'envisage même pas de s'enfuir.

« Merci. » Le liquide étouffe la flamme qui danse dans sa tête.

« Avec plaisir. C'est le moins que nous puissions faire pour notre prometteuse nouvelle associée. »

Bingo ! pense-t-elle. Elle s'est fait attraper par des chasseurs de têtes corporatistes. Très bien. Elle peut s'en sortir.

Il faut juste apprendre les règles, jouer le jeu et faire le job. Au bout d'une semaine, elle aura pris le pli, comme si elle travaillait dans les bureaux d'ITS. « À ce sujet… avance-t-elle prudemment. Quel genre de tâche avez-vous prévu pour votre nouvelle… employée ? »

Toshiro se penche en posant son verre. « Bien, dit-il en souriant. Mademoiselle Cunningham. J'aimerais que vous me racontiez tout ce que vous savez sur le programme appelé… *Soulkiller*. »

Son sang se glace, tel un hurlement réduit au silence.

RÉUNION AU SOMMET

Johnny, Santiago, Thompson et Rogue. Ils sont perchés à soixante mètres de haut sur une échelle d'évacuation rouillée. Depuis leur position sur un mur en brique noirci du vieil Hôtel MarLux, ils voient sur dix pâtés de maison à la ronde dans toutes les directions. Les yeux de Rogue passent en mode infrarouge, à la recherche de Navis et d'aérogyres.

Johnny observe la rue en contrebas. Thompson scanne le brouhaha de la radio et Santiago prend la parole. « On y va, dit-il. Ça fait deux heures depuis la fusillade. »

« Très bien, répond Rogue. Mais on règle ça fissa. »

Santiago grimace. « T'as une idée en tête ? »

« Je suis toujours en rogne quand on me tire dessus, réplique-t-elle d'un ton narquois. En plus, j'imagine qu'ils sont en train de passer la Rue au peigne fin pour nous retrouver. Ils s'attendent à ce qu'on essaie de les semer — et ils vont envoyer les meilleurs à nos trousses. Pendant ce temps, les seconds couteaux gardent les bureaux. »

« Comment sais-tu qu'ils la retiennent dans le complexe d'Arasaka ? » s'interroge Johnny. La Main est en mode veille, un programme de test de routine en cours d'exécution. Les servos cliquettent et grincent, les doigts d'argent agités de spasmes se contractent, animés d'une volonté propre. Thompson pense à voix haute. « Ça paraît logique. La seule infrastructure suffisamment importante pour faire tourner *Soulkiller* se trouve dans le bâtiment principal d'Arasaka. C'est ça, ou Tokyo. Nous ne représentons pas une menace assez sérieuse pour qu'ils l'emmènent au Japon. »

« Merci. »

« Ce qui signifie qu'on va devoir s'introduire dans le bureau principal de l'entreprise de sécurité la plus paranoïaque de l'univers, analyse Santiago. Mon pote, tu égares tes copines dans des endroits charmants. »

« Laisse stuffer, l'interrompt Rogue. Voilà le plan. »

L'HARMONIE DE L'INTERFACE

Tête la première dans le NET, Alt tisse ses sortilèges.

Ils l'ont branchée à l'ordinateur principal d'Arasaka, ils lui ont donné une pièce pour travailler, cernée par trois Netrunners d'Arasaka qui surveillent le moindre de ses mouvements. Son corps comateux repose sur un canapé ergonomique, relié par des câbles à un cybermodem. Elle désactive les sous-programmes, croque les compilateurs, s'habitue aux unités centrales de traitement. Puisant dans ses souvenirs et ses notes, elle recrée *Soulkiller*, le dévoreur d'âmes.

Soulkiller est un programme stationnaire enfermé dans un recoin de l'architecture du système. Toshiro l'a mise au défi de le doter d'une force motrice pour qu'il ait la capacité de naviguer dans le NET à son gré.

Il s'agit d'un problème délicat — les données de navigation et les sous-programmes décisionnels nécessitent une énorme quantité d'énergie ; c'est pourquoi les programmes errants ont une portée limitée. *Soulkiller* avale déjà une grosse ration de mégaoctets ; pour qu'il navigue de façon autonome, il faut un volume de mémoire qu'aucun ordinateur n'est capable de gérer. Le problème excite son professionnalisme en même temps que cette invention révolte sa part d'humanité.

Incroyable, ils la connaissent tellement bien.

Le *Soulkiller* d'origine était une matrice destinée à héberger des personnalités artificielles. Elle a étudié le concept, réglé les paramètres nécessaires à la création d'une matrice de stockage. Elle a été fascinée et impressionnée de découvrir que la même matrice pouvait contenir des engrammes vivants ; les transférer de l'ordinateur vers un organisme et inversement. L'immortalité.

ITS lui a volé le programme pour le transformer en assassin. Et elle n'a pas su les en empêcher.

À présent, Alt considère les options qui s'offrent à elle. Si elle ne fabrique pas le monstre pour Arasaka, ils vont la torturer ou la tuer. Si elle enfante cette abomination, ils vont la garder en vie. Mais il y a un « mais ».

Une fois le programme terminé, ils vont l'implanter en elle.

DÉCLARATION DE GUERRE

Un plan repose parfois sur d'étranges fondations.

Rogue quitte le motel qui lui sert de cachette à neuf heures. Elle se déplace vite, voyage léger, change sans cesse d'endroit. Ici, elle récupère deux kilos d'explosifs plastiques ; là, des grenades aveuglantes, des minuteurs et des câbles de déclenchement. Santiago la couvre. Il prend des explosifs supplémentaires, une cyberconsole d'assaut et un long fusil de précision noir, massif.

Johnny est au téléphone, il s'occupe des relations. Il rameute les membres de son groupe venus des quatre coins de la ville, esquive soigneusement les écoutes téléphoniques, les filatures et les fouineurs. Il définit l'heure et le lieu de rendez-vous, le concert est lancé.

Thompson marne dans la Rue. Un coup de fil par ci, un pot-de-vin aux screamsheets par là. Un Fixer fait passer le mot pour un euro symbolique. À dix heures du matin, la Rue sait qu'une fête va avoir lieu. À midi, le message est sur toutes les lèvres — c'est Samurai qui joue, au coucher du soleil, et le Smash sera gratuit.

À treize heures, la Rue apprend que la fête aura lieu en bordure de la ville, à Industrial Park.

Le bureau de vingt-deux étages d'Arasaka est juste en face d'Industrial Park.

Telle une entité affamée, la foule converge vers le lieu des réjouissances.

L'APPRENTIE SORCIÈRE

19h29

La construction sinueuse tourne sur elle-même, une colonne de feu blanc éblouissante, un déluge d'étincelles étoilées. Une double hélice d'ADN scintillante, un derviche tourbillonnant prend forme dans la réalité conceptuelle de l'interface, la dominant de toute sa taille, elle est la peur elle-même. Éclatante, il émane d'elle l'odeur caractéristique de la terreur. La création parle avec une voix qui sonne comme du cristal et l'espace d'un instant, Alt a le souffle coupé devant cette beauté aussi parfaite que meurtrière. « Je suis. » Son chant de triomphe s'élève vers les étoiles gelées.

« Je suis ta Contrôleuse, lui répond Alt, Tu devras suivre mes ordres. » Sa voix contient une trace d'hésitation.

« Comme toujours, dit-elle, comme si le doute n'avait jamais existé dans l'univers. Quels sont tes ordres, Maîtresse ? »

Alt, épuisée, laisse échapper un long soupir. Elle a réussi à forcer les commandes de contrôle au nez et à la barbe de ses cerbères. À présent, elle a une chance.

« Voici ce que je veux que tu fasses », commence-t-elle.

AU RYTHME DE LA FÊTE

Seicho Harada est adjoint à la sécurité du complexe Arasaka d'Industrial Park. Seicho a la trouille. Depuis le début de l'après-midi, les gens se déversent sur la pelouse du grand parc qui se trouve en face de son poste de surveillance ; au début, un filet, puis une rivière, puis un fleuve. Il n'arrive pas à le croire. Les choses ne se passent pas ainsi à Tokyo. À Tokyo, les gens sont cohérents. Ils ont un comportement logique. Ici, les gens sont des animaux. Il envisage de prévenir les flics de Night City, mais cela porterait préjudice à l'image d'Arasaka. L'entreprise de sécurité la plus importante du monde qui appelle à l'aide ? De quoi la discréditer. En attendant, il compte six mille personnes entassées dans le panorama qui s'offre à lui.

Sur la scène improvisée, Johnny Silverhand roule des mécaniques, comme s'il était invulnérable, il harangue la foule. Seicho lui en veut. Il veut sa tête. Mais pour Arasaka, Silverhand pourrait aussi bien être sur Luna que ça ne changerait rien à la situation. Un simple coup de feu provoquerait une émeute aux proportions inimaginables. Seicho sent la tension se cristalliser. Johnny aussi. Un fil invisible relie les deux adversaires, leurs regards surplombant un champ de bataille jonché de recrues involontaires.

Can you feel it
Can you touch it
Get ready cause here we go
Can you feel it
Can you touch it
Get ready cause here we go
My soul inserted with vital force
Won't spare what I'm hunting for
It's the animal in my blood
Wouldn't stop it even if I could

Johnny sourit. Il les tient, pour l'instant. La foule est paranoïaque — elle s'attend à ce qu'on l'expulse d'une minute à l'autre. Il a pompé l'énergie des spectateurs avec du métal chromatique et du rock, il les a mis sur les nerfs, les a rendus irritables ; l'atmosphère de la fête donne envie de hurler et de crier, de botter des fesses. Le premier imbécile en uniforme qui interrompt les festivités va recevoir une bonne raclée.

Seed is sown – I'm chippin'in
Roll the bones – I'm chippin'in

Embed that code – I'm chippin'in
Mayhem flows
Not backing down, never backing down
Not backing down, yeah

C'est comme rouler sur l'autoroute à deux cents à l'heure. La foule gonfle et expire au moment où le premier couplet s'éteint, elle s'agrège pour former une entité vivante. Le bassiste se cale sur le back beat et il explose lors du couplet suivant, entraînant le public dans son sillage.

Can you feel it
Can you touch it
Get ready cause here we go
Can you feel it
Can you touch it
Get ready cause here we go

Les yeux de Johnny scannent le périmètre du parc. Dans un coin, il voit Santiago en position sur un toit, face au complexe Arasaka. Noyés dans la foule, Thompson et Rogue sont aux aguets, prêts à foncer. Il faut juste qu'il leur donne l'occasion de s'échapper; une diversion.

Il faut juste qu'il se tourne et mène six mille personnes droit contre un rempart de mitrailleuses.

Suits run when I come undone
Can't kill me I'm zeroes and ones
Add justice to the peoples math
Blaze way done the rebel path
Hear my call – I'm chippin'in
Total war – I'm chippin'in
Casings fall – I'm chippin'in
Kill them all
Not backing down, never backing down

Can you feel it
Can you touch it
Get ready cause here we go
Can you feel it
Can you touch it
Get ready cause here we go, yeah

L'instant se gèle, suspendu dans l'air comme un cadavre.

Passant sa Telestrater usée en mode « à distance » d'un geste violent, Johnny bondit de la scène, se frayant un chemin à travers la nuée de spectateurs. Sa voix reste ferme comme un roc dans le micro; puissante, implorante, entraînante, séduisante, et la foule immense se tourne vers lui; elle s'agglutine autour de lui, l'avale. Le fil de son rasoir tient en équilibre — six mille personnes au bord du gouffre, qui chantent, psalmodient ses paroles. En bordure du parc, les policiers d'Arasaka montent la garde, nerveux, les yeux rivés sur la foule. Silverhand s'avance vers eux, leurs esprits trébuchent sur la décision à prendre — vingt agents de sécurité face à une marée humaine centrée autour d'un homme qui tient les gens par sa voix, qui les relie tous. Un fusil d'assaut rugit et la foule, comme un chien agacé, remarque la petite armée qui lui fait face. Le décor est planté; les vigiles regardent ailleurs et sur le toit, Santiago vise...

Et tout part de travers. Un des policiers sans visage perd son sang-froid. Le staccato des mitrailleuses déchire l'air. Mais Johnny a déjà disparu, fondu dans la foule qui aboie comme un animal blessé, puis fonce droit devant, se brisant telles des vagues sur des corps blindés, sur les portes du hall d'entrée, sur une armada de véhicules, sur des fusils. Des hurlements. Des coups de feu. Le stroboscope de la foule qui réduit un garde en charpie à coups de crocs de vampires et d'éventreurs. Le son d'un sniper vole au-dessus



PAR NEIL BRANQUINHO

de la mêlée chaque fois que Santiago vise soigneusement les agents de sécurité et les élimine avec son Long Fusil Nomade. Les portes du vestibule se fracassent, percutées par six mille corps.

Rogue est déjà dans la place au moment où Santiago abat une paire de gardes au niveau de l'accès principal. Elle enchaîne les roulades au sol, lance une grenade aveuglante par-dessus le bureau de la sécurité pour faire frire les optiques de l'équipe de surveillance. L'explosion assourdissante passe inaperçue au milieu du typhon grondant de la foule. Thompson est juste derrière elle, son matériel vidéo et son FN-RAL balayant tout ce qui se trouve sur son chemin. Ils portent tous deux des tenues pare-balles aux couleurs des Iron Sights, un gang de boosters tristement célèbre qui fait la sale besogne d'Arasaka.

Rogue se faufile derrière l'angle d'un mur, à deux pas de la rangée d'ascenseurs, loin devant la foule. Sans traîner, elle ouvre chaque voiture, arrose de peinture la lentille de l'écran de contrôle, tape une destination, puis se glisse dehors. Elle place une charge explosive reliée à un microtransmetteur sur le toit de la dernière voiture de la file. Et l'envoie au vingt-deuxième étage ; les bureaux des cadres. Puis la foule en délire la rattrape et l'entraîne dans son courant.

Thompson l'attend en bas de l'escalier. Quelques instants plus tard, Johnny apparaît, vêtu d'une veste de l'entreprise Arasaka qu'il a récupérée sur le cadavre d'un garde. L'étiquette porte le nom de Harada.

OPTIONS

Akira détourne le regard du moniteur de sécurité. « Ç'a commencé, annonce-t-il. Quelles sont vos instructions, Toshiro-sama ? » Toshiro réfléchit. Silverhand a réalisé un coup de maître en soulevant une armée de fans au sens littéral contre lui. Toshiro est échec et mat — Arasaka ne peut pas se permettre de mitrailler la foule en toute impunité. Mais il lui reste plusieurs options. Il se tourne vers Akira. « Envoie des équipes aux ascenseurs. Fais surveiller le sommet et le bas des escaliers et donnez l'ordre de tuer tout ce qui sort des ascenseurs pour voitures. » Il contemple la silhouette endormie d'Alt. « Nous avons le programme, dit-il. Si son corps disparaît, personne n'aura de preuves. »

En apparence inconsciente, l'Alt branchée se permet un bref sourire. Il est bien informé.

• • •

Au dixième, au dix-huitième et au cinquième étage, la sonnerie des ascenseurs annonce l'ouverture des portes. Les équipes d'assaut postées au dixième et au dix-huitième étage déversent une pluie de balle entre les portes béantes. Les cabines sont vides. On avertit l'équipe du cinquième, qui ouvre les portes en redoublant de prudence. Vide. « C'est un leurre ! » s'écrie le chef d'escouade. « Aux escaliers ! »

Au sixième étage, un Johnny et un Thompson haletants atteignent le palier, enfoncent les portes coupe-feu et scrutent le couloir. Ils entendent d'autres portes s'ouvrir avec fracas tandis que les équipes d'assaut convergent vers leur position ; ils se précipitent vers les ascenseurs. Une fois les portes ouvertes de force, ils aperçoivent le toit de la voiture envoyée au cinquième étage. Ils se laissent tomber dessus. Thompson fait démarrer l'engin avec les câbles, et les voilà partis.

Rogue perçoit des bruits de course derrière elle. Elle s'arrête, occupant une position surélevée au septième étage, et crache une rafale courte en direction des escaliers. *Encore combien de temps ?* réfléchit-elle. Captant l'écho de respirations et de lourdes bottes, elle attend que six secondes s'écoulent sur son chronomètre, puis franchit à toute vitesse la porte coupe-feu du septième étage. Elle a parcouru la moitié du couloir quand la première charge explose, faisant s'effondrer la cage d'escalier qui ensevelit l'escouade d'assaut. Elle débloque les portes de l'ascenseur avec la crosse de son fusil, puis se laisse tomber sur la voiture en pleine ascension.

• • •

« Tiens-la », ordonne Toshiro. À travers l'interface, Alt ressent imperceptiblement les mains d'Akira qui la plaquent contre le siège. Elle se débat pendant que les Techies débranchent les ports de protection en lui tenant les poignets. « Est-ce qu'on peut lancer le programme ? » demande Toshiro. Ses Netrunners hochent la tête. Démunie entre les griffes de l'interface, Alt doit se contenter de sentir Toshiro se brancher à la cyberconsole et activer la commande DÉMARRER.

Après quoi, son esprit est balayé.

• • •

L'écho du vacarme se répercute tout le long du puits de l'ascenseur qui file comme une flèche. Ils entendent des explosions ; des bruits de pas précipités, le martèlement des mitrailleuses lourdes. Ils dépassent les carcasses calcinées des voitures du dixième et du dix-huitième étage. Au vingtième, l'ascenseur commence à ralentir. Juste au-dessus, ils distinguent le bas de l'ascenseur rapide situé au vingt-deuxième étage.

« Tout le monde à couvert ! » hurle Rogue. Elle appuie sur le bouton du transmetteur accroché au col de sa veste, et leur univers se disloque.

E PARADIS

Elle flotte, nue, dans une mer d'étoiles. Autour d'elle, la matrice du *Soulkiller* tourbillonne, masse vertigineuse d'une hauteur indicible. Alt la touche grâce à sa psyché aiguisée, elle la sculpte et lui donne une forme nouvelle. Une simple pensée s'illumine dans son esprit, et *Soulkiller* avale les âmes des trois Netrunners qui la gardaient en otage, leurs corps inertes s'effondrent sur le sol.

Du cerveau du chef d'équipe, elle extirpe les codes d'accès aux niveaux restreints de l'ordinateur central. Elle arrache les données contenues dans la mémoire de masse qu'elle télécharge dans ses fichiers cachés répartis aux quatre coins du NET. Vingt millions de dollars disparaissent du compte de l'entreprise pour réapparaître dans un sous-compte à son nom à elle. Elle extrait la signature de Toshiro du fichier de contrôle des comptes et la reproduit, agrémentée de quelques fioritures.

À l'aide des codes d'accès, elle active l'écran de surveillance de la pièce. Elle aperçoit les trois Netrunners qui ont perdu connaissance, affalés sur leur chaise; son propre corps inconscient s'étale mollement sur la console centrale. Akira s'avance vers elle. Alt enclenche les lasers de la salle et le coupe en deux; son cadavre fumant heurte le sol dans un bruit sourd.

Les yeux de Toshiro s'écarquillent sous le choc, puis ils s'étrécissent dès qu'il comprend ce qui vient de se passer. « Félicitations, Mademoiselle Cunningham, se moque-t-il sur un ton formel. Il semble que vous ayez trouvé le moyen d'échapper à la mort. »

« Connard de zaibatsu, réplique-t-elle à travers l'interface, voix fluette dans l'oreille de Toshiro. Tu vas t'asseoir immédiatement, les mains sur la table, que je puisse les tenir à l'œil. Si tu t'avises de bouger, je te transforme en steak fumant. » Elle verrouille le système de défense sur lui et le programme pour qu'il fasse feu au moindre mouvement. Puis elle retourne dans l'architecture du *Soulkiller*, drapée dans sa puissance, et rassemble les éléments de sa personnalité avant de regagner son enveloppe corporelle.

La pièce vacille; elle tremble, au moment où deux kilos d'explosif plastique pulvérisent le plafond de l'ascenseur dans une gerbe de feu. Les lasers s'affolent; des faisceaux de lumière rubis volent dans toutes les directions. Toshiro se jette au sol, renversant la cyberconsole et arrachant les câbles reliés à Alt. Celle-ci se débat de toutes ses forces aux côtés de sa Création — trop insignifiante, trop tard.

Trois silhouettes déboulent dans la salle, leurs smartguns dessinant un sillage de feu au cœur de cette dévastation. Vision infrarouge désactivée, vision diurne améliorée, Johnny repère le corps assoupi d'Alt effondré en travers du canapé ergonomique. Il se baisse auprès d'elle, la prend dans ses bras, tremblant. De l'autre côté de la pièce, Rogue détourne le regard.

« Eh bien, dit Thompson en traversant la salle saccagée jusqu'au directeur de la corporation. Qu'est-ce qu'on a là ? Ça sent le kidnapping, et peut-être le meurtre. Vous allez rester à l'ombre pendant longtemps, très longtemps, Toshiro-chan. » Ses cyberoptiques vertes s'illuminent tandis qu'il enregistre et transmet en direct les images sur son réseau d'informations; sa tête tourne de droite à gauche avec une aisance maîtrisée pendant qu'il introduit son histoire en subvocalisant; l'histoire qui va lui permettre de faire tomber Arasaka à Night City.

Johnny contemple longuement le corps presque sans vie d'Alt. Son pouls est faible. Mais Alt — Alt est partie; disparue dans la machine; piégée derrière les cristaux liquides. Perdue à jamais. Morte.

Il s'éloigne du canapé. « Coupe la transmission », dit-il à Thompson. Les cyberoptiques vertes s'éteignent. Les yeux de Silverhand sont de marbre, dénués d'émotions. La Main tremble de fureur sur son flanc, rivée sur le S&W sanglé dans son holster de hanche. Les doigts de métal se referment sur la crosse, glissent avec des cliquetis le long de la poignée parkérisée.

Il n'en a plus rien à foutre. Il est mort à l'intérieur. Il en a sa claque.

Silverhand lève son gros flingue noir. Un point rouge se pose pile au centre du front de Toshiro. « Pan », dit Johnny. La Main frémit.

« Pan », enchaîne le pistolet.

Silverhand se retourne pour prendre son corps encore chaud dans les bras. Derrière le mur d'écrans, Alt désincarnée hurle pour attirer son attention.

Mais il ne l'entend pas. Il quitte la pièce.

PAR HUNTANG

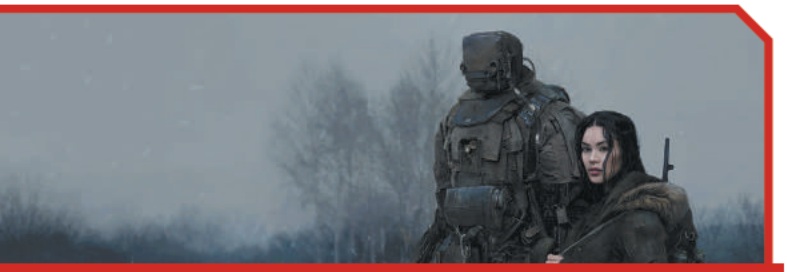


AU BORD DU GOUFFRE

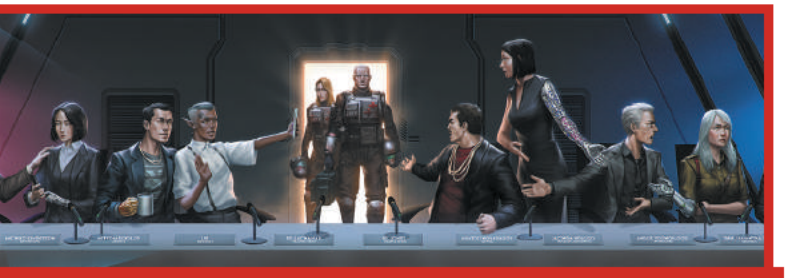
INTRODUCTION À CYBERPUNK

« I'm not a man or a machine
I'm just something in between.
I'm all love, a dynamo
So push the button and let me go. »

Lovin' Every Minute of It
1984 Zomba Enterprises Inc. (ASCAP)



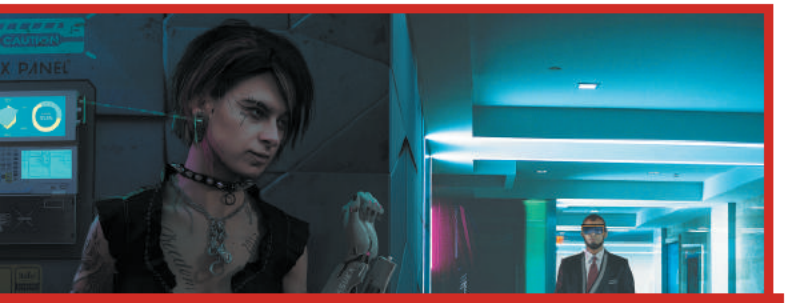
VOUS VOULEZ EN SAVOIR PLUS SUR LE CYBERMATÉRIEL ?
RENDEZ-VOUS PAGE 107



VOUS VOULEZ EN SAVOIR PLUS SUR LES NÉOCORPOS ?
RENDEZ-VOUS PAGE 264



VOUS VOULEZ EN SAVOIR PLUS SUR LES ARMES ?
RENDEZ-VOUS PAGE 91



VOUS VOULEZ EN SAVOIR PLUS SUR LE NETRUNNING ?
RENDEZ-VOUS PAGE 195

Vous voulez devenir un Cyberpunk ?

Ou juste en avoir l'air ?

Avant de larguer votre matelas pour vous joindre à la fête, nous avons deux trois choses à vous dire.

Tout d'abord, parlons du titre. **Cyberpunk** est une combinaison de deux mots : cyber, abréviation de « cybernétique » qui désigne la fusion de l'homme et de la machine, et punk, un mouvement musical du début des années 1980 qui incarnait pleinement l'idée de violence, de rébellion et de contestation sociale aux accents nihilistes. Le terme a été popularisé à l'époque précédant l'Effondrement par un groupe d'écrivains spécialisés dans la science-fiction pétrie de « techno-mélange ». Leurs œuvres mettaient en scène un assemblage profilé de rock, de pop, de sexe, de drogue et de technologie très tendance et dernier cri, en général greffée sur le corps des personnages. Les archétypes Cyberpunk des années 80 vont du technobarbare écumant un monde postapocalyptique aux jet-setteurs cyberpucés dotés de corps artificiels.

Bien sûr, de notre point de vue éclairé d'habitant de l'Ère du Rouge, tous ces ressorts nous paraissent datés. Après tout, vous avez probablement trouvé cet article dans la base de données de votre ordinateur perso. Vous avez utilisé le câble Kamakura 19, directement branché à vos ports d'interface neuronale. Vous avez l'habitude de vous raccorder à ces appareils pour préparer du café, de vous « connecter » à votre Merco pour rouler jusqu'au magasin. Mais comprenez bien : en 1987, tout cela paraissait visionnaire. Personne n'avait de port d'interface. Vous ne pouviez pas contacter les gens avec votre Agent. Les drogues de synthèse étaient illégales. Dans la plupart des villes, vous pouviez vous promener sans veste blindée. Le NET n'existait même pas. Certes il a aujourd'hui disparu, mais à l'époque, personne n'imaginait ce concept.

Toujours sur le fil du rasoir. Telle est la voie du Cyberpunk.

— Johnny Silverhand sur le Tard

LE KRACH DE 1994

Aujourd'hui nous sommes mieux renseignés. Les livres d'histoire racontent en détail le krach de 1994, quand la communauté européenne a fondé la Bourse mondiale et que l'économie des États-Unis et de l'Union soviétique s'est effondrée.

À cette époque, les deux pays faisaient partie des superpuissances, ils n'étaient pas encore devenus un duo de nations de seconde zone bourrées d'armes, agitant la menace d'une frappe nucléaire sous l'œil vigilant de l'Agence de défense spatiale européenne. Pour l'instant, les propulseurs Tycho sont toujours prêts à catapulter des rochers sur Moscou et Washington, ce qui devrait nous éviter la guerre nucléaire que l'on attend depuis 1944. Par chance, la caillasse ne coûte rien.

Et jusqu'à présent, les corpos n'ont utilisé qu'une seule ogive nucléaire.

LA QUATRIÈME GUERRE CORPORATISTE

Si l'on revient quelques années en arrière, les corporations contrôlaient tout ou presque et constituaient des gouvernements à part entière. Mais c'était sans compter sur cette guerre ignoble et généralisée entre les deux mégacorporations les plus puissantes, Arasaka Security et Militech Arms, laquelle s'est terminée par une explosion nucléaire au centre-ville de Night City, cadeau de l'un des camps. Vous voyez bien ce que ça a donné.

CE QUI NOUS MANQUE

Malgré les atrocités de cette époque de guerre, vous pouvez vous rendre n'importe où avec un seul passeport — l'aspect positif de la mondialisation. Le cours des devises qui ont survécu reste constant et l'eurodollar est toujours la monnaie de référence dans le monde entier. Personne ne se plaint des contrats à vie que font signer les corporations ni de l'abolition des syndicats ; en ces temps troublés, ils ne manquent même pas aux habitants. Tel est le prix à payer pour vivre en sécurité dans une société stable, n'est-ce pas ?

LA VIE DANS LA RUE

Après tout, vous pourriez vivre dans la Rue, à seize dans un appartement parmi les huit mille appartements du quartier, à partager votre ration de crédits toutes les semaines



VOUS VOULEZ EN SAVOIR PLUS SUR NIGHT CITY ?
RENDEZ-VOUS PAGE 283



VOUS VOULEZ EN SAVOIR PLUS SUR LES PERSONNALITÉS MAJEURES ?
RENDEZ-VOUS PAGE 304



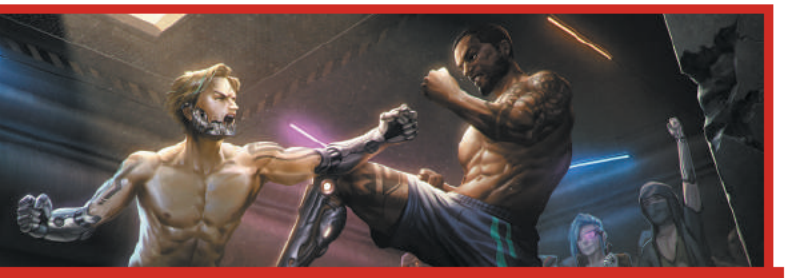
VOUS VOULEZ EN SAVOIR PLUS SUR LES GANGS ?
RENDEZ-VOUS PAGE 308



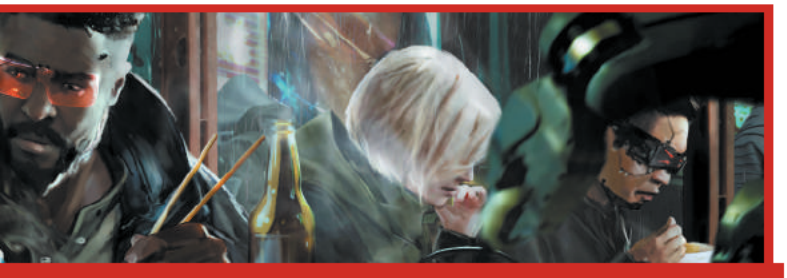
VOUS VOULEZ EN SAVOIR PLUS SUR LES LIEUX INCONTOURNABLES ?
RENDEZ-VOUS PAGE 310



VOUS VOULEZ EN SAVOIR PLUS SUR LES TRANSPORTS ?
RENDEZ-VOUS PAGE 322



VOUS VOULEZ EN SAVOIR PLUS SUR LES DIVERTISSEMENTS ?
RENDEZ-VOUS PAGE 329



VOUS VOULEZ EN SAVOIR PLUS SUR L'ALIMENTATION ?
RENDEZ-VOUS PAGE 328



VOUS VOULEZ EN SAVOIR PLUS SUR LES DROGUES ?
RENDEZ-VOUS PAGE 227

pour acheter de la nourriture. C'est sûr, ce n'est pas l'idéal, entre les gangs de boosters qui rôdent dans les galeries marchandes et les problèmes de criminalité organisée dans les hautes sphères, mais cela vaut mieux que de finir dans la Rue. Au moins, les méga-arcologies ont des flics (payés par les corporations, d'accord, mais ça revient moins cher que de réunir les fonds pour engager votre propre Solo !) Par ailleurs, les réseaux médiatiques s'assurent que tous les appartements aient un accès câblé direct à la télévision, à la radio et aux diffuseurs de sensation, histoire de vous tenir occupé le samedi soir.

Où en étions-nous ? Ah oui, vous vouliez être un Cyberpunk.

QUAND LA RÉALITÉ DÉPASSE LA FICTION

Voici un peu de contexte supplémentaire pour vous donner matière à réflexion : quand les fondateurs du mouvement ont donné naissance au genre cyberpunk, ils partaient du principe que ce qu'ils décrivaient n'arriverait jamais ou bien se produirait dans un futur lointain. Ils ne se doutaient pas que les savants d'Allemagne de l'Ouest développaient des circuits « organiques » à la fin des années 1980, ou que l'armée de l'air des États-Unis travaillait sur des systèmes d'armement contrôlés par la pensée. On commençait à peine à utiliser les fibres musculaires synthétiques myomar pour la fabrication de prothèses, et peu de gens auraient pu se projeter dans les années 1990, à l'époque où les implants dans les bras et les jambes devinrent possibles. La bio-ingénierie en était à ses balbutiements, donnant naissance au Frostban™ et à de nouvelles variétés de maïs, mais ces créations étaient sans commune mesure avec les espèces animales employées (sans succès) pour la terraformation des colonies de Mars.

Il aura fallu quinze ans pour que les nouvelles technologies transforment cette vision en réalité. L'armée a commencé par utiliser la cybernétique pour créer des pilotes et des « soldats parfaits ». Ces expérimentations ont débouché sur l'invention de prothèses de membres, d'yeux synthétiques et de greffes mécaniques destinées à d'autres parties du corps. Les circuits organiques ont établi un lien direct entre l'homme et les ordinateurs. Combiné avec un système de télécommunication moderne et les transmissions satellitaires, les fondations du NET, qui enveloppait autrefois le monde entier (à présent hors service grâce à la guerre et aux R.A.G.E.U.X.), étaient en place. L'entrée en force des nouvelles avancées technologiques provoqua un **technochoc** culturel.

TECHNOCHOC

Le technochoc : la technologie a excédé les capacités de compréhension et d'acceptation des êtres humains. Soudain, les gens ont eu la trouille. Ils sont devenus irrationnels, violents. Des familles se sont brisées, des proches se sont déchirés. Les gens se sentaient démunis dans un univers hostile. La société tout entière s'est enlisée, victime d'une psychose de masse. C'est ce que l'on appelle aujourd'hui l'Effondrement.

On peut classer les réactions au technochoc en trois grands courants. L'immense majorité a adopté une attitude passive ; les gens attendaient les consignes de leurs leaders maintenant que les avancées technologiques avaient métamorphosé leurs vies déracinées. Un groupe plus réduit s'est efforcé de remonter le temps et a fondé un mouvement **néo-luddite**. Le dernier courant a décidé de saisir l'avenir à bras-le-corps. Guidées par les écrits visionnaires des années 1980, ces têtes brûlées ont instauré le mouvement **Cyberpunk**.

BIENVENUE DANS LE FUTUR SOMBRE

OK, vous êtes prêt.

En bon Cyberpunk, vous attrapez la technologie à la gorge et vous ne la lâchez pas. Vous n'avez pas peur de tester les dernières améliorations, les cybertechnologies et les trouvailles de la bio-ingénierie. Vous avez des ports d'interface sur les poignets, des armes dans les bras, des lasers dans les yeux, des programmes bio-informatiques dans le cerveau. Vous devenez la voiture que vous conduisez, l'aérodyne que vous pilotez, les fusils que vous maniez. Vous plongez tête la première dans les systèmes informatiques, utilisant votre esprit pour foncer à la vitesse de la lumière à travers les nouveaux réseaux des micro-nets, les Forteresses de données et les intelligences artificielles. Avec vos doigts de cyborg, vous déverrouillez les serrures numériques ; avec vos sens augmentés, vous pressentez le futur.

Le Cyberpunk, c'est aussi une attitude. Vous portez les vêtements les plus branchés, vous connaissez les bonnes personnes et suivez le bon mouvement. Vous planifiez vos crimes dans les boîtes et les bars les plus sélectifs. Des ennemis, vous en avez un certain nombre : armées corporatistes, gangs de motards cybernétiques, assassins en armure énergétique et Netrunners vissés à leur ordinateur. Pour vous défendre, vous pouvez compter sur vos nerfs d'acier, vos combines, votre air bravache et le smartgun, ou flingue intelligent, Minami 10 qui pend à votre ceinture.

Vous êtes prêt ? Évidemment que vous l'êtes. Vous brûlez d'impatience.

Voilà, vous êtes un Cyberpunk.



VOUS VOULEZ EN SAVOIR PLUS SUR L'EFFONDREMENT ? RENDEZ-VOUS PAGE 244



VOUS VOULEZ EN SAVOIR PLUS SUR LES ANNÉES FOLLES ? RENDEZ-VOUS PAGE 258



VOUS VOULEZ EN SAVOIR PLUS SUR LA 4E GUERRE CORPORATISTE ? RENDEZ-VOUS PAGE 251



VOUS VOULEZ EN SAVOIR PLUS SUR L'ÈRE DU ROUGE ? RENDEZ-VOUS PAGE 257

Lexique du jeu

Action : *ce qu'un personnage entreprend pour comprendre ou influencer le monde qui l'entoure.*

Caractéristique : *aussi appelées CARAC. Les attributs physiques, psychiques et sociaux constitutifs de chaque individu.*

Compétence : *un domaine dans lequel le personnage s'est entraîné, par exemple Pistolets ou Sciences. Se mesure en niveaux.*

d10 : *un dé à dix faces*

d100 : *lancez deux d10. Utilisez un dé pour les dizaines et l'autre pour les unités afin d'obtenir un résultat compris entre 1 et 100.*

d6 : *un dé à six faces*

Équipe : *un groupe de personnages joueurs.*

Initiative : *l'ordre dans lequel les personnages agissent pendant une scène. Particulièrement important pour les épisodes de tension, comme les combats.*

Jet : *lancer un dé et ajouter le résultat à une CARAC + Compétence pour connaître l'issue d'une action.*

Joueur : *une personne réelle incarnant un personnage dans le jeu.*

Introduction au jeu de rôle

Si ***Cyberpunk*** est votre premier jeu de rôle, relax ! Contrairement à ce que vous pourriez croire, cela n'a rien de bien sorcier. Il s'agit simplement de faire semblant d'être quelqu'un d'autre en suivant des règles structurées, comme quand, gamin, vous jouiez aux gendarmes et aux voleurs. Le jeu de rôle met l'accent sur les descriptions orales et la narration, ainsi les joueurs décrivent les actions au lieu de les mimer.

(Quant aux autres, vous voudrez certainement sauter ce passage et reprendre votre lecture plus loin. Tous les joueurs n'ont pas commencé en 1997 avec un Clerc/Ninja/Solo de niveau 170, armé d'une épée énergétique maudite récupérée sur le cadavre d'un demi-dieu vaincu au cours d'une partie précédente. Passez cette étape ; on s'occupe de mettre les nouveaux joueurs au diapason, compris ?)

Comment fonctionne le JDR ?

Pas d'inquiétude, on va vous montrer ça.

▶ Une session de jeu typique ◀

Mike, Bruce, Dave et Lisa se sont réunis pour une session de jeu de rôle. Ils s'installent confortablement dans le salon de Mike où les joueurs ont la place de poser leurs livres, leurs dés et un assortiment de victuailles (prélude essentiel à toute bonne séance de jeu de rôle).

En tant que maître de jeu, Mike démarre la session en décrivant la scène où se déroule l'action. Il commence : « Vous venez d'entrer tous les trois dans Night City. Il est environ neuf heures du soir, et les rues obscures, venteuses, sont poisseuses d'humidité et de la crasse accumulée depuis des années dans ce quartier miséreux. De timides rayons de lune projettent des ombres démesurées tandis que vous arpentez la rue, croisant des mendiants et des gangs de boosters à la recherche d'une proie facile. »

Bruce a décidé d'incarner un Solo, un mercenaire endurci dénommé Gron Helstrom. En réfléchissant sur l'attitude de son personnage, Bruce s'imagine qu'un type tel que Gron a soif d'action. Il dit : « Gron attrape le premier voyou qui lui tombe sous la main par le col de sa veste bon marché et grogne : "Où est le bar le plus proche ?" ».

Dave a décidé de jouer un Justicier, Jord Mattersly, un détective en herbe perspicace qui enquête sur des mystères — plus c'est bizarre, mieux c'est. Jord est un intellectuel, pas un combattant, c'est pourquoi Dave tente une autre approche : « Jord oblige Gron à lâcher le voyou et s'explique : "Veuillez excuser l'enthousiasme de mon ami. Nous sommes juste à la recherche d'un endroit pour boire et discuter tranquillement." »

Lisa joue le rôle de Spyder, une Netrunner/hackeuse rusée qui tient un peu du Robin des Bois. À cause de ses tendances paranoïaques, elle scanne les habitants qui évoluent autour de l'équipe. « Que voit Spyder dans la foule ? »

Comme Mike est le MJ, il réfléchit à la question. Il fait nuit, le groupe se promène dans un quartier mal famé de la ville et Gron vient de secouer un des habitants. Il décrit : « Eh bien, Spyder aperçoit trois silhouettes massives qui se déplacent discrètement dans l'obscurité. Les rayons de la lune se reflètent sur leurs armes dégainées et leurs implants cybernétiques tandis qu'ils se rapprochent de vous. »

Après un instant de réflexion, Lisa réagit : « Je peux utiliser ma capacité Interface pour prendre le contrôle d'un armement de défense du quartier ? »

Mike répond : « Il va te falloir un certain temps pour détecter un appareil, puis t'introduire dans le réseau. Les boosters ont accéléré l'allure. »

« Spyder se tourne vers Gron et Jord », lance Lisa sur le vif. Pas évident de se sortir de ce traquenard. Gron les a fait repérer en pleine Rue. Ce soir, le sang va couler.

« Hé les gars, on a problème… »

Qu'est-ce qu'un personnage ?

La plupart d'entre vous utiliseront ces règles pour jouer des personnages (les personnages joueurs ou PJ), des avatars que vous contrôlez qui évoluent dans l'univers fictionnel de 2045. Nous avons conçu ce livre pour que vous puissiez définir clairement les actions et les pensées de vos personnages et la manière dont cela se répercute dans les règles.

Un personnage est un rôle que l'on joue au pied levé dans une session de jeu de rôle, qui ressemble fort à du théâtre d'improvisation. Par exemple, si votre groupe voulait rejouer le film *Blade Runner*, Rick Deckard serait l'un des personnages. À la façon d'Harrison Ford, le joueur qui incarnerait Rick dans cette aventure s'efforcerait de donner une incarnation crédible de son personnage dans chaque scène du « film ».

▶ Costume obligatoire ? ◀

Non. Bien qu'il existe une catégorie spécifique de jeu de rôle qu'on appelle le GN (ou jeu de rôle grandeur nature, où les participants enfilent un costume), la majorité des parties se déroulent autour d'une table de salon, où les joueurs imaginent les scènes décrites par le MJ puis font agir leur personnage selon ce qui leur semble être la réaction la plus logique dans une situation donnée. Inutile de fabriquer un costume, de brandir des armes en plastique ou (Dieu merci !) d'arpenter des tunnels d'évacuation à la nuit tombée. Pour tout dire, l'une des meilleures parties dont nous ayons jamais entendu parler s'est déroulée dans une tranchée, en Irak, où une bande de soldats de l'armée américaine s'est retrouvée bloquée. Oui, on pourrait faire remarquer qu'ils avaient un costume adapté (des armes, du matériel, des protections), mais vous n'êtes pas obligé de pousser le vice aussi loin.

Qu'est-ce qu'un maître de jeu ?

L'un de vous endossera le rôle du maître de jeu (ou arbitre) : il présente l'histoire aux joueurs, contrôle tous les personnages autres que ceux des joueurs (qu'on appelle personnages non joueurs ou PNJ) et applique les règles du jeu. Le MJ doit avoir une connaissance solide des règles et du contexte fictionnel. Il s'agit du rôle le plus exigeant en matière d'énergie et d'imagination, à la façon d'un réalisateur de film qui ne contrôlerait pas tous les acteurs. Mais il est aussi extrêmement gratifiant. Le MJ se sert du contexte de l'univers du jeu pour développer les intrigues auxquelles les personnages joueurs vont participer ; il peut sinon s'inspirer d'aventures existantes comme celles qu'on trouve dans cet ouvrage. Le MJ décrit la situation aux joueurs telle que leurs personnages la perçoivent et en retour les joueurs décrivent les actions de leurs personnages pour répondre à cette situation. De là, l'intrigue se déploie, le MJ ajoute des obstacles, des PNJ et d'autres éléments à son récit tandis que de leur côté, les joueurs réfléchissent constamment aux faits et gestes de leurs alter ego. De cette manière, les joueurs et le MJ créent une histoire, main dans la main.

▶ Devenir MJ, oui, mais comment ? ◀

Le mieux est d'essayer. Dans les nombreux encarts qui émaillent ce livre, vous trouverez une foule d'exemples sur la façon d'intégrer les règles dans vos parties. Les talents de conteur restent les plus importants — donner une description percutante du monde où vos camarades évoluent, et imaginer des problèmes délicats et des situations épineuses. Mettez de la difficulté, mais n'écrasez pas pour autant vos joueurs. Il est aussi primordial que le MJ se comporte en juge impartial concernant l'application des règles et des effets de jeu. Retenez bien ceci : si vous êtes ennuyeux et injuste, personne ne voudra jouer dans votre « film ». Bonne chance !

Et les règles dans tout ça ?

La résolution des situations qui adviennent en cours de partie nécessite en général plus que du simple bon sens. Par exemple, si vous n'avez jamais été pris dans une fusillade, vous aurez du mal à imaginer l'ensemble des implications d'une telle scène. Les règles sont un moyen de résoudre ces situations de manière juste et cohérente. Lorsque l'issue d'un événement est incertaine, vous devez jeter des dés, que ce soient **des dés à dix (d10) ou à six faces (d6)**, puis le résultat du jet vous donne des indications sur le déroulement de la scène. Enfin, le MJ applique les effets du résultat et les règles qu'ils impliquent.

Lexique du jeu

Maître de jeu : *aussi appelé MJ. La personne chargée de planter le décor, d'incarner les PNJ et d'arbitrer les règles.*

Mission : *un scénario avec un objectif défini dans lequel les PJ jouent sous la direction du MJ. Aussi appelé scénario, aventure ou tâche.*

Personnage joueur : *alias PJ. Personnage incarné par un joueur.*

Personnage non joueur : *alias PNJ. Un personnage incarné par le MJ.*

Rôle : *une catégorie de personnage. Chaque rôle possède une capacité inédite.*

Round : *un round comprend le tour de chacun des personnages impliqués dans une scène.*

Temps mort : *la période entre deux missions durant laquelle les personnages peuvent se détendre, récupérer, poursuivre des objectifs secondaires et mener une existence (presque) normale.*

Tour : *le temps nécessaire pour qu'un personnage accomplisse une action. Dure environ 3 secondes.*

XdY : *cette formule vous indique le nombre de dés à jeter et leur type. Par exemple, 1d6 signifie que vous devez lancer un seul d6.*

ARGOT DE LA RUE

Lexique de termes courants à l'Ère du Rouge

Ère du Rouge : expression populaire qui désigne la période allant de 2023 à la fin des années 30, dérivant de la couleur rouge du ciel, conséquence de la Quatrième Guerre corporatiste.

Baraka : un emplacement en or, comme les locaux abandonnés d'une corporation.

Booster : membre d'un gang qui affectionne la cybernétique, les vestes en cuir et la violence gratuite.

Charcudoc : chirurgien spécialisé dans l'implantation de matériel cybernétique illégal.

Chiller : être cool, être ensemble.

CHOOH² (« tchoutou ») : argot pour alcool, dérivé du carburant qui alimente les véhicules. La majorité des moyens de transport de l'Ère du Rouge fonctionne avec une forme d'alcool raffiné qui brûle à une température plus élevée que le méthanol.

Choombatta/Choomba : terme néo afro-américain pour désigner un membre de la famille ou un ami.

Chromeur : fan de heavy métal du XXIe siècle. Voyez aussi *Rock chromatique*.

Clavier : argot pour désigner une console d'interface informatique équipée de commandes manuelles. On utilise aussi le mot « terminal ».

Conapt : un appartement en copropriété dans une Zone Corporatiste.

Décâbler : devenir violent, attaquer quelqu'un sans raison.

Dorphs : argot pour endorphines de synthèse, une drogue qui accroît la capacité de régénération, diminue les effets de la fatigue et produit une « poussée » qui donne un second souffle au consommateur.

Drogues de combat : séries de drogues de synthèse destinées à améliorer la vitesse, l'endurance et les réflexes d'un individu.

Encéphalo plat : désigne une personne ou une chose morte.

Être cyborgué : se faire implanter le plus de cybermatériel possible avant de franchir la ligne rouge.

Exotique : personne biosculptée qui possède des caractéristiques en théorie absentes du corps humain normal, comme de la fourrure, de longues oreilles, des crocs, etc.

Frigo à viande : terme employé par les Netrunners pour désigner le monde réel.

Gang de poseurs : groupe dont les membres ont adopté un style ou une apparence spécifique, ou bien ont recouru à des opérations de sculpture corporelle.

Go LEO : voyage dans l'orbite basse de la terre (Low Earth Orbit), c'est-à-dire visiter une station spatiale du système solaire.

Gyro : petit hélicoptère mono ou biplace, surtout utilisé par la police et les escouades d'assaut des corporations.

Hydro : argot pour dihydrogène, un carburant utilisé pour un nombre considérable de véhicules dans les années 2000.

IA : intelligence artificielle ; ordinateur conscient de sa propre existence.

Input/jack : terme technique pour désigner un partenaire occasionnel.

Justicier : officiers de police et autres flics. Le terme tire son origine de la force de police du capitaine Max Hammerman déployée après la guerre qu'on appelait « les Justiciers » dans la Rue. Ce terme argotique a fini par désigner tous les agents du maintien de l'ordre.

Kombi : un grand véhicule pouvant transporter des passagers et des marchandises. Très populaire chez les Nomades qui s'en servent de logement lorsqu'ils sillonnent les routes.

Marché de minuit : marché temporaire et top secret que des Fixers de haut vol mettent sur pied pour vendre des marchandises on ne peut plus illégales. Les pointures du monde du crime organisent souvent leurs réunions dans des salles privées à l'occasion d'un Marché de minuit.

Marché de nuit : marché temporaire, non cautionné par les autorités, organisé par des groupes de Fixers avec un solide réseau de relations. À l'Ère du Rouge, les marchés de nuit sont l'endroit idéal pour dénicher du matériel et des implants cybernétiques.

Navi : terme argotique pour un aérodyne (un AV), un véhicule volant ressemblant à une automobile, propulsé par des turboréacteurs.

Netrunning : interaction avec un système cyberspatial, piratage des programmes et des commandes. Avant la Quatrième Guerre corporatiste, signifiait surfer sur le réseau mondial du NET.

Petite couronne : une banlieue sûre où vivent principalement des cadres corporatistes issus de la classe moyenne et leurs familles.

Polymère jetable : pistolet en plastique polymère de faible valeur, tirant des munitions de 5 mm à 9 mm.

Pseudo : un surnom ; le nom professionnel par lequel on vous connaît dans la rue.

Puce : enregistrement de données qui se présente en général sous la forme de petites fiches en plastique coloré.

Se pucer : acheter du matériel cybernétique pour la première fois. S'intégrer à un groupe. Se connecter à une machine.

R.A.G.E.U.X. : (Rache-drone Autonome Généré par Émulateur à Usage d'eXtermination) forme létale de programme GLACE qui a envahi l'ancien NET après la mort de son créateur, le Netrunner de légende Rache Bartmoss.

Rock chromatique : genre de heavy métal qui se caractérise par une dominante de sons électroniques, des rythmes simples et des paroles violentes.

Rom régulier : terme désignant le partenaire d'une relation durable.

Ronins : assassins et mercenaires indépendants, réputés pour leur manque de fiabilité.

La Rue : là où vous vivez, tard le soir. Désigne aussi la subculture, la communauté underground.

Samouraï : assassin ou mercenaire corporatiste, payé pour protéger les biens de la corporation ou effectuer des assauts sur les propriétés des entreprises concurrentes.

Stuffer : avoir des relations sexuelles. Passer l'éponge sur quelque chose.

Terminal de données : borne d'information qu'on trouve à tous les coins de rue, équipée d'un écran, de ports pour se raccorder au CitiNet et d'un clavier.

Le Visage : le représentant d'une mégacorporation pour les affaires légales.



PAR NEIL BRANQUINHO

The Garden Video

Tendances neoncade | body lotto | scott brown | madqueens | blood rain | elf game

Vous avez aimé *Combat Cabb : the Next Generation...*



N54 Chaîne d'info en continu
N54 • 150k spectateurs !

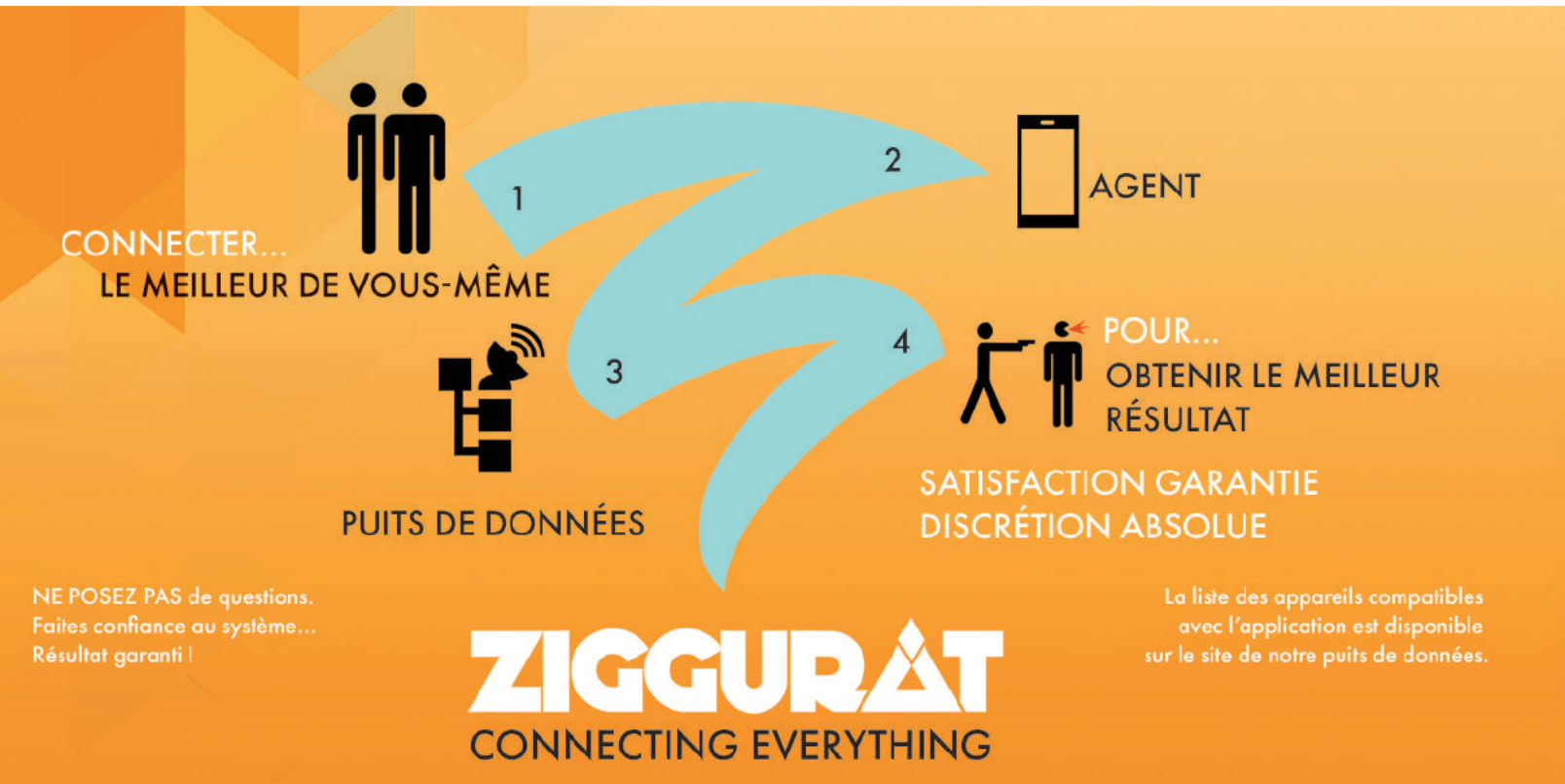


Combat Cabb Classic Saison 13
Combat Cabb Classic • 53k spectateurs !

Tom & Gold
T&G • 500k spectateurs !

Les frontières entre téléréalité et sitcom se brouillent dans cette émission plusieurs fois primée de 2044 ! Quand Gold, figure des PopMédias, quitte l'univers de la musique aux mains des corporations et fait un retour aux sources dans la banlieue de Night City qui l'a vue grandir, elle se lie d'amitié avec Tom, vétéran de la 4e Guerre corporatiste et patron d'un magasin de matériel informatique. Ensemble, dans une voiture équipée d'une IA dénommée T1G3R, ils découvrent la réalité de l'existence dans un monde où chacun survit au jour le jour. Sponsorisé par **Zhirafa**.





PAR EVE VENTRUE



L'ÂME ET LA NOUVELLE MACHINE

QUI DEVIENDREZ-VOUS ?

Le monde violent de *Cyberpunk* regorge de dangers et de personnes qui adoreraient vous arracher les bras pour les dévorer. Les concepts traditionnels de bien et de mal ont cédé la place à un opportunisme forcené : faites ce qu'il faut pour survivre.

UNE NOUVELLE ÈRE. FUNESTE. ROUGE.

Ce constat est d'autant plus vrai à l'Ère du Rouge, depuis qu'une bombe atomique et qu'une guerre massive entre les mégacorporations ont ravagé les rares vestiges de la civilisation qui serait familière à un lecteur contemporain.

MOI D'ABORD

La règle d'or, c'est **moi d'abord**. La survie est une affaire personnelle et la marque de fabrique de cette époque tourmentée. Cependant, le concept ne s'arrête pas là : vous veillez avant tout sur vos amis, votre équipe, votre famille ou votre clan. Si au passage vous œuvrez en faveur du bien, tant mieux pour vous. Mais n'y comptez pas trop.

Les personnages de Cyberpunk sont des survivants qui évoluent dans un contexte sombre et impitoyable où les décisions sont souvent des affaires de vie ou de mort. Leurs choix détermineront leur avenir, qu'ils deviennent des animaux cruels errant dans un monde en ruine ou qu'ils conservent une part d'humanité envers et contre tout. Les personnages de Cyberpunk sont des héros dans le pétrin qui s'efforcent de rendre leur existence plus supportable (ou du moins de rester en un seul morceau) quand ils en ont la possibilité. Qu'ils commettent des crimes, défient l'autorité ou mènent une révolution, ce sont par essence des rebelles qui défendent une cause.

JOUER UN CYBERPUNK

En tant que joueur de Cyberpunk, vous devez trouver une cause à défendre contre vents et marées. Voilà l'essence de Cyberpunk, incarner un personnage avec ce qu'il faut d'attitude rebelle, de cynisme piqueté malgré tout d'idéalisme. Que vous soyez un motard vêtu de cuir, brandissant des griffes en acier ou une fraîche débutante qui arbore la dernière création cyberoptique, vous aurez besoin de panache et d'un certain flair pour croquer votre portrait. Pour bien capturer l'esprit du XXIe siècle, vous devez maîtriser trois concepts.

1. Le style passe avant le reste

Peu importe le résultat de votre action, vous devez toujours agir avec style et assurance. Si vous pressentez que vous allez échouer, faites semblant d'avoir tout prévu. En temps normal, les vêtements et l'apparence n'ont pas vraiment d'importance dans une aventure rôlistique, néanmoins dans cet univers, porter une veste en cuir blindée et des verres miroirs est un choix mûrement réfléchi.

2) Tout est dans l'attitude

C'est vrai. Imaginez-vous menaçant, vous serez dangereux. Imaginez-vous faible, vous aurez l'air faible. N'oubliez pas : tous les habitants du XXIe siècle sont équipés de matériel létal. Chaque personnage joue un rôle dans cet univers, chacun porte un masque qu'il montre à son entourage en prétendant qu'il s'agit de son véritable visage. Personne ne sera impressionné par votre nouveau smartgun H&K, à moins de vous pavaner dans le bar comme si vous saviez vous en servir et attendiez le moindre prétexte pour appuyer sur la détente. Ne vous contentez jamais d'une entrée timide quand vous pouvez imposer votre présence. Ne soutenez pas le regard de quelqu'un sans arborer votre plus beau sourire de tueur. Votre visage doit clamer « j'ai le mal dans la peau, et toi non ». Ne restez pas sans rien faire dans votre appartement ou votre cube à attendre le prochain boulot, sortez faire la virée des boîtes de nuit et des clubs branchés. Soyez présent quand la fête commence.

3) Vivre sur le fil du rasoir

Le Gouffre est une zone nébuleuse où foncent les audacieux et les têtes brûlées. Lorsque vous êtes au bord du Gouffre, vous pouvez risquer votre fortune, votre réputation et même votre vie sur un gros coup ou au nom d'un principe vague. En tant que Cyberpunk, vous voulez être dans l'action, démarrer la rébellion, allumer l'incendie. Rejoindre une cause qui vous dépasse et vous battre pour des problèmes fondamentaux. Ne ralentissez jamais quand vous pouvez enfoncer la pédale à fond. Jetez-vous dans la gueule du loup et prenez-le à bras-le-corps. Ne laissez pas la sécurité vous brider. Restez toujours sur le fil du rasoir.

LES RÈGLES :

1) Le style passe AVANT le reste.

2) Tout est dans l'attitude.

3) Vivre sur le fil du rasoir.

4) Defiez les regles.

— RIPPERJACK

RÔLES

Le cœur du jeu de rôle Cyberpunk

Malgré une guerre généralisée entre des mégacorporations suivie par une explosion atomique, l'univers de Cyberpunk combine la sauvagerie, la sophistication, la modernité et un aspect rétrograde. Des Techies flamboyants aux allures de top models côtoient des guerriers de la route prêts au combat, et tout ce beau monde apparaît dans les boîtes de nuit les plus torrides, les bars sordides et les rues barbares de cette ville héritière de l'holocauste. Chacun d'entre eux remplit un **rôle** : l'occupation principale qu'on leur connaît dans la Rue.

Dans le futur de *Cyberpunk RED*, il existe dix rôles : Rockeur, Solo, Netrunner, Techie, Medtech, Média, Corporatiste, Justicier, Fixer et Nomade.

Rockeurs

Rebelles rock'n'roll qui défient l'autorité à l'aide de concerts, d'œuvres d'art et de discours enflammés.

Solos

Assassins, gardes du corps, tueurs à gages et soldats à louer dans un nouveau monde où la loi n'a plus cours.

Netrunners

Maîtres cybernétiques du piratage de l'après-NET et cambrioleurs des secrets de la psyché.

Techies

Mécaniciens renégats et inventeurs des supertechnologies ; ce sont eux qui assurent le fonctionnement de ce futur sombre.

Medtechs

Docteurs de quartiers qui exercent sans autorisation et médecins de la cybernétique ; ils réparent aussi bien la chair que le métal.

Médias

Journalistes, stars médiatiques et influenceurs qui risquent tout au nom de la vérité — ou pour la gloire.

Corporatistes

Cadres d'entreprise et corsaires du monde du business qui luttent pour rétablir le règne des mégacorporations.

Justiciers

Des agents de l'autorité augmentés qui patrouillent dans les rues sauvages et les autoroutes où règnent les barbares de la route.

Fixers

Trafiquants, contrebandiers, négociateurs et informateurs qui règnent sur les marchés de minuit, dans la Rue d'après-guerre.

Nomades

Experts en transports, quintessence des guerriers de la route, pirates et contrebandiers qui relient les communautés du monde entier.

CAPACITÉS DE RÔLE

Chaque rôle vous donne accès à une capacité de rôle qui vous aidera à naviguer dans les ruelles d'un avenir ténébreux. Nous évoquerons ces aptitudes plus en détail dans la section Capacité de rôle (CF. PAGE 143), mais en attendant, notez sur votre fiche de personnage la capacité de votre rôle avec une valeur de 4 ; elle représente les années que vous avez passées dans les rues de cet univers.



ROCKEUR

« Mon vieux **essayait** de vivre de la musique, avant la guerre. Les corpos lui ont sauté dessus, ils l'ont saigné comme des sangsues et l'ont balancé pour le laisser **crever** dans la Rue. De nos jours, les choses ont changé. J'écris **mes** propres paroles, je compose **mes** propres arrangements et j'enregistre tout moi-même, puis je télécharge ma musique sur le puits de données. Pas besoin de corpo. On ne scande pas encore mon nom dans des salles de concert gigantesques, mais j'ai des **fans**, et je ne suis pas obligée de compromettre mon message pour les beaux yeux de quelqu'un d'autre. Comme les premiers Rockeurs, ma musique fait un gros doigt à tous les requins en costard assoiffés de pouvoir persuadés de **controler** le monde. »

FORTY, ROCKEUSE



le rock, vous avez frappé à la bonne porte. En tant que poète urbain, la conscience sociale et rebelle de l'Ère ement des portastudios numériques et de la production us les Rockeurs ont les moyens de diffuser leur message tre en vente pour qu'il se répercute de satellite en satellite. : des travers que les corporations ou les gouvernements nt envie de voir en face. Parfois, votre message saute e des puissants qui désirent diriger le monde à tout prix. te, vous êtes un Rockeur, défier l'autorité est votre métier, des morceaux contestataires qui prennent le taureau n jouant du bon rock'n'roll pour détourner les gens de es amener dans la Rue, en déchaînant les foules avec fiévrés ou en composant des paroles audacieuses qui sprits et les cœurs de millions de fans. Vous êtes fier de otre héritage. Dylan, Springsteen, U2, NWA, The Who, Jett, les Stones, les légions de héros du rock qui ont clamé la vérité en faisant hurler leurs guitares, avec leurs textes d'un réalisme douloureux. Vous avez le pouvoir de réveiller les gens. Guidez-les, inspirez-les, nez-les au courant. Vos messages redonneront du e aux timides, la force aux faibles, la vue aux aveugles. rs de légende comme Johnny Silverhand, Manson le a donné son nom au rôle) et Kerry Eurodyne ont mené our lutter contre les corporations et les gouvernements. nt exposé la corruption au grand jour et renversé des s'agit d'un pouvoir écrasant pour quelqu'un qui donne chaque nuit dans une nouvelle ville. Mais vous avez les s. Après tout, vous êtes venu pour jouer !

E RÔLE : CHARISME IRRÉSISTIBLE

ède la capacité de rôle Charisme irrésistible. Grâce à le d'influencer les gens par sa seule prestance. Il n'est er son charme au travers de la musique ; il peut recourir pictural, à la danse ou compter sur son panache naturel. ratte sur scène ou être à la tête d'une secte. À mesure s, il étend son influence sur des groupes de plus en plus es preuves de loyauté toujours plus dangereuses à ses ur le détail des règles).

« Pourquoi j'ai signé ? J'en avais marre de **crever** la dalle et d'être **pauvre**. Quand Militech m'a proposé trois mille par jour et une piaule, vous pensez bien que j'ai accepté d'entrée de jeu. Les premières missions ne se sont pas trop mal passées. La troisième est partie en sucette. Je n'ai pas compris pourquoi ils ont envoyé une escouade de **bleusailles** contre une bande de borgs intégraux. On est deux à s'en être sortis. Après la guerre, j'ai profité du nouveau **chrome** que les médecins de la corpo m'ont greffé et je suis parti bosser dans le local. Il se trouve que lorsqu'une ville est **rasée** puis reconstruite, pas mal de gens sont prêts à mettre le **prix** pour des compétences bien précises. Ça tombe bien, je les maîtrise. »

ABRIL « MOVER » MONTELLA, TRAVAILLEUR INDÉPENDANT

Votre renaissance, vous la devez au fusil que vous tenez
chair et de sang, pas à la batterie d'armes métalliques qui r
partie votre autre bras. Que vous soyez garde du corps et
pendant ou un cybersoldat corporatiste qui fait respecter
par l'entreprise et participe à ses opérations secrètes, vo
machines de combat d'élite de l'Ère du Rouge. La plupc
fait leurs premières armes dans une armée corporatiste à
dernier conflit planétaire ou en prenant part aux « actions
actuelles du gouvernement. Alors que les séquelles des affr
s'accumulent, vous vous reposez de plus en plus sur la techno
recherche de prothèses cybernétiques qui offrent de l'armer
protections, de puces bio-informatiques pour améliorer v
et votre vigilance, de drogues de combat pour prendre l
sur vos adversaires. Si vous faites partie des meilleurs, vc
vous permettre de quitter les rangs des samouraïs corpora
embrasser une carrière de *ronin*, vendant vos talents mor
sassin ou de garde du corps aux gens qui ont les moyens
vos honoraires astronomiques. Pas mal, hein ? Mais il y a
payer, et il est élevé. Vous avez perdu tant de morceau
corps d'origine que vous êtes presque devenu une machi
réflexes de tueur ont été tellement augmentés que chaque ir
vous devez vous retenir de sombrer dans une folie meurtrièr
drogues de combat que vous avez avalées toutes ces an
pour rester sur la brèche ont provoqué des addictions terr
Les gens de confiance se comptent sur les doigts d'une main
nuit, vous dormez dans un appartement chic de la ville, la su
dans une allée glauque en pleine Rue. Tel est le prix à paye
on fait partie de l'élite. Et vous rempilez sans hésiter. Parce
êtes un Solo.



Capacité de rôle : Conscience tactique

Le Solo possède la capacité de rôle Conscience tactique
à elle, il fait appel à son expérience pour avoir un meilleur
de la situation sur le champ de bataille. Quand un comba
mence, le Solo peut utiliser sa capacité à n'importe quel mc
tant qu'il n'est pas engagé au combat. Si ce n'est pas le c
doit dépenser une action pour répartir les points qu'il pos
en Conscience tactique parmi des capacités de combat. Tan
le Solo ne modifie pas la répartition des points, il conser
configuration précédente. Le coût en points varie d'une cap
de combat à l'autre (CF. PAGE 146 pour le détail des règles

NETRUNNER

« Bartmoss a eu la **belle** vie. Il était au frais dans son frigo pendant que son esprit vagabondait aux quatre coins de la planète. Et on dit merci qui ? Merci Rache ! Grâce à toi, je n'aurai jamais ce **luxe**. Pour craquer un système, je dois bouger ma **carcasse** et me brancher sur place. Je croiserai peut-être un **cerbère** au passage, mais mon cœur ne se tape pas un sprint quand j'en vois. J'ai les compétences et les programmes qu'il faut pour calmer ces chiots. Ce n'est pas du tout un problème. Vous savez ce qui me fait vraiment **peur** ? Les vrais chiens. Clonés, pucés et cyborgués, plus **vicieux** que n'importe quel GLACE Noir. C'est pourquoi je ne pars jamais sans mes amis. Ils s'occupent des chiens de garde. Je m'occupe des cerbères. La **symbiose** parfaite. »

REDEYE, NETRUNNER



Vous êtes un pirate informatique au cerveau bouillonnant, maître du cyberspace post-NET de l'Ère du Rouge. Pour vos trois ans, vos parents vous ont acheté une vieille cyberconsole Kirama LPD-12 équipée d'optiques Zetatech 526 (vous étiez trop jeune pour les ports d'interface). Ce cadeau a bouleversé votre existence. En CM2, vous utilisiez déjà la métaprogrammation REFRAME-G1 pour pirater le système de l'école et modifier vos notes. À treize ans, vous aviez transféré suffisamment d'argent depuis des comptes non sécurisés de la banque transaméricaine pour financer vos premiers ports d'interface neuronale. Vous étiez impatient de rivaliser de vitesse avec les dieux du NET, Bartmoss, Curtis le Magnifique et les autres. Et puis la Quatrième Guerre corporatiste a détruit l'ancien NET. Les R.A.G.E.U.X. ont rendu les voyages dans le cyberspace suicidaires, les nœuds étaient tous corrompus ou fragmentaires. Néanmoins, il restait des lieux à explorer. Il suffisait de se rendre sur place, tâche risquée, pour se brancher directement. Assis sur votre canapé, vous avez acheté une combinaison connectée de la gamme Bodyweight Combat et un casque d'interface Virtuality 5 pour superposer le NET au frigo à viande. Vous avez craqué des systèmes plus restreints, mais beaucoup plus mortels. À présent, vous faites partie d'une véritable équipe où des Solos assurent votre protection, des medtechs vous sauvent la vie quand un GLACE vous met sur le carreau et des Techies modifient votre cyberconsole pour améliorer ses performances et le déploiement des logiciels. À présent, plus rien ne vous arrête. Tel un spectre électronique, vous vous glissez sans peine dans les architectures des systèmes les plus verrouillés, vous volez, marchandez et vendez leurs secrets les plus intimes à votre guise. En fin de compte, un GLACE aura votre peau, mais en attendant votre ultime chevauchée, vous êtes là, armé de votre cerveau, vous foncez tête la première dans le nouveau NET.

Capacité de rôle : Interface

Le Netrunner possède la capacité de rôle Interface. Grâce à elle, il pratique ce qu'on appelle le Netrunning, il se branche à un modem électronique contrôlé par la pensée (appelé cyberconsole) pour pirater les ordinateurs, les composants électroniques et les programmes associés. L'Interface donne accès à un éventail de capacités spécifiques dans le domaine du hacking et du contrôle des systèmes informatiques (**CF. PAGE 146** pour le détail des règles).

TECHIE

« Même si on a mis à sécher ce drap trempé de merde qu'est le monde, on ne peut pas dire qu'il ait changé. L'existence de cette ville repose toujours sur la **technologie** qui nous empêche de sombrer en plein univers post-apocalyptique. De fil en aiguille, ça veut dire que tout le monde dépend de **moi**. Si ton blender tombe en rade, y'a des chances pour que tu mettes des **semaines** avant d'en trouver un nouveau sur le marché nocturne du coin. Voire des **mois**. En partant du principe que tu es en bons termes avec ton Fixer et qu'il daigne t'inviter. En attendant, je suis là, prêt à **reparer** ton blender. Et ton Agent. Et tout ce que tu as. La technologie est le **sang** qui alimente cette ville. Et moi ? Je suis le **cœur** qui lui permet de couler. Du moins, dans mon quartier. »

JOÃO « TORCH » [illegible]



Vous ne pouvez pas vous en empêcher. Si vous restez plus de cinq minutes à côté d'un objet, vous le démontez pour lui offrir une nouvelle existence. Vous ne partez jamais sans vos deux tournevis et votre clé à molette en poche. Un ordinateur HS ? Pas de problème. Le brûleur à hydrogène de votre Metrovoiture a rendu l'âme ? Aucun souci. La vidéo ne veut pas se lancer ou votre interface bugge ? C'est comme si c'était fait. Fabriquer, réparer et modifier est un véritable mode de vie, un savoir-faire crucial dans un monde technologique qui se remet de la guerre, responsable de la disparition des réseaux de distribution. Vous gagnez bien votre vie en rafistolant les objets du quotidien, mais pour devenir riche, il faut ferrer de plus gros poissons. Armes illégales. Cybertechnologies volées ou interdites. Matériel d'espionnage ou de contre-espionnage corporatiste utilisé en opérations secrètes. Si vous êtes doué, vous allez être assis sur un joli trésor. Un trésor que vous investirez dans de nouveaux gadgets, du matériel informatique et des renseignements. Vous ne vous êtes pas fait que des amis au marché noir, à vrai dire votre nombre d'ennemis force le respect. Vous achetez donc des systèmes de défense et, quand vous êtes dos au mur, vous engagez un ou deux Solos qui vous sont redevables. Vous retapez le matériel de clients en tout genre, que ce soient des samouraïs corporatistes en opérations spéciales ou madame Zepada qui vit à deux pas de chez vous. Personne n'est jamais venu se plaindre, peut-être à cause des tourelles qui protègent votre porte d'entrée. Vous êtes accro à la technologie sous toutes ses formes, et c'est ce qui fait de vous un Techie.

Capacité de rôle : Bricoleur

Le Techie possède la capacité de rôle Bricoleur. Grâce à elle, il est capable de réparer, d'améliorer, de modifier, de fabriquer et d'inventer des objets. Lorsque le Techie augmente d'un cran son rang de Bricoleur, il gagne aussi un rang dans deux spécialités de Bricoleur de son choix. Il a accès à Expert sur le terrain, Expert en amélioration, Expert en fabrication et Expert en invention (CF. PAGE 147 pour le détail des règles).

MEDTECH

« Je répare ce qui est **casse** depuis mon enfance. La première fois, ç'a été le jour où un oiseau a percuté le pare-brise de notre kombi pendant qu'on traversait les ruines de Los Angeles. On voyageait **seuls** et mon vieux, comme s'il savait que j'étais sensible à ce sujet, a arrêté le moteur le temps que j'aille ramasser la carcasse. Il se trouve que la buse à queue rousse était toujours en vie. J'ai posé une attelle sur son aile froissée et je l'ai **soignee** jusqu'à ce qu'elle soit rétablie. Quand ma mère a vu ça, elle m'a confié au **guerisseur** de la Meute pour que je devienne son apprenti. J'ai hérité de sa place. Non, je n'ai pas de titre officiel, mais je peux quand même **sauver** ton bras mutilé. Sinon tu peux le laisser pourrir. À toi de choisir. »

VIRGIL « REDTAIL » MARTINEZ



Vous êtes un artiste et le corps humain est votre toile. Vous possédez les meilleurs outils que l'Ère du Rouge puisse offrir et vous savez vous en servir. Si vous avez de la chance, vous avez pu rentrer dans les véritables écoles de médecine éparpillées à travers les ruines des anciens États-Unis. Après la guerre, les hôpitaux militaires ont fleuri sur tout le territoire et les rares médecins sur le front avaient besoin de bras pour maintenir des patients hurlant de douleur et raccorder des pièces cybernétiques. Vous avez peut-être appris sur le terrain.

On trouve toujours un ou deux charcudocs à l'ancienne qui rappellent ce vieux roman de science-fiction, *The Bladerunner* — pas le vieux film qui passait sur les écrans, mais le vrai bouquin qui parle de médecins de quartier renégats pratiquant des opérations illégales dans ce qui est l'un des premiers romans dystopiques. Peut-être qu'un de ces gars vous a appris le métier. Peut-être que vous êtes dans la même situation, à rafistoler les blessés, à prendre soin des malades et à maintenir les habitants en vie. Par amour, par sens du devoir ou juste pour toucher des dessous-de-table juteux.

Si vous êtes vraiment en veine, vous avez votre couchette dans l'antenne locale de Trauma Team. Les « équipes Trauma » sont des groupes paramédicaux brevetés qui quadrillent la ville à la recherche de patients. Vous opérez depuis un Véhicule d'assaut tactique urbain AV-4 configuré en ambulance, armé d'une mitrailleuse montée sur trépied. C'est la crème de la crème — Trauma Team facture des frais d'inscription élevés pour sauver ses clients, ce qui se traduit par de nouveaux joujoux médicaux, des ambulances Navis plus rapides et des salaires pharaoniques pour les meilleurs chirurgiens.

Peu importe le chemin que vous avez parcouru. L'essentiel, c'est que vous êtes là, dans la Rue, et que vous faites votre boulot. Et vous continuerez quoi qu'il advienne. C'est la vraie signature du Medtech.

Capacité de rôle : Médecine

Le Medtech possède la capacité de rôle Médecine. Grâce à elle, il sauve les gens dont la vie ne tient qu'à un fil, muni de ses connaissances, de ses outils et de ses années de pratique. À l'Ère du Rouge, il est autant docteur que mécanicien, prodiguant des soins à des patients qui tiennent souvent plus de la machine que de l'humain. Chaque fois que le Medtech augmente son rang de Médecine, il alloue également 1 point à l'une des trois spécialités de Médecine : Chirurgie, Médicaments ou Maintenance des cryosystèmes (CF. PAGE 149 pour le détail des règles).

« Avant je travaillais pour *Night City Today*, t'imagines ? J'apportais le café et je **trimballais** les caméras, chargé comme une mule ! La première fois que j'ai filmé un **scoop** ? Un reportage **superficiel** sur le chargé de relations publiques d'une corpo qui faisait de la pub en distribuant des croquettes à des gens qui avaient besoin de vrais aliments… Je ne suis pas devenu reporter pour **sourire** devant la caméra et blaguer avec un présentateur météo qui se fait des rails de synthécoke. C'est la raison pour laquelle j'ai démissionné. Maintenant, je suis au cœur de **l'action** : la partie dangereuse du métier. J'ai ma propre boîte, je flaire les bonnes pistes et je fournis aux gens les **informations** qui les intéressent vraiment ! Si tu veux savoir ce qui se passe réellement à Night City, connecte-toi à *Never Blink News*. »

24/7, REPORTER POUR *NEVER BLINK NEWS*



Ils n'arrêtent pas de déformer la vérité. Et vous allez stopper leurs manigances. Quelqu'un doit se dévouer. Autrefois, les corporations dirigeaient le monde. Elles déversaient des déchets toxiques, déstabilisaient l'économie et commanditaient des meurtres en toute impunité. À cette époque, le gouvernement ne pouvait rien contre elles — ces salopards l'avaient acheté. Puis la Guerre est arrivée.

La Guerre a fait tomber les masques et nous a permis de savoir ce qui se tramait juste sous notre nez. Les Médias tels que vous se sont assurés que personne n'en rate une miette. Vous avez une vidlink et une carte de presse dont vous n'avez pas peur de vous servir. Vous êtes une personnalité connue dans toute la ville, vous apparaissez toutes les nuits dans les puits de données de l'Ère du Rouge. Rien à voir avec vos débuts, quand vous aviez une médiacorporation sur le dos ; maintenant, vous dépendez uniquement de vos fans, de vos contacts et de votre réputation. Et pourtant, les nouvelles corpos auront plus de mal à vous faire disparaître. Alors chaque fois que vous remuez la fange et les cloaques que les politiques corrompus et les toutous corporatistes essaient de couvrir, vous y allez de bon cœur. Le lendemain matin, vous diffusez les détails de leurs crimes sur tous les écrans et les screamsheets. À trois ou quatre reprises, les méchants ont tenté d'avoir votre peau — c'est pour ça que vous avez engagé un Solo comme garde du corps, un vrai pro, pour assurer vos arrières. Vous connaissez aussi un de ces super Runners qui fouille les Architectures du NET pour trouver de quoi étayer vos reportages. Vous devez faire ça bien.

Votre Runner vient de vous appeler, il a du lourd. Vous attrapez votre matériel et faites signe à votre gardien. Vous allez les mettre à genoux ces crevures. Cette fois, c'est la bonne.

Capacité de rôle : Crédibilité

Le Média possède la capacité de rôle Crédibilité. Plus sa réputation grandit, plus il a de facilités à convaincre son auditoire de la véracité des faits publiés, sans oublier qu'il touche une audience de plus en plus large. Les Médias ont aussi accès à de meilleures sources et à des renseignements inédits ; ils sont toujours aux aguets pour dénicher des rumeurs et des informations sans en avoir l'air (CF. PAGE 151 pour le détail des règles).

CORPORATISTE

« Pour faire son trou dans le **monde** des néocorporations, n'oubliez jamais la règle numéro un : toujours avoir les **dents** longues. Jacinda Hidalgo et Artyom Sokolov ne sont pas arrivés au sommet en se reposant sur leurs lauriers. Signez des contrats, négociez, marchandez. Et si quelqu'un tente de vous arrêter ? **Anéantissez** votre adversaire. Et si vous n'y parvenez pas ? Trouvez un moyen. Ne **reculez** devant rien. Concoctez toujours dans votre tête un plan pour détruire les gens que vous rencontrez. Telle est la voie des Corpos. Ne vous séparez jamais de vos meilleures **ressources** et faites bien comprendre à tout le monde que vous arpentez le chemin de la réussite. Quant à ceux qui se **plient** aux règles ? Ils n'ont qu'à vous suivre. »

CHANDA MISHRA, CADRE DE ROCKLIN AUGMENTICS



Au bon vieux temps, avant l'Ère du Rouge, une fois votre Maîtrise en Administration des Entreprises en poche, vous auriez été un employé dur en affaires qui aurait gravi à toute allure les échelons de la corporation. Bien sûr, vous auriez vendu votre âme à l'entreprise, mais il faut accepter la réalité : à cette époque, les corporations gouvernaient le monde. Elles exerçaient leur domination sur les gouvernements, les marchés, les États, les armées : tout. Et quiconque contrôlait les corporations contrôlait tout le reste. Mais les choses ont changé le jour où les plus grandes mégacorporations de la planète ont déclenché une guerre dont l'ampleur égalait celle des conflits orchestrés par n'importe quels gouvernements nationaux.

Okay, maintenant, votre vie de jeune cadre n'est pas de tout repos. Vous seriez prêts à tuer vos subalternes qui tentent de vous voler votre place. Littéralement. Vous seriez prêt à tuer vos supérieurs qui veulent vous laisser sur la touche. Littéralement. Et cette histoire d'assassinat n'est pas une plaisanterie ; tous les prodiges des corporations engagent leur propre équipe de Solos et de Netrunners pour protéger leurs projets importants. La semaine dernière, vous étiez un chasseur de têtes, vous meniez une équipe de Solos, de Netrunners et de Techies chargés « d'extraire » un chercheur d'une compagnie rivale. Vous vous disiez que vous rejoigniez la corporation pour la rendre plus humaine, que vous alliez opérer un changement depuis l'intérieur. Ou que c'était juste le temps de pouvoir monter votre propre corporation qui serait... un peu plus honnête. Mais à présent, vous n'êtes plus si sûr. Vos idéaux ont pris du plomb dans l'aile et les perspectives pour l'avenir ne sont guère réjouissantes. Mais vous n'avez plus de temps à consacrer à l'éthique. Vous devez rendre votre rapport dans une heure et on dirait que le gars du service commercial est résolu à effacer votre base de données pour de bon.

Vous allez devoir l'éliminer avant qu'il ne frappe.

Capacité de rôle : Travail d'équipe

Le Corporatiste possède la capacité de rôle Travail d'équipe. Tel un véritable cadre d'entreprise, le Corporatiste constitue une équipe dont les membres l'aident à accomplir son objectif, qu'il soit légal ou non, amoral ou non. Ses coéquipiers occupent des postes ordinaires (secrétaire, chauffeur...), mais ils ont aussi des fonctions clandestines (Netrunner, garde du corps ou assassin). Cerise sur le gâteau, ils ont droit à un logement et des vêtements gratuits ! (CF. PAGE 153 pour le détail des règles.)

JUSTICIER

« Écoute, gamin, appelle-nous **comme** tu veux. Justiciers, flics, **poulets**. On s'en tamponne le coquillard. C'est le bordel dans Night City, chaque jour des gens font obstacle à la reconstruction. Les boosters, les cyberpsychos, les terroristes, la **lie** de l'humanité. J'ai pas signé pour la gloire et je compte pas brandir mon **flingue** comme un cowboy et jouer les Solos bourrins. J'ai juré d'assurer la sécurité de cette ville et je prends mon serment au sérieux. Quelqu'un doit nettoyer les rues pour que les civils comme toi puissent se rendre au marché sans se prendre une balle perdue à cause d'une guerre de gangs. Et ce quelqu'un, c'est **moi**. »

OFFICIER SURI « CAVALRY » NAVARRO, NCPD

Avant la Guerre, on envoyait juste des parpaings sur les flics. De nos jours, vous avez de la chance si vous ne prenez qu'une balle. La Rue est devenue sauvage, avec ses nouvelles drogues, ses nouveaux gangs et ses nouvelles armes qui font passer le Minami-10 pour un jouet de gamin. Malgré tout, vous êtes sur le front et faites tout ce qui est en votre pouvoir pour protéger — et servir.



Autrefois, Night City possédait d'importantes forces de police, mais la vieille garde du NCPD s'est retrouvée laissée pour compte, à devoir assurer la paix comme elle le pouvait. Les agents toujours en activité prennent le devoir qui va de pair avec l'uniforme au sérieux; ils travaillent d'arrache-pied pour garantir la sécurité des habitants et servir de rempart contre le chaos. Vous auriez préféré patrouiller tranquillement, mais à partir du moment où vous devenez un Justicier professionnel, quel que soit votre grade, vous êtes condamné à porter au moins quatre armes de gros calibres, toutes automatiques, une veste en Kevlar® qui arrête des balles avec une énergie cinétique de 1 300 joules (ce qui ne vous empêche pas d'être surpassé en puissance de feu et en nombre). Pour commencer, la moitié des gangs étaient déjà cyborgués : vitesse et réflexes accrus, vision nocturne, armes planquées dans les bras... et c'était avant que la Guerre et la Chute des tours déversent des tonnes de cybertechnologies militaires sur les marchés de nuit. L'autre moitié des fauteurs de troubles de la Rue sont des mercenaires corporatistes indépendants qui occupaient d'autres emplois avant la Guerre; recrutés pour grossir les rangs des armées corpos, elles-mêmes dissoutes par les escouades de voyous des Nouveaux États-Unis. À présent, ce sont *eux* les voyous et vous tentez de les garder sous contrôle. Les anciens flics corpos avaient des armes lourdes, des armures de combat, des équipes Trauma de soutien, des véhicules d'assaut AV-4 et des gyrocoptères équipés de mitrailleuses. Mais les jolis quartiers propres composés de bureaux flambant neufs et de restaurants originaux — où aucun psychopunk câblé n'allait jamais commettre de tuerie au FN-RAL37 — ont disparu. Maintenant, vous vous baladez entre des bâtiments calcinés et des voitures abandonnées, chaque nuit devient le théâtre d'une nouvelle fusillade et l'occasion rêvée de connaître une fin sale. À moins que vous n'ayez décroché une place parmi les Psycho Squad et que votre boulot ne consiste à chasser les cyborgs blindés et armés jusqu'aux dents qui ont pété un câble. Un cyberpsycho peut essuyer un tir de mitrailleuse sans broncher, ce qui explique que bon nombre d'agents des Psycho Squad deviennent eux aussi un peu fous; ils s'implantent des accélérateurs de réflexes, choisissent des fusils d'un calibre monstrueux et partent seuls à la chasse aux cyborgs. Mais vous n'êtes pas cinglé à ce point. Pas encore.

Capacité de rôle : Renforts

Le Justicier possède la capacité de rôle Renforts. Grâce à elle, le Justicier peut requérir l'aide d'un groupe de fidèles officiers en fonction du rang de la capacité et des circonstances de l'appel. L'équipement offensif et défensif des Renforts dépend du rang de la capacité (**CF. PAGE 158** pour le détail des règles).

FIXER

« Considère-moi comme un **intermédiaire**. Tu as besoin d'une équipe de tueurs, d'une nouvelle voiture, d'un trésor rare ? Je suis ton homme. Le paiement ? De bons vieux **eddies** et éventuellement une faveur par-ci par-là. Je suis sûr que tu possèdes des talents susceptibles d'intéresser mes autres **clients**. Tout est relié par une immense toile et je me trouve au **milieu**. La semaine dernière, j'ai fait un tour dans la zone de combat pour récupérer une cargaison d'explosifs à faire pâlir le NCPD. Demain, j'ai rendez-vous au Marché de nuit pour vendre un chargement de matériel des forces spéciales aux Iron Sights. Je ne veux pas **savoir** ce qu'ils vont en faire. Comme je t'ai expliqué, je suis juste un **intermédiaire**. »

GREASE, FIXER



Vous vous êtes vite rendu compte que vous ne dérocheriez jamais un boulot dans une corporation, et que vous n'aviez pas la carrure d'un Solo. En revanche, vous avez toujours eu le chic pour deviner ce que voulaient les autres et satisfaire leurs demandes. À condition qu'ils allongent la monnaie, évidemment. Terminées les transactions pour une bouchée de pain, maintenant vous jouez dans la cour des grands. Peut-être que vous importez des armes illégales. Ou que vous volez et revendez du matériel médical. Vous pourriez être un excellent négociateur qui travaille comme agent pour des Solos et des Runners renommés, ou même engager une meute entière de Nomades pour assurer les contrats d'un client. Vous achetez et vendez des faveurs à la manière d'un parrain de l'ancienne mafia. Votre réseau s'étend dans tous les domaines, économiques, politiques et criminels. Vos contacts et vos alliés font partie de la toile d'intrigues et de chantages que vous tissez. S'il y a une boîte de nuit en vogue dans la ville, vous avez investi dedans. Si de l'armement militaire se balade dans les rues, c'est grâce à votre réseau de contrebande. Si une guerre a éclaté entre deux factions, vous négociez avec les deux camps en surveillant de près le belligérant le plus prometteur. Vous n'êtes pas pour autant esclave de l'argent. Quand quelqu'un a besoin de faire profil bas, vous lui fournissez une planque. Vous trouvez des logements pour les sans-abri et distribuez des vivres les jours où les rues sont barricadées. Par ce geste, vous avez peut-être dans l'idée que les gens vous seront redevables, mais rien n'est moins sûr. Vous avez un tiers de Robin des Bois pour deux tiers d'Al Capone. Dans le passé, vous auriez été un baron du crime. Pas à cette époque fragmentée d'un sadisme mortel, l'Ère du Rouge. Aujourd'hui, vous faites partie des Fixers.

Capacité de rôle : Intermédiaire

Le Fixer possède la capacité de rôle Intermédiaire. Il connaît les techniques pour se fournir sur le marché noir et adore naviguer dans le fleuve complexe des coutumes de la Rue, où se côtoient des centaines de cultures et de catégories sociales. Les Fixers entretiennent un vaste réseau de contacts et de clients qu'ils exploitent pour obtenir des biens, des faveurs ou des renseignements. Ils peuvent également se procurer des ressources sur demande et conclure des accords intéressants (CF. PAGE 159 pour le détail des règles).

NOMADE

« Les gens ne se **soucialent** pas beaucoup de nous, les Nomades. Ma famille allait et venait comme le **vent**, et les habitants ne prêtaient attention ni à l'un ni à l'autre. Je vous jure, la plupart du temps, quand les gens remarquaient notre présence, ils nous mettaient **dehors**. Mais la situation est **differente** à présent. Maintenant, ils nous paient pour **deplacer** leurs cargaisons et tenir les pillards en respect. Ça me convient parfaitement. Rien ne vaut la liberté de la route qui défile sous les pneus. J'ai ma moto, mon flingue et m



Des années auparavant, les corpos vous ont tous chassés de la ferme familiale. Ils ont débarqué, ont pris possession des terres et envoyé des flics à louer dans tout le secteur. Mais tout ça, c'était avant la Guerre. Vous étiez des sans-abri esseulés, jusqu'à ce que vous fondiez une meute nomade forte d'environ deux cents personnes. À cette époque, il s'agissait d'une gigantesque caravane hétéroclite qui comptait des voitures, des camionnettes, des bus et des camping-cars, écumant les routes à la recherche de ravitaillement, de petits boulots et de pièces détachées dans un pays morcelé. La meute était votre foyer, avec ses professeurs, ses Medtechs, ses chefs et ses mécanos, une ville ambulante où tout le monde était uni par les liens du mariage ou de la parenté. Mais à l'Ère du Rouge, votre meute nomade a évolué. Vous êtes devenus les pros de l'asphalte, vous savez comment atteindre les zones sécurisées en traversant les autoroutes inhospitalières, et ce faisant, vous êtes devenus indispensables pour le transport de personnes, de vivres et de matériel. Le monde a désespérément besoin de vous. Vos cousins au pied marin ont récupéré les énormes cargos, leurs convois nomades permettant à la civilisation de garder la tête hors de l'eau. Les aérocasse-cous de la famille maintiennent une ligne de ravitaillement entre la Terre et les Cavaliers de l'Orbite. Dès qu'il faut transporter quelque chose en toute sécurité, vous vous assurez que le boulot sera bien fait. Vos véhicules blindés sont hérissés d'armes volées : mitrailleuses, lance-missiles et toute la panoplie. Tous les enfants savent se servir d'un fusil, et personne ne sort sans son couteau. Cowboys des temps modernes, vous vivez à la dure sur les routes. Un flingue, une moto, pas besoin de plus. Vous êtes un Nomade.

Capacité de rôle : Moto

Le Nomade possède la capacité de rôle Moto. Dès qu'il gagne un rang dans cette capacité, il a le choix entre ajouter un nouveau véhicule (doté des caractéristiques minimales) correspondant à son rang de Moto actuel ou inférieur au Garage familial auquel il a accès, ou améliorer un véhicule qu'il possède déjà. Comme ils traînent autour des engins à moteur depuis leur tendre enfance, les Nomades sont capables de piloter n'importe quel type de véhicule avec un talent incroyable (CF. PAGE 161 pour le détail des règles).

Baliser le chemin

Pour faciliter la navigation au sein de cette section dédiée à la création de personnage, chaque page contient des balises qui vous permettent de savoir au premier coup d'œil si les règles concernent les Rats des rues, les Edgerunners ou la Formule complète.

RUE

Rats des Rues

EDGE

Edgerunners

CMPLT

Formule complète

Tout au long de cet ouvrage, vous verrez aussi la balise DONNÉES apparaître à côté d'informations intéressantes pour compléter ou préciser ce que vous êtes en train de lire.

DONNÉES

Informations

Maintenant que vous connaissez les personnes qui peuplent les rues de Night City et leur rôle, il ne reste plus qu'à plonger dans le processus de création de personnage de *Cyberpunk RED*.

Les trois méthodes de création de personnage

Dans ***Cyberpunk RED***, vous avez le choix entre **trois méthodes de création** de personnage : le **Rat des Rues (profil générique)**, l'**Edgerunner (rapide et sans filet)** et la **Formule complète (création par points)**. Chaque méthode possède des avantages et des inconvénients.

Rat des Rues (profil générique) : si vous n'avez jamais joué au jeu de rôle ou que vous voulez participer à l'aventure sans vous creuser les méninges, le profil générique offre la méthode la plus rapide pour créer un personnage. Ne sous-estimez pas les Rats des Rues pour autant ! Entre les mains d'un joueur expérimenté, même un profil générique peut donner vie à un personnage unique et haut en couleur une fois le concept initial modifié et développé. En lui ajoutant des éléments au fur et à mesure de la partie, le profil générique affirme son individualité. Plus vous jouez, meilleur il devient.

Edgerunner (rapide et sans filet) : vous allez vite vous apercevoir que le système de création de personnage de ***Cyberpunk RED*** est conçu pour offrir un maximum de souplesse. Vous pouvez tailler un personnage sur-mesure avec une foule de petites touches personnelles tout au long du processus. Mais quand vous avez envie de créer un personnage rapidement sans vous encombrer de détails laborieux, la méthode rapide et sans filet est l'option idéale.

Formule complète (création par points) : la création par points est, de loin, la méthode la plus complexe pour donner vie à un personnage de ***Cyberpunk RED***. En récompense de vos efforts, vous pourrez créer le personnage que vous désirez au détail près à l'aide d'une réserve de points permettant d'acquérir des compétences et des caractéristiques, et d'une trésorerie de départ pour acheter des armes, des armures, de l'équipement et du matériel cybernétique.

Les pages qui suivent fournissent les outils dont vous avez besoin pour créer un personnage. Pour faciliter les explications, nous avons inclus des tableaux pratiques qui vous guideront à travers les différentes étapes de l'opération.

Night City possède son propre écosystème bizarroïde. Les Corpos bossent dans les conseils d'administration et paient les Solos et les Netrunners pour éliminer la concurrence. Puis viennent les Medtechs et les Techies qui rafistolent les Solos et le matériel d'à peu près tout le monde. Les Justiciers s'efforcent de cacher tant bien que mal une vérité que les Médias et les Rockeurs passent leur temps à exposer par des articles ou des chansons. Qui plus est, de nos jours, tout le monde ou presque doit passer par un Fixer pour obtenir quoi que ce soit. Et ce n'est pas fini : la moitié du matos revendu par les Fixers arrive à Night City dans les coffres d'une caravane nomade ! On a tous besoin les uns des autres… Et pourtant, personne ne se fait confiance.

— Danika « Toundra » MacDouglas

Créer un Rat des Rues ou un Edgerunner

RUE

EDGE

▶1 : Choisissez un rôle ◀

CF. PAGE 29

La valeur de départ de votre capacité de rôle est fixée à 4

Pour en savoir plus sur les capacités de rôle
CF. PAGE 143

▶2 : Définissez votre parcours ◀

CF. PAGE 44

Complétez votre parcours général ainsi que le parcours qui dépend de votre rôle.

N'oubliez pas de choisir la langue correspondant à votre origine culturelle (compétence de niveau 4).

▶3 : Achetez vos caractéristiques (CARAC) ◀

Que sont les caractéristiques ?
CF. PAGE 72

Comment un Rat des Rues obtient-il ses CARAC ? CF. PAGE 73

Comment un Edgerunner obtient-il ses CARAC ? CF. PAGE 77

▶4 : Calculer les caractéristiques dérivées ◀

Que sont les caractéristiques dérivées ?
CF. PAGE 79

Comment les calculer ?
CF. PAGE 79

▶ 5 : Notez vos compétences ◀

Que représentent les différentes compétences ? CF. PAGE 81

Quelles compétences possède le Rat des Rues ? CF. PAGE 86

Quelles compétences possède l'Edgerunner ? CF. PAGE 88

▶ 6 : Notez vos armes et vos armures ◀

Pour la liste des armes CF. PAGE 91

Pour la liste des armures CF. PAGE 96

Quelles armes et armures possédez-vous ?
CF. PAGE 98

▶ 7 : Notez votre attirail ◀

Pour la liste des équipements CF. PAGE 99

Pour la liste des vêtements CF. PAGE 102

Que contient votre attirail ?
CF. PAGE 103

Vous voulez tout savoir sur votre Niveau de vie et votre Logement ?
CF. PAGE 105

Vous obtenez aussi 500 ED à dépenser en matériel supplémentaire ou à conserver pour plus tard.

▶ 8 : Notez vos cyberimplants ◀

Pour la liste des cyberimplants CF. PAGE 110

Quels cyberimplants possédez-vous ?
CF. PAGE 117

Créer un personnage avec la Formule complète

CMPLT

▶1 : Choisissez un rôle ◀

CF. PAGE 29

La valeur de départ de votre capacité de rôle est fixée à 4

Pour en savoir plus sur les capacités de rôle

CF. PAGE 143

▶2 : Définissez votre parcours ◀

CF. PAGE 44

Complétez votre parcours général ainsi que le parcours qui dépend de votre rôle.

N'oubliez pas de choisir la langue correspondant à votre origine culturelle (compétence de niveau 4).

▶3 : Achetez vos caractéristiques (CARAC) ◀

Que sont les caractéristiques ?

CF. PAGE 72

Comment acquérir des caractéristiques ?

CF. PAGE 78

Aucune CARAC ne doit être supérieure à 8 ou inférieure à 2

▶4 : Calculer les caractéristiques dérivées ◀

Que sont les caractéristiques dérivées ?

CF. PAGE 79

Comment les calculer ?

CF. PAGE 79

▶ 5 : Choisissez vos compétences ◀

Que représentent les différentes compétences ?

CF. PAGE 81

Comment acquérir des compétences ?

CF. PAGE 90

Toutes vos compétences de base doivent être niveau 2 minimum.

N'oubliez pas, aucune compétence ne doit excéder le niveau 6.

▶ 6 : Achetez votre équipement ◀

Pour la liste des armes CF. PAGE 91

Pour la liste des armures CF. PAGE 96

Pour la liste des équipements CF. PAGE 99

Pour la liste des vêtements CF. PAGE 102

Pour la liste des cyberimplants

CF. PAGE 110

Vous pouvez dépenser jusqu'à 2 550 ED dans les catégories mentionnées ci-dessus.

Vous devez dépenser 800 ED en vêtements.

Vous voulez tout savoir sur votre Niveau de vie et votre Logement ?

CF. PAGE 105

À court d'argent ?

Vous pouvez vendre votre âme contre des crédits

CF. PAGE 118

PAR SEBASTIAN SZMYD



HISTOIRES DE LA RUE

DÉFINIR SON PARCOURS

Parcours : encourager l'interprétation, développer l'histoire des personnages et trafiquer leur vision du monde postérieur à 1984.

PARCOURS

RUE
Étape suivante : caractéristiques
PAGE 73

EDGE
Étape suivante : caractéristiques
PAGE 77

CMPLT
Étape suivante : caractéristiques
PAGE 78

C'est comme extirper un corps d'une cuve de clonage (si tant est que le clonage fonctionne ainsi) et se retrouver avec cet être à demi formé, encore tout dégouttant de liquide visqueux. Vous avez peut-être une vague idée de ce que vous allez faire de votre personnage, mais rien de plus.

Pour transformer cette enveloppe corporelle vide en un vrai Cyberpunk, il faut commencer par définir son parcours. Le parcours est un organigramme composé de « péripéties scénaristiques », conçu pour vous aider à pourvoir votre personnage d'une histoire authentique dans ce futur ténébreux. Cette section prend en compte vos origines géographiques et ethniques, votre situation familiale, vos amis, vos ennemis, vos habitudes personnelles et même les événements importants qui ont jalonné chaque année de votre existence. Il s'agit avant tout d'un guide ; si vous obtenez un résultat qui ne correspond pas à votre vision du personnage, vous êtes libre de modifier son parcours à votre guise. Souvenez-vous : l'interprétation est primordiale dans ***Cyberpunk***. Alors, n'hésitez pas à exploiter les informations qui ressortiront de votre parcours. Génération d'aventures garantie !

« JE ME SOUVIENS L'AVOIR ENTENDU DIRE QU'ELLE ÉTAIT NÉE À **MIAMI**, EN **2004** OU DANS CES EAUX-LÀ… ELLE ÉTAIT CERTAINE DE CETTE DATE, CAR ELLE SE **SOUVENAIT** ENCORE DU MOMENT OÙ LES EUROS ONT BALANCÉ UN ROCHER SUR WASHINGTON ET DU TIR RATÉ QUI A RASÉ TAMPA…

ELLE AVAIT DES YEUX **BLEUS** INCROYABLES, D'UNE CLARTÉ PROFONDE SEMBLABLE À DES CRISTAUX, ET UN SOURIRE **ONIRIQUE** TOUT DROIT SORTI D'UN MAGAZINE. BIEN SÛR, SES YEUX, C'ÉTAIENT DES **TEKNICS 2350** ET SON SOURIRE SORTAIT VRAIMENT D'UN CATALOGUE, UN BEAU TRAVAIL DE **BIOSCULPTURE**. EN FIN DE COMPTE, PEU IMPORTE CE QUI ÉTAIT RÉEL CHEZ ELLE. JE L'AIMAIS QUAND MÊME À LA FOLIE. JE SUIS **COMME** ÇA. »

— JOHNNY SILVERHAND

LES PARCOURS PERSONNELS

À présent, voyons ce que votre punk a *dans* le crâne (en dehors de ses implants cybernétiques). Vous devez jeter **1d10** ou **1d6** par tableau pour définir des éléments de l'histoire de votre personnage, son style ou sa philosophie de vie. Parfois, vous serez amenés à effectuer plusieurs jets sur le même tableau. Si vous obtenez des résultats qui ne correspondent pas à votre vision du personnage, vous pouvez librement choisir une autre option en remplacement.

▶ Origines culturelles ◀

L'univers de *Cyberpunk* est multiculturel et international. Vous devez apprendre à vivre aux côtés de gens issus des quatre coins d'un monde fracturé et anarchique ou mourir à la première fois que vous regarderez de travers la mauvaise personne. Vos origines déterminent votre langue maternelle. Dans ***Cyberpunk RED***, on part du principe que tout le monde connaît **l'argot des Rues**, le pidgin qui, au fil des évolutions, est devenu le langage universel du futur ténébreux, mais vous maîtrisez aussi une autre langue apprise sur les genoux de votre mère. Après avoir lancé un dé pour déterminer votre culture d'origine, choisissez une des langues proposées dans la case adjacente. **Vous commencez avec 4 points dans cette compétence de Langue.** Il existe des centaines de langues autour du monde, mais pour cet ouvrage, nous avons établi la liste des langues les plus courantes de l'Ère du Rouge pour chaque région. Si vous souhaitez que votre personnage parle une langue qui n'est pas mentionnée, notez votre choix à la place des suggestions de la liste ci-dessous.

Choisissez ou lancez 1d10.

Jet	Votre origine culturelle	La langue que vous connaissez *(choisissez-en une)*
1	Amérique du Nord	Chinois, cree, créole, anglais, français, navajo, espagnol
2	Amérique du Sud et centrale	Créole, anglais, allemand, guarani, maya, portugais, quechua, espagnol
3	Europe de l'Ouest	Néerlandais, anglais, français, allemand, italien, norvégien, portugais, espagnol
4	Europe de l'Est	Anglais, finlandais, polonais, roumain, russe, ukrainien
5	Moyen-Orient et Afrique du Nord	Arabe, berbère, anglais, farsi, français, hébreu, turc
6	Afrique subsaharienne	Arabe, anglais, français, haoussa, lingala, oromo, portugais, swahili, twi, yoruba
7	Asie du Sud	Bengali, dari, anglais, hindi, népalais, singhalais, tamoul, urdu
8	Asie du Sud-Est	Arabe, birman, anglais, philippin, hindi, indonésien, khmer, malaisien, vietnamien
9	Asie de l'Est	Cantonais, anglais, japonais, coréen, mandarin, mongol
10	Océanie et îles du Pacifique	Anglais, français, hawaïen, maori, pama-nyungan, tahitien

Exemple de parcours

Victoria a décidé de jouer une Netrunner. La prochaine étape consiste donc à déterminer son parcours. Elle commence par ses origines culturelles et décide de lancer les dés plutôt que de choisir. Elle aime bien l'idée de relier des résultats aléatoires pour les transformer en un historique de personnage cohérent.

Victoria obtient un 6 sur son d10. Selon le tableau des origines culturelles, cela signifie que son personnage ou ses ascendants proviennent d'Afrique subsaharienne. Son MJ lui apprend que l'Afrique est le théâtre d'une révolution technologique qui s'explique par les liens privilégiés qu'elle entretient avec les Orbitaux. Comme la joueuse a de la famille en Éthiopie, elle décide que sa Netrunner est originaire de ce pays. Elle ne sait pas encore pourquoi son personnage a quitté sa terre natale, mais Victoria est certaine qu'elle trouvera une idée en poursuivant son parcours.

Enfin, elle consulte la liste des langues. Elle ne voit pas l'amharique, la langue officielle de l'Éthiopie, mais la règle l'autorise à l'ajouter sur sa fiche de personnage pour des questions de logique. Victoria marque que sa Netrunner possède la compétence Langue (amharique) au niveau 4.

▶ Votre personnalité ◀

Ce tableau définit votre caractère. Êtes-vous plutôt du genre à vous tenir à l'écart de la meute, à rester seul pour laisser votre esprit calculateur s'épanouir ? Êtes-vous un fêtard qui adore mettre la pagaille ? Un professionnel compétent et assuré qui a toujours un plan de secours ?

Choisissez ou lancez 1d10.

Jet	Quel est votre caractère ?
1	Timide et réservé.
2	Rebelle, antisocial et violent.
3	Arrogant, prétentieux et distant.
4	Lunatique, imprudent et têtu.
5	Maniaque, pointilleux et nerveux.
6	Stable et réfléchi.
7	Désordonné et étourdi.
8	Discret et manipulateur.
9	Intellectuel perdu dans son monde.
10	Chaleureux et extraverti.



PAR HÉLIO FRAZÃO

▶ Tenue et style ◀

Dans *Cyberpunk*, votre apparence constitue pour la Rue un aperçu de ce que vous êtes. Vos vêtements, votre coupe de cheveux, vos accessoires personnels déterminent les relations que vous entretenez avec les autres, qu'elles soient bonnes ou mauvaises. Petit conseil : un Corpo avec une tenue décontractée qui arbore une iroquoise multicolore et des cicatrices rituelles risque de passer à côté de la promotion de ses rêves.

Le style vestimentaire est un indicateur de votre allure plutôt qu'une description détaillée de chaque vêtement que vous portez. Vous pouvez porter une veste de costume taillée sur mesure, une veste à franges nomade, une veste de style urbain flash avec un col lumineux high-tech ou encore une veste en cuir, élimée et déchirée, aux couleurs de votre gang. Il s'agit toujours du *même* vêtement (une veste), mais son apparence dépend de la tenue favorite de votre personnage.

Choisissez ou jetez 1d10 pour chaque colonne.

Jet	Style vestimentaire	Coupe de cheveux
1	Générique (standard, coloré, modulable)	Iroquoise
2	Décontracté (confort, souplesse, pratique sportive)	Longs et sales
3	Urbain flash (tape à l'œil, technologique, streetwear)	Courts et hérissés
4	Cadre sup (leadership, présence, autorité)	Ébouriffés
5	Haute couture (inédit, grand couturier, sur-mesure)	Chauve
6	Bohème (pastoral, rétro, liberté)	Rasé
7	Vagabond (sans-abri, guenilles, clochard)	Teinture vive
8	Couleurs du gang (dangereux, violent, rebelle)	Courts et bien coiffés
9	Âme nomade (Western, élimé, tribal)	Courts et bouclés
10	Pop asiatique (coloré, cosplay, kawaii)	Longs et raides

Choisissez ou jetez 1d10.

Jet	Accessoires favoris
1	Tatouages
2	Lunettes de soleil
3	Cicatrices rituelles
4	Gants de punk
5	Anneau de nez
6	Piercing de la langue (ou autre)
7	Implants ongulaires originaux
8	Bottes cloutées ou à talons
9	Mitaines
10	Lentilles de contact originales

Exemple de parcours

Victoria connaît à présent l'origine culturelle de sa Netrunner (Afrique subsaharienne) et sa personnalité (stable et réfléchie). L'étape suivante est la tenue et le style, qui se divisent en trois catégories : le style vestimentaire, la coupe de cheveux et les accessoires.

Victoria obtient un 4 pour le style vestimentaire : cadre sup. Pour la coupe de cheveux, le résultat est un 9 : courts et bouclés. Enfin, pour les accessoires, elle obtient 5 : anneau de nez.

Visiblement, son personnage aime bien rester impeccable pour avoir l'air professionnel. En y réfléchissant, Victoria décide que sa Netrunner tient cet aspect de sa famille qui lui a transmis l'importance de la tenue vestimentaire dès son plus jeune âge, notamment lors des rencontres avec des étrangers. « Les étrangers regardent rarement ce qui se cache sous la surface, avait l'habitude de lui dire son père. Fais en sorte que ton apparence clame haut et fort ton professionnalisme. » La Netrunner préfère les tenues soignées et a des cheveux courts, qu'elle garde coiffés au naturel. L'anneau de nez est sa petite touche nostalgique, puisqu'elle l'a reçu en cadeau avant de quitter l'Éthiopie.

▶ Vos motivations et vos relations ◀

Choisissez ou jetez 1d10 pour chaque colonne.

Jet	Quelle est votre valeur fondamentale ?	Que pensez-vous des gens en général ?
1	L'argent	Rien de spécial.
2	L'honneur	Rien de spécial.
3	La parole donnée	J'apprécie tout le monde ou presque.
4	L'honnêteté	Je déteste tout le monde ou presque.
5	Le savoir	Les gens sont des outils. Je les utilise pour arriver à mes fins, puis je les jette.
6	La vengeance	La vie de chaque individu compte.
7	L'amour	J'élimine les gens qui me barrent la route.
8	Le pouvoir	On ne peut faire confiance à personne. Je ne compte que sur moi.
9	La famille	Éliminons tout le monde et laissons les cafards dominer ce qu'il reste !
10	L'amitié	Les gens sont merveilleux !

▶ Qu'est qui vous tient le plus à cœur ? ◀

Choisissez ou jetez 1d10.

Jet	Qui compte le plus dans votre vie ?
1	Un parent
2	Un frère ou une sœur
3	Un amant
4	Un ami
5	Vous-même
6	Un animal de compagnie
7	Un professeur ou un mentor
8	Une personnalité publique
9	Un héros
10	Personne

Choisissez ou jetez 1d10.

Jet	À quoi tenez-vous le plus ?
1	Une arme
2	Un outil
3	Un vêtement
4	Une photo
5	Un livre ou un journal
6	Une chanson
7	Un instrument de musique
8	Un bijou
9	Un jouet
10	Une lettre

OUI, LE GRAND BOZO, L'ARRACHEUR DE BRAS, EMMÈNE SON OURS EN PELUCHE **PREFERE** PARTOUT OÙ IL VA. OSERAIS-TU TE **MOQUER** DU GRAND BOZO, L'ARRACHEUR DE BRAS ?

— LE GRAND BOZO
L'ARRACHEUR DE BRAS

Votre histoire

Maintenant qu'on sait à peu près à quoi vous ressemblez, il est temps de savoir comment vous êtes devenu celui ou celle que vous êtes : partons à la recherche de votre histoire.

▶ Vos origines familiales ◀

Qui êtes-vous et d'où venez-vous ? Êtes-vous né avec une cuillère en argent dans la bouche ou bien tabassiez-vous votre frère pour lui piquer sa part du rat crevé que vous aviez déniché ensemble ?

Choisissez ou jetez 1d10.

Jet	Origine sociale	Description
1	Cadres corporatistes	Famille riche, influente, qui engage des serviteurs, possède des maisons de luxe et le meilleur de ce qui se fait. Des agents de sécurité privés ont toujours assuré votre protection. Vous êtes passé par une école privée de renom.
2	Managers corporatistes	Famille aisée dotée d'une grande maison située dans un quartier tranquille, de belles voitures, etc. Parfois vos parents engageaient des aides à domicile, mais c'était assez rare. Vous êtes passé par des écoles privées et corporatistes.
3	Techniciens corporatistes	Le milieu de la classe moyenne. Votre famille habitait dans un conapt agréable ou une maison de la Petite couronne, elle roulait en monospace et avait accès aux écoles techniques gérées par les corporations. Ç'avait des airs de vie aux États-Unis dans les années 50, saupoudrée de *1984*.
4	Meute de Nomades	Votre foyer était un assemblage de remorques pétaradantes, de voitures et d'énormes kombis. Vous avez appris à vous battre et à conduire très tôt, mais votre famille a toujours été là pour vous. Vous aviez des aliments frais en abondance. Vous avez fait l'école à la maison.
5	Gang	Vous avez vécu dans un foyer sauvage et violent, là où le gang a réussi à s'implanter. Vous avez enduré le froid, la faim et la peur. Vous ne connaissez probablement pas vos vrais parents. L'éducation ? Le gang vous a appris à vous battre, tuer et voler : c'est tout ce que vous aviez besoin de savoir.
6	Habitants des zones de combat	Vous meniez une existence plus enviable qu'un membre de gang, dans un bâtiment décrépit et lourdement fortifié de la zone de combat. De temps en temps, vous aviez faim, mais vous aviez droit à un lit et à des repas réguliers. Vous avez fait l'école à la maison.
7	Sans-abri	Vous viviez dans des voitures, des bennes à ordure ou des modules de transport abandonnés. Quand vous aviez de la chance. Vous aviez souvent faim, froid et peur, jusqu'à ce que vous deveniez assez costaud pour défendre votre maigre pitance. L'éducation ? L'école de la vie, spécialité patate de forain.
8	Rats des mégastructures	Vous avez grandi dans l'une des mégastructures gigantesques bâties après la Guerre. Un minuscule conapt et des croquettes pour toute nourriture, un lit pas trop froid. Des résidents éduqués ou bien une corporation locale avaient monté une école.
9	Néo-colons	Votre famille a pris la route pour aller s'installer dans une ville ou un village fantôme à rebâtir. Une vie de pionnier, remplie de dangers, mais avec tout de même son lot de repas frugaux et un endroit sûr pour dormir. Les adultes assuraient votre éducation quand ils avaient un peu de temps.
10	Edgerunners	Vous changiez sans cesse d'endroit en fonction du « boulot » de vos parents, allant de l'appartement de luxe au conapt urbain en passant par la décharge quand vous étiez en cavale. Vous avez goûté à tout ce qui se fait en matière de nourriture, du repas gastronomique à la croquette.

Exemple de parcours

Victoria s'attarde cette fois sur les valeurs qui l'animent (le savoir), son ressenti vis-à-vis des gens (elle n'a pas spécialement d'a priori), la personne qui compte le plus dans sa vie – un ou une ami(e) – et l'objet auquel elle tient énormément (un jouet). Son origine sociale est la prochaine sur la liste.

Elle obtient un 6, habitants des zones de combat. Compte tenu du portrait que Victoria a commencé à ébaucher pour sa Netrunner, elle trouve le résultat illogique et opte plutôt pour des techniciens corporatistes. Ses parents s'occupaient du parc automobile d'une entreprise éthiopienne spécialisée dans l'exportation de marchandises de luxe pour les Orbitaux. Elle a grandi dans un milieu protégé et a hérité de l'affinité de sa famille pour la technologie, mais elle s'est orientée vers le Netrunning à la place de la mécanique automobile.

▶ Votre environnement ◀

Dans quel contexte avez-vous grandi ? Dans quel genre d'endroit traîniez-vous avec vos frères et sœurs ? Gardez-vous le souvenir d'une atmosphère calme et sereine ? De danger permanent ? D'oppression étouffante ? Un épisode de votre vie a peut-être radicalement changé votre existence.

Choisissez ou jetez 1d10.

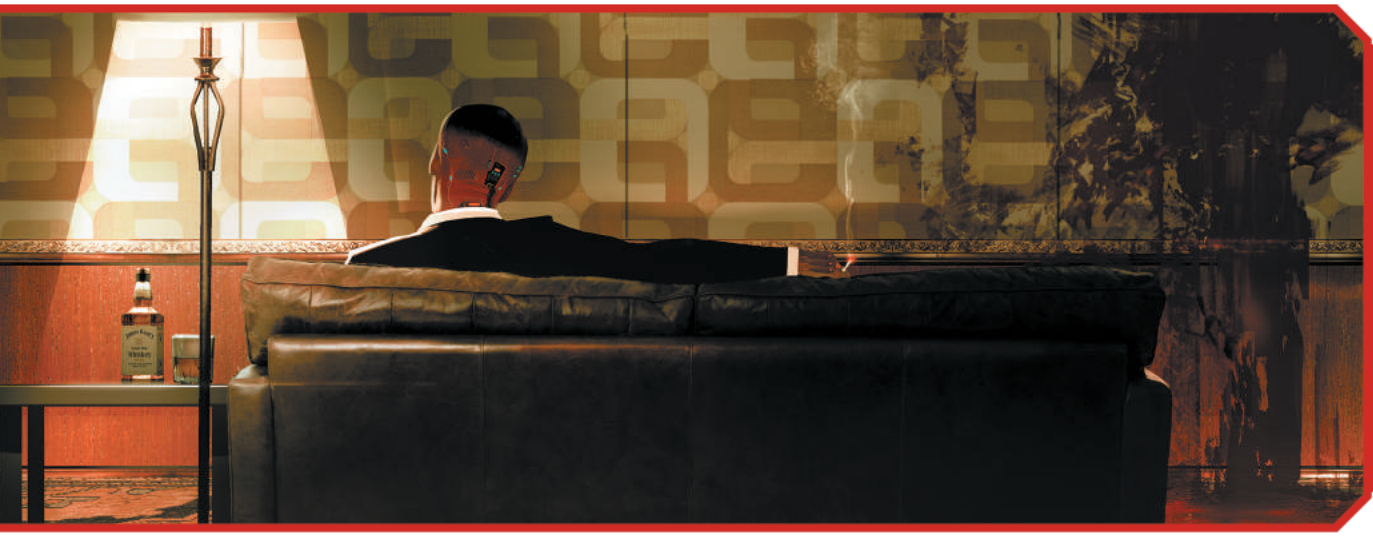
Jet	Environnement dans lequel vous avez grandi
1	Vous écumiez la Rue, libéré de la surveillance des adultes.
2	Vous étiez dans une zone corpo protégée du reste de la ville par des murs.
3	Dans une meute nomade sans cesse en mouvement.
4	Dans une meute nomade spécialisée dans le transport (maritime, aérien, routier).
5	Dans un quartier décrépit autrefois luxueux où l'on peine à repousser les boosters.
6	Au cœur de la zone de combat, dans un bâtiment effondré ou un squat.
7	Dans une immense « mégastructure » contrôlé par une corpo ou par la ville.
8	Dans les ruines d'un village ou d'une ville déserte revendiquée par des néo-colons.
9	Dans une Nation Flottille (une ville offshore) où transitaient toutes sortes de gens.
10	Dans un gratte-ciel de luxe corporatiste, au-dessus de la plèbe grouillante.

▶ Crise familiale ◀

À l'Ère du Rouge, le monde poursuit sa reconstruction après la catastrophe de la guerre mondiale et d'autres désastres. Votre famille n'en est peut-être pas sortie indemne. Quelle histoire se cache derrière votre nom ?

Choisissez ou jetez 1d10.

Jet	Histoire familiale
1	Une trahison a totalement ruiné votre famille.
2	Votre famille a tout perdu à cause d'une gestion catastrophique.
3	Votre famille a été exilée ou chassée de son foyer/sa nation/sa corporation d'origine.
4	Votre famille est en prison. Vous seul êtes parvenu à vous échapper.
5	Votre famille a disparu ; il ne reste que vous.
6	Votre famille a été tuée. Vous êtes le seul survivant.
7	Votre famille est impliquée dans un complot à grande échelle, une organisation ou une association, comme une mafia familiale ou un groupe révolutionnaire.
8	Une succession de malheurs a éparpillé votre famille aux quatre vents.
9	Votre famille est victime d'une vendetta héréditaire qui dure depuis plusieurs générations.
10	Vous avez hérité d'une dette familiale ; vous devez régler cette affaire avant de pouvoir passer à autre chose.



PAR HÉLIO FRAZÃO

▶ Vos amis ◀

Tout n'est pas noir. Vous êtes parfois en contact avec des gens qui veillent sur vous.

***Jetez 1d10 et soustrayez 7 au résultat (minimum 0)* pour connaître votre nombre d'amis. Pour chaque ami, choisissez un résultat ou lancez 1d10 afin d'en apprendre plus sur eux.**

Jet	Relation d'amitié
1	Il/elle est comme un grand frère ou une grande sœur.
2	Il/elle est comme un petit frère ou une petite sœur.
3	Un professeur ou un mentor.
4	Un partenaire ou un collègue de travail.
5	Un ancien amant.
6	Un vieil ennemi.
7	Il/elle est comme un père ou une mère.
8	Un ami d'enfance.
9	Vous vous êtes connus dans la Rue.
10	Quelqu'un qui partage vos intérêts.

▶ Vos ennemis ◀

L'inimitié est un mode de vie dans l'univers de Cyberpunk. Tôt ou tard, vous allez froisser quelqu'un, alors autant savoir qui sont vos ennemis, la cause de leur animosité et les moyens dont ils disposent pour vous remettre les pendules à l'heure.

***Tout d'abord, lancez 1d10 et soustrayez 7 (minimum 0)* au résultat pour connaître votre nombre d'ennemis. Puis, pour chaque ennemi, choisissez qui a été lésé dans l'affaire entre lui et vous, et faites un jet par colonne. Une fois que vous savez tout de votre adversaire, consultez le tableau Vengeance ! pour connaître sa réaction si jamais vous avez le malheur de le croiser.**

Jet	Ennemi	Choisissez la raison de votre inimitié	Quels sont ses soutiens ?
1	Ancien ami.	A jeté le discrédit ou terni la réputation de l'autre.	Il ne peut compter que sur lui, mais il ne compte pas vous lâcher.
2	Ex-compagnon.	A causé la perte d'un amant, d'un ami ou d'un proche.	Il ne peut compter que sur lui.
3	Un membre de la famille.	Responsable d'une humiliation terrible.	Lui et un ami proche.
4	Ennemi d'enfance.	A insulté l'autre en le traitant de lâche ou d'autre chose.	Lui et quelques amis (1d6/2).
5	Quelqu'un qui travaille pour vous.	A trahi ou abandonné l'autre.	Lui et quelques amis (1d10/2).
6	Une personne pour laquelle vous travaillez.	A décliné les avances ou l'offre d'emploi de l'autre.	Un gang (au moins 1d10 + 5 personnes).
7	Un partenaire ou un collègue de travail.	Vous ne pouvez pas vous sentir.	Les flics du quartier ou des Justiciers.
8	Cadre corporatiste.	Rivalité amoureuse.	Un puissant chef de gang ou une corporation mineure.
9	Membre du gouvernement.	Rivalité professionnelle.	Une corporation influente.
10	Membre d'un gang de boosters.	L'un de vous a accusé l'autre d'un crime qu'il n'avait pas commis.	Une ville, un gouvernement ou une organisation administrative.

▶ Vengeance ! ◀

La situation n'est pas si mal, jusqu'à ce que les vieilles rancœurs remontent à la surface. Quand vous vous rencontrez, vos éventreurs vous démangent. Alors que va-t-il se passer le jour où vous vous retrouverez face à face ?

Choisissez ou jetez 1d10.

Jet	Comment réagissez-vous ?
1-2	« Mieux vaut éviter cette ordure. »
3-4	« Je vais t'arracher la tête ! »
5-6	Un coup bas, discret et vicieux, ça défoule toujours.
7-8	Une bonne vieille agression verbale.
9	Un piège raffiné pour le faire accuser à tort.
10	Une tentative d'assassinat ou de blessure grave.



PAR HUNTANG

▶ Votre tragédie amoureuse ◀

Si tout le monde vivait heureux, on ne serait pas dans l'univers de Cyberpunk, pas vrai ? Vous avez probablement déjà eu une relation amoureuse, mais rien ne dit qu'elle a duré.

Peu nous importent les histoires qui se finissent *bien*, nous voulons tout savoir sur les monstres qui vous ont arraché le cœur. L'identité de vos partenaires, leur genre et autres détails ne sont pas non plus importants, mais vous êtes libre d'exploiter les tableaux des parcours personnels pour imaginer l'apparence de vos amants, leur caractère et vos points communs. Non pas que ça vous ait réussi, n'est-ce pas ?

***Lancez 1d10 et soustrayez 7 (minimum 0)* pour connaître le nombre de tragédies amoureuses que vous avez vécues, puis jetez un dé sur le tableau ci-dessous pour en connaître l'issue.**

Jet	Que s'est-il passé ?
1	Votre amant est mort dans un accident.
2	Votre amant a disparu dans des circonstances mystérieuses.
3	Vous n'étiez pas faits l'un pour l'autre.
4	Une vendetta ou vos objectifs personnels ont eu raison de votre relation.
5	Votre amant s'est fait kidnapper.
6	Votre amant est devenu fou ou a succombé à la cyberpsychose.
7	Votre amant s'est suicidé.
8	Votre amant a été tué dans un affrontement.
9	Un rival vous a mis sur la touche.
10	Votre amant a été emprisonné ou exilé.

Les derniers détails

Vous connaissez votre histoire, votre style vestimentaire et votre vie amoureuse tumultueuse. Il est temps de poser les derniers détails de votre portrait en choisissant ce que vous attendez de la vie.

▶ Votre but dans la vie ◀

Choisissez ou lancez 1d10.

Jet	Objectif
1	Vous débarrasser de votre mauvaise réputation.
2	Devenir puissant et important.
3	Quitter la Rue à tout prix.
4	Faire souffrir tous ceux qui vous ont offensé.
5	Oublier votre passé, laisser vos démons derrière vous.
6	Traquer les personnes responsables de votre situation et les faire payer.
7	Reprendre ce qui vous appartient de droit.
8	Sauver, si possible, tous les membres de votre entourage.
9	Obtenir gloire et renommée.
10	Être craint et respecté.

Parcours des rôles

La vie se compose d'éléments universels ainsi que de matériaux très spécifiques. Entre autres, votre métier (que vous travailliez de jour, de nuit, à mi-temps... nous ne vous jugeons pas) a un impact majeur sur votre existence. Les difficultés auxquelles un Justicier endurci est confronté dans la Rue n'ont rien à voir avec la vie pailletée d'un Rockeur, mais tous deux vivent des expériences qu'aucun Corpo dorloté et abreuvé de privilèges n'imaginerait dans ses rêves les plus fous. C'est pourquoi nous avons conçu une série de parcours dédiés à chacun des rôles pour compléter les parcours personnels. Amusez-vous bien !


Rockeur page 54


Solo page 55


Netrunner page 56


Techie page 58


Medtech page 60


Média page 62


Corporatiste page 63



Justicier page 65


Fixer page 66


Nomade page 68

ROCKEUR

DONNÉES

Pour plus d'informations sur les divertissements dans ***Cyberpunk RED***, voyez la PAGE 329

▶ Quel genre de Rockeur êtes-vous ? ◀

Choisissez ou lancez 1d10.

Jet	Type
1	Musicien
2	Slameur
3	Artiste de rue
4	Performeur
5	Comédien
6	Orateur
7	Politicard
8	Rappeur
9	DJ
10	Idol

▶ Êtes-vous dans un groupe ? Un artiste solo ? ◀

Choisissez.

groupe

solo

▶ Étiez-vous autrefois dans un groupe ? ◀

Avez-vous fait partie d'un groupe ? Avez-vous toujours été un artiste solo ? ***Choisissez.***

groupe

solo

▶ Où pratiquez-vous votre art ? ◀

Choisissez ou lancez 1d6.

Jet	Lieu
1	Cafés alternatifs
2	Clubs privés
3	Bars miteux
4	Performances urbaines
5	Boîtes de nuit
6	Sur le puits de données

▶ Qui vous cherche des noises ? ◀

Choisissez ou lancez 1d6.

Jet	Ennemi
1	Un ancien membre qui se sent trahi.
2	Un groupe ou un artiste rival qui veut récupérer votre part de marché.
3	Des corporatistes qui n'apprécient pas votre message.
4	Des critiques et des influenceurs qui veulent saboter votre carrière.
5	Une star médiatique déjà installée qui se sent menacée par votre célébrité naissante.
6	Un ex ou une figure médiatique qui désire se venger pour des raisons personnelles.

▶ Pourquoi êtes-vous parti ? ◀

Choisissez ou lancez 1d6.

Jet	Cause de votre départ
1	Vous étiez un abruti, alors le reste du groupe vous a expulsé.
2	On vous a surpris au lit avec la rom régulière d'un autre membre.
3	Le reste du groupe est mort dans un « accident » tragique.
4	Des ennemis ont assassiné les autres membres ou forcé la séparation du groupe.
5	Le groupe s'est séparé pour cause de « divergences créatives ».
6	Vous avez décidé de tenter une carrière solo.

▶ Quel genre de Solo êtes-vous ? ◀

Choisissez avec l'aide de votre MJ ou lancez 1d6.

Jet	Type
1	Garde du corps.
2	Un tas de muscles à louer.
3	Un homme de main corporatiste qui accepte d'autres contrats pour arrondir les fins de mois.
4	Spécialiste en opérations secrètes indépendant ou corporatiste.
5	Vengeur à louer.
6	Assassin à louer ou chasseur de primes.

▶ Quels principes moraux vous guident ? ◀

Choisissez ou lancez 1d6.

Jet	Éthique personnelle
1	Vous œuvrez toujours pour le bien en éliminant les « méchants ».
2	Vous épargnez toujours les innocents (personnes âgées, femmes, enfants, animaux).
3	De temps à autre, vous dérapez et commettez des actes répréhensibles, mais c'est rare.
4	Vous êtes impitoyable et recherchez uniquement le profit ; vous travaillez pour n'importe qui, tant que ça paie.
5	Vous êtes prêt à outrepasser les règles (et la loi) pour finir le taff.
6	Vous êtes le mal incarné. Vous dégotez sans cesse des contrats illégaux et condamnables ; en réalité, vous adorez ça.

▶ Qui vous cherche des noises ? ◀

Choisissez ou lancez 1d6.

Jet	Ennemi
1	Une corporation qui vous garde rancune.
2	Un gang de boosters auquel vous vous êtes attaqué.
3	Un Justicier corrompu ou qui vous croit coupable d'un délit.
4	Un Solo rival engagé par une autre corpo.
5	Un Fixer qui vous considère comme une menace.
6	Un Solo rival qui vous considère comme sa némésis.

▶ Sur quel terrain opérez-vous ? ◀

Choisissez ou lancez 1d6.

Jet	Territoire
1	Une zone corporatiste
2	Les zones de combat
3	La ville entière
4	Le territoire d'une corporation
5	Le territoire d'un Fixer ou d'un contact
6	Là où vous mène l'appât du gain

DONNÉES
Un chapitre entier est dédié au Netrunning. Il commence PAGE 195

▶ Quel Runner êtes-vous ? ◀

Choisissez avec l'aide de votre MJ ou lancez 1d6.

Jet	Type
1	Hackeur qui travaille en indépendant.
2	« Clone » corporatiste qui bosse pour le patron.
3	Hacktiviste qui pirate les systèmes et dévoile les méfaits des grands méchants.
4	Vous piratez les systèmes pour le plaisir.
5	Membre d'une équipe d'indépendants.
6	Vous piratez pour le Média, le politicien ou le Justicier qui vous emploie lorsqu'il a besoin de vos talents.

▶ Avez-vous un partenaire ou travaillez-vous seul ? ◀

Choisissez si vous travaillez seul ou en équipe.

travaille seul

travaille en équipe

▶ À quoi ressemble votre espace de travail ? ◀

Choisissez ou lancez 1d6.

Jet	Espace de travail
1	Votre bureau est tapissé d'écrans.
2	La version virtuelle paraît beaucoup plus sympa.
3	Un lit crasseux couvert de câbles.
4	Un espace corporatiste modulaire et ergonomique.
5	Minimaliste, propre et ordonné.
6	Il a envahi la totalité de votre espace privé.

▶ Si vous avez un partenaire, qui est-ce ? ◀

Choisissez ou lancez 1d6.

Jet	Partenaire
1	Membre de la famille.
2	Vieil ami.
3	Partenaire de travail et amant.
4	Partenaire secret qui serait une IA vagabonde. C'est ce qu'on dit.
5	Partenaire secret qui a des connexions avec un gang.
6	Partenaire secret qui a des connexions avec une corporation.

▶ Avez-vous d'autres clients ? ◀

Choisissez ou lancez 1d6.

Jet	Clientèle
1	Les Fixers du coin vous envoient des clients.
2	Un gang local qui protège votre espace de travail pendant que vous êtes à la recherche de menaces virtuelles.
3	Cadres corporatistes qui vous engagent pour leurs « projets top secret ».
4	Solos ou autres combattants qui vous engagent pour assurer la sécurité de leurs systèmes personnels.
5	Nomades ou Fixers qui vous engagent pour assurer la sécurité de leurs systèmes domestiques.
6	Vous n'êtes au service de personne et vendez les données que vous dénichez sur le NET.

▶ Comment vous procurez-vous vos programmes ? ◀

Choisissez ou lancez 1d6.

Jet	Comment ?
1	Vous farfouillez dans des zones abandonnées de la ville.
2	Vous les volez aux Netrunners dont vous brûlez la cervelle.
3	Votre Fixer local vous fournit des programmes en échange de missions de piratage.
4	Les corporatistes vous fournissent des programmes en paiement de vos services.
5	Vous avez vos entrées dans des entrepôts corporatistes.
6	Quand c'est possible, vous vous rendez sur les marchés de nuit pour acheter des programmes.

▶ Qui vous cherche des noises ? ◀

Choisissez ou lancez 1d6.

Jet	Ennemi
1	Vous pensez qu'une IA vagabonde ou un Fantôme du NET est à vos trousses. Dans les deux cas, vous êtes dans de sales draps.
2	Des Netrunners rivaux qui ne peuvent pas vous sacquer.
3	Des corporatistes qui veulent profiter en exclusivité de vos talents.
4	Des Justiciers qui vous considèrent comme un hackeur mal intentionné et veulent vous coincer.
5	D'anciens clients qui ont le sentiment d'avoir été lésés.
6	Un Fixer ou un autre client qui veut profiter en exclusivité de vos talents.

Exemple de parcours

Victoria passe au parcours spécifique des Netrunners. Elle obtient un 1 sur le premier tableau, ce qui signifie qu'elle joue une hackeuse indépendante. Elle décide que son personnage travaille seul. Son espace de travail est, comme l'indique son jet de 5, minimaliste, propre et ordonné. Elle obtient à nouveau un 5 et découvre que, parmi ses clients, elle compte des Fixers locaux qui recourent à ses services pour sécuriser leurs systèmes. Elle déniche ses programmes sur les marchés de nuit (résultat 6), et il semblerait qu'une IA vagabonde ou qu'un Fantôme du NET la poursuive (résultat 1) !

Victoria prend le temps de la réflexion et décide que Maryam, sa Netrunner, a quitté son foyer après que sa candidature pour un poste chez les Orbitaux en sécurité du NET a été rejetée. Quand elle est arrivée à Night City, elle a eu du mal à trouver du travail. Heureusement, un ami l'a présentée à des Fixers qui avaient bien besoin de ses compétences pour assurer la protection de leurs données. Mais quel est ce nouvel ennemi ? Avant de quitter l'Afrique, Maryam s'est introduite dans une ancienne forteresse de données qui est passée sous les radars de Netwatch à l'époque du nettoyage de l'ancien NET. Peut-être que sa découverte a trouvé le moyen de la suivre jusqu'à Night City.

TECHIE

▶ Quel genre de Techie êtes-vous ? ◀

Choisissez ou lancez 1d10.

Jet	Type
1	Technicien cybernétique
2	Mécanicien
3	Touche-à-tout
4	Électronicien
5	Fabricant d'armes
6	Savant fou
7	Spécialiste en drones et en robotique
8	Mécanicien industriel
9	Récupérateur
10	Mécanicien de marine

▶ À quoi ressemble votre espace de travail ? ◀

Choisissez ou lancez 1d6.

Jet	Espace de travail
1	Un bazar tapissé de plans.
2	Tout est classé selon un code couleur, mais cela reste un cauchemar.
3	Vous avez tout informatisé et effectuez des sauvegardes tous les jours.
4	Vous concevez tout sur votre Agent.
5	Vous conservez tout au cas où vous en auriez besoin plus tard.
6	Vous êtes le seul à comprendre votre système de classement.

travaille seul

▶ Avez-vous un partenaire ou travaillez-vous seul ? ◀

Choisissez si vous travaillez seul ou en équipe.

travaille en équipe

▶ Si vous avez un partenaire, qui est-ce ? ◀

Choisissez ou lancez 1d6.

Jet	Partenaire
1	Membre de la famille
2	Vieil ami
3	Partenaire de travail et amant
4	Mentor
5	Partenaire secret qui a des connexions avec un gang
6	Partenaire secret qui a des connexions avec une corporation

QUOI ? C'EST **CA** QUE TU CHERCHES ? OKAY, MAIS JE VAIS DEVOIR APPLIQUER LE TARIF **SPECIAL**. J'EN AURAI BIEN BESOIN POUR ME LAVER LES YEUX À LA JAVEL **APRES** COUP.

— TORCH

▶ Quels sont vos principaux clients ? ◀

Choisissez ou lancez 1d6.

Jet	Clientèle
1	Les Fixers du coin vous envoient des clients.
2	Un gang local qui protège en retour votre espace de travail ou votre demeure.
3	Des cadres corporatistes qui vous engagent pour leurs « projets top secret ».
4	Solos ou autres combattants qui vous engagent pour assurer l'entretien de leur armement.
5	Nomades ou Fixers qui apportent à réparer les technologies qu'ils « trouvent par hasard ».
6	Vous ne travaillez pour personne d'autre et vendez ce que vous inventez ou réparez.

▶ Où vous fournissez-vous ? ◀

Choisissez ou lancez 1d6.

Jet	Approvisionnement
1	Vous fouillez les décombres des zones abandonnées de la ville.
2	Vous récupérez du matériel sur les cadavres après les fusillades.
3	Votre Fixer local vous apporte du matériel en échange de services de réparation.
4	Les corporatistes vous fournissent du matériel en paiement de vos services.
5	Vous avez vos entrées dans des entrepôts corporatistes.
6	Quand c'est possible, vous vous rendez sur les marchés de nuit pour acheter du matériel.

▶ Qui vous cherche des noises ? ◀

Choisissez ou lancez 1d6.

Jet	Qui ?
1	Un gang des zones de combat qui souhaite que vous travailliez exclusivement pour lui.
2	Un Techie rival qui s'efforce de vous voler votre clientèle.
3	Des corporatistes qui souhaitent que vous travailliez exclusivement pour eux.
4	Un fabricant bien établi qui considère que vos créations représentent une menace.
5	Un ancien client qui a l'impression de s'être fait avoir.
6	Un Techie rival qui cherche à vous écraser pour récupérer votre matériel.

Les espaces de travail

Le livre contient des règles sur les Logements (CF. PAGE 377), c'est-à-dire l'endroit où vous dormez. Elles sont très importantes. En effet, lorsqu'on est épuisé, on subit des pénalités sur ses jets à cause du manque de sommeil.

Certains rôles, comme le Netrunner et le Techie, font un jet sur un tableau d'espace de travail quand ils déterminent leur parcours. Le résultat obtenu ne représente pas l'emplacement exact du logement du personnage, mais plutôt le type de surface dont il dispose pour son activité professionnelle. Ce peut être un espace séparé par un rideau du reste de l'appartement qu'il loue, un bureau libre prêté par son partenaire, ou n'importe quel coin de table où il peut s'étaler temporairement.

L'espace de travail d'un personnage ne compte jamais comme un Logement. Si un personnage dort dans un espace de travail qui ne fait pas partie du logement qu'il occupe (une pièce libre de son conapt, par exemple), on considère qu'il a passé la nuit dans un véhicule lorsqu'on détermine la qualité de son sommeil.

MEDTECH

▶ Quel genre de Medtech êtes-vous ? ◀

Choisissez avec l'aide de votre MJ ou lancez 1d10.

Jet	Type
1	Chirurgien
2	Médecin généraliste
3	Membre de Trauma Team
4	Psychiatre
5	Thérapeute spécialisé dans la cyberpsychose
6	Charcudoc
7	Opérateur de cryosystèmes
8	Pharmacien
9	Sculpteur corporel
10	Pathologiste judiciaire

DONNÉES

Vous voulez savoir comment on rafistole les gens ? Rendez-vous PAGE 219

▶ Avez-vous un partenaire ou travaillez-vous seul ? ◀

Choisissez si vous travaillez seul ou en équipe.

travaille en équipe

▶ Parlez-nous de votre partenaire. ◀

Choisissez ou lancez 1d6.

Jet	Partenaire
1	Votre groupe Trauma Team
2	Un vieil ami
3	Partenaire de travail et amant
4	Membre de la famille
5	Partenaire secret qui a des connexions avec un gang
6	Partenaire secret qui a des connexions avec une corporation

DONNÉES

Trauma Team : corporation de secours médical premium. Pour plus d'informations, cf. PAGE 279

travaille seul

▶ À quoi ressemble votre espace de travail ? ◀

Choisissez ou lancez 1d6.

Jet	Espace de travail
1	Vous le stérilisez tous les matins, sans exception.
2	Ce n'est plus ce qui se fait de mieux, mais vous avez votre confort.
3	Votre matériel cryo sert aussi à rafraîchir les boissons.
4	Vous avez surtout du matériel à usage unique et rangé sous une forme compactée.
5	Vos patients préféreraient des locaux plus propres.
6	Tout est méticuleusement ordonné, aiguisé et stérilisé.

▶ Quels sont vos principaux clients ? ◀

Choisissez ou lancez 1d6.

Jet	Clientèle
1	Les Fixers du coin vous envoient des clients.
2	Un gang local qui protège votre espace de travail ou votre demeure en échange de soins médicaux.
3	Des cadres corporatistes qui vous engagent pour des projets médicaux « top secret ».
4	Solos ou autres combattants qui vous engagent pour bénéficier de soins.
5	Nomades ou Fixers qui vous envoient des clients blessés.
6	Vous travaillez essentiellement pour Trauma Team.

▶ Où vous fournissez-vous ? ◀

Choisissez ou lancez 1d6.

Jet	Approvisionnement
1	Vous fouillez les caisses de matériel médical dans les zones abandonnées de la ville.
2	Vous récupérez du matériel sur les cadavres après les fusillades.
3	Votre Fixer local vous apporte du matériel en échange de soins médicaux.
4	Les corporatistes ou Trauma Team vous fournissent du matériel en paiement de vos services.
5	Vous avez vos entrées dans des entrepôts corporatistes ou hospitaliers.
6	Quand c'est possible, vous vous rendez sur les marchés de nuit pour acheter du matériel.



PAR HÉLIO FRAZÃO

MÉDIA

DONNÉES

Pour en savoir plus sur la manière dont les gens s'informent en 2045, rendez-vous PAGE 326

▶ Quel genre de Média êtes-vous ? ◀

Choisissez ou lancez 1d6.

Jet	Type
1	Blogueur
2	Écrivain (livres)
3	Vidéaste
4	Documentariste
5	Journaliste d'investigation
6	Graffeur

▶ Comment communiquez-vous avec votre public ? ◀

Choisissez ou lancez 1d6.

Jet	Publications
1	Magazine mensuel
2	Blog
3	Chaîne vidéo
7	Chaîne d'information
5	Vente de « livres »
6	Screamsheets

▶ Respectez-vous la déontologie journalistique ? ◀

Choisissez ou lancez 1d6.

Jet	Sens de l'éthique
1	Vous êtes un reporter impartial et honnête, très attaché à l'éthique. Vous ne rapportez que des faits vérifiables.
2	Vous êtes un reporter impartial et honnête, mais vous êtes prêt à croire les rumeurs et les bruits de couloir, si besoin est.
3	De temps à autre, vous faites un faux pas et allez à l'encontre de la déontologie, mais c'est rare. Vous avez quand même des principes.
4	Vous êtes prêt à outrepasser les lois et les règles pour coincer les méchants, mais uniquement eux.
5	Vous êtes impitoyable et prêt à tout pour faire le buzz, quitte à violer les lois. Vous êtes un vrai fouineur.
6	Vous êtes pourri jusqu'à la moelle. Vous acceptez des pots-de-vin, publiez des reportages illégaux qui vont à l'encontre de la déontologie. Vous vendez votre plume au plus offrant.

▶ Quel genre d'histoires voulez-vous raconter ? ◀

Choisissez ou lancez 1d6.

Jet	Histoires
1	Intrigues politiques
2	Écologie
3	Vie des célébrités
4	Les travers des corporations
5	Éditoriaux
6	Propagande

CORPORATISTE

▶ Pour quel genre de corporation travaillez-vous ? ◀

Choisissez avec l'aide de votre MJ ou lancez 1d10.

Jet	Type d'entreprise
1	Finance
2	Médias et communications
3	Technologies médicales et cybernétiques
4	Laboratoire et biotechnologies
5	Alimentation, textile et autres biens de consommation courante
6	Production d'énergie
7	Produits électroniques et robotique
8	Service aux entreprises
9	Service à la personne
10	Immobilier et BTP

▶ Dans quel département travaillez-vous ? ◀

Choisissez ou lancez 1d6.

Jet	Département
1	Approvisionnement
2	Production
3	Recherche et développement
4	Ressources humaines
5	Relations publiques/communication/publicité
6	Fusions et acquisitions

▶ Votre entreprise a-t-elle un impact positif ou négatif ? ◀

Choisissez ou lancez 1d6.

Jet	Éthique de l'entreprise
1	Elle œuvre toujours pour le bien commun et met en avant des pratiques éthiques.
2	Le fonctionnement de l'entreprise repose sur la transparence et l'équité.
3	L'entreprise fait quelques écarts sur le chemin de l'éthique, mais c'est rare.
4	Elle est prête à bafouer les règles pour obtenir ce qu'elle veut.
5	L'entreprise est impitoyable et recherche uniquement le profit, quitte à commettre des actes répréhensibles.
6	Le diable incarné. L'entreprise adopte un comportement contraire à l'éthique et s'aventure sans cesse sur le terrain de l'illégalité.

CORPORATISTE

Corporatistes et Justiciers dans un jeu punk

Dans notre monde, on a malheureusement l'habitude de voir les gens qui ont un semblant de pouvoir écraser ceux qui en sont dénués. Cette situation se vérifie d'autant plus dans l'univers de Cyberpunk, où les corpos et les forces de police se trouvent en haut de l'échelle des puissances. Ne nous voilons pas la face. Si vous incarnez un Corporatiste ou un Justicier, vous ne serez pas forcément du côté des gentils.

Vous devez quand même vous interroger. Dans un monde où les Edgerunners s'indignent de la tyrannie des autorités, où se place votre Justicier ou votre Corporatiste ? Sont-ce des individus égocentriques qui se servent des autres personnages pour arriver à leurs fins ? Sont-ce des gamins qui ont réussi, mais qui continuent de traîner avec leur bande de potes, pris entre deux mondes ? Ou bien sont-ce des rêveurs qui ont des étoiles plein les yeux et aspirent à bousculer le système de l'intérieur ?

Toutes ces histoires sont valables. Mais faites quand même attention. Vous savez ce qu'on dit : le pouvoir corrompt.

▶ Où est implantée votre entreprise ? ◀

Choisissez ou lancez 1d6.

Jet	Implantation
1	Une ville
2	Plusieurs villes
3	Dans tout l'État
4	Dans tout le pays
5	Internationale, elle possède des bureaux dans quelques métropoles
6	Internationale, elle possède des bureaux partout

▶ Qui cherche des noises à votre groupe ? ◀

Choisissez ou lancez 1d6.

Jet	Ennemi
1	Une corporation rivale du même secteur.
2	La justice vous tient à l'œil.
3	Un Média local veut signer votre perte.
4	Au sein de l'entreprise, plusieurs départements sont à couteaux tirés.
5	Le gouvernement local n'aime pas votre boîte.
6	Les corporations internationales prévoient une prise de contrôle hostile.

▶ Vos relations avec le patron ◀

Choisissez ou lancez 1d6.

Jet	Relations actuelles
1	Votre patron vous conseille tout en prenant garde à ses ennemis.
2	Votre patron vous donne carte blanche et refuse de connaître le détail de vos opérations.
3	Votre patron est un microgestionnaire qui se mêle de votre travail.
4	Votre patron est un fou dont les accès de rage imprévisibles sont contrebalancés par une paranoïa discrète.
5	Votre patron est sympa et vous protège de vos rivaux.
6	Votre patron, menacé par votre ascension fulgurante, prévoit de vous éliminer.

▶ Dans quelle division travaillez-vous ? ◀

Choisissez avec l'aide de votre MJ ou lancez 1d6.

Jet	Département
1	Gardiennage
2	Patrouille et maintien de l'ordre
3	Enquêtes criminelles
4	Équipe d'assaut
5	Patrouille motorisée
6	Affaires internes

▶ Jusqu'où s'étend la juridiction de votre brigade ? ◀

Choisissez ou lancez 1d6.

Jet	Juridiction
1	Zones corporatistes
2	Quartiers du centre
3	Zones de combat
4	Quartiers périphériques
5	Zones en reconstruction
6	Grande Route

▶ Votre brigade est-elle corrompue ? ◀

Choisissez ou lancez 1d6.

Jet	Niveau de corruption
1	Force de police intègre qui ne transige pas sur l'éthique.
2	Force de police intègre, mais qui ne plaisante pas avec les criminels.
3	Votre brigade commet parfois des actes douteux, mais c'est assez rare.
4	Votre brigade contourne les règles pour coincer les méchants.
5	Votre unité sans merci est déterminée à prendre le contrôle de la Rue, quitte à transgresser la loi.
6	Votre unité est pourrie jusqu'à l'os. Elle accepte des pots-de-vin et s'adonne à des activités illégales et douteuses.

▶ Qui cherche des noises à votre brigade ? ◀

Choisissez ou lancez 1d6.

Jet	Ennemi
1	Crime organisé
2	Gangs de boosters
3	L'inspection générale
4	Politiciens corrompus
5	Contrebandiers
6	Voyous

▶ Quelle est votre cible principale ? ◀

Choisissez ou lancez 1d6.

Jet	Cible prioritaire
1	Crime organisé
2	Gangs de boosters
3	Dealers
4	Politiciens corrompus
5	Contrebandiers
6	Voyous

DONNÉES

Marché de nuit : marché éphémère organisé par des Fixers pour vendre des marchandises à la sauvette. Cf. PAGE 337

▶ Quel genre de Fixer êtes-vous ? ◀

Choisissez avec l'aide de votre MJ ou lancez 1d10.

Jet	Type
1	Vous jouez les négociateurs pour des gangs rivaux.
2	Vous fournissez des marchandises rares ou exotiques à une clientèle triée sur le volet.
3	Vous négociez des contrats pour des Solos ou des Techies.
4	Vous alimentez régulièrement les marchés de nuit en nourriture, en médicaments ou en drogues.
5	Vous fournissez des marchandises illégales telles que des drogues de synthèse ou de l'armement militaire.
6	Vous fournissez des Techies et des Medtechs en pièces de rechange et en matériel médical.
7	Vous organisez des marchés de nuit qui fonctionnent bien, même si vous n'en êtes pas le propriétaire.
8	Vous négociez des contrats auprès de collectivités qui souhaitent acquérir des machines industrielles, des véhicules militaires et des aéronefs.
9	Vous êtes un intermédiaire entre les consommateurs et les braqueurs qui pillent les corporations ou les zones de combat.
10	Vous êtes l'agent attitré d'un Média, d'un Rockeur ou d'une meute de Nomades.

▶ Avez-vous un partenaire ou travaillez-vous seul ? ◀

Choisissez si vous travaillez seul ou en équipe.

travaille en équipe

▶ Parlez-nous de votre partenaire ◀

Choisissez ou lancez 1d6.

Jet	Partenaire
1	Membre de la famille
2	Un vieil ami
3	Partenaire de travail et amant
4	Mentor
5	Partenaire secret qui a des connexions avec un gang
6	Partenaire secret qui a des connexions avec une corporation

travaille seul

▶ À quoi ressemble votre « bureau » ? ◀

Choisissez ou lancez 1d6.

Jet	Bureau
1	Vous n'en avez pas. Vous préférez rester en mouvement.
2	Une table dans le bar du coin.
3	Tout passe par la messagerie du puits de données et des cachettes anonymes.
4	Une pièce libre dans un entrepôt, une boutique ou une clinique.
5	Un bâtiment abandonné.
6	Le vestibule d'un hôtel cube.

▶ Quels sont vos clients secondaires ? ◀

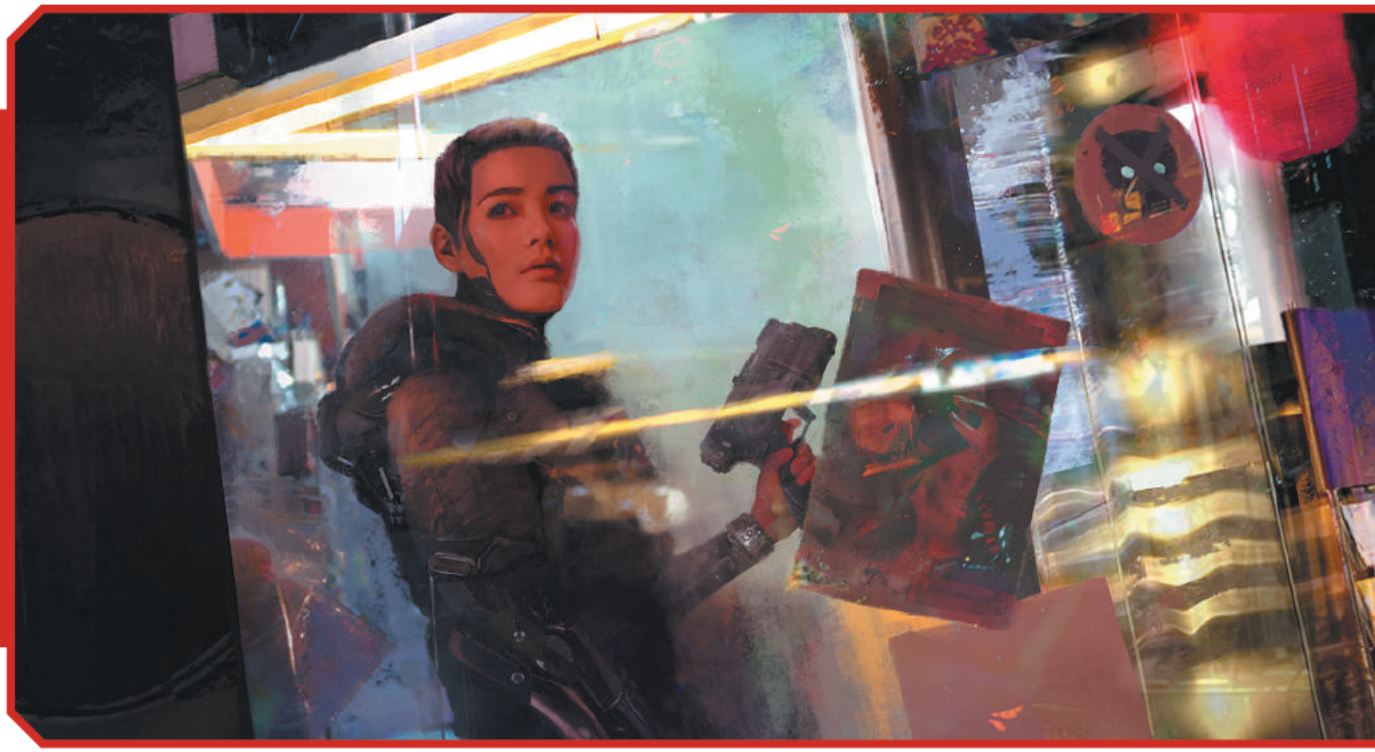
Choisissez ou lancez 1d6.

Jet	Clientèle
1	Les Rockeurs ou les Médias du coin qui veulent obtenir des dates de concerts ou des contacts.
2	Les gangs locaux qui protègent en retour votre bureau ou votre foyer.
3	Les corporatistes qui ont besoin de matériel pour leurs « projets top secret ».
4	Des Solos et autres gros bras qui cherchent des contrats ou des contacts.
5	Des Nomades et des Fixers qui ont besoin d'un intermédiaire pour conclure des accords et finaliser des transactions.
6	Des politiciens locaux ou des corporatistes qui ont besoin de vous pour dénicher des informations.

▶ Qui vous cherche des noises ? ◀

Choisissez ou lancez 1d6.

Jet	Ennemi
1	Les gangs des zones de combat qui veulent être les seuls à bénéficier de vos services.
2	Des Fixers rivaux qui cherchent à vous voler votre clientèle.
3	Des corporatistes qui veulent être les seuls à bénéficier de vos services.
4	L'ennemi d'un ancien client qui veut « boucler l'affaire », en vous éliminant par exemple.
5	Un ancien client qui a l'impression de s'être fait arnaquer.
6	Un Fixer rival qui cherche à vous couler pour récupérer vos ressources et votre matériel.



PAR EVE VENTRUE

NOMADE

DONNÉES

Il existe plusieurs groupes de Nomades, comme les **Aldecaldos**, qui participent à la reconstruction de Night City ; les **Jode**, d'anciens fermiers du Midwest ; la **Nation du Sang**, spécialisée dans les voyages de plaisance ; et les **Meta** qui regroupent des vétérans laissés pour compte des guerres d'Amérique centrale.

▶ Quelle taille fait votre meute ? ◀

Choisissez ou lancez 1d6.

Jet	Taille de la meute
1	Une tribu ou une famille étendue
2	Une vingtaine de membres
3	Entre trente et quarante membres
4	Plus d'une centaine de membres
5	Une famille de sang (plusieurs centaines de membres)
6	Une famille associée (composée de plusieurs familles de sang)

▶ Si votre meute voyage sur terre, que fait-elle ? ◀

Choisissez ou lancez 1d6.

Jet	Type
1	Gogang
2	Transport de passagers
3	Chautauqua/université populaire
4	Spectacle itinérant/kermesse
5	Ouvriers agricoles saisonniers
6	Transport de marchandises
7	Protection de convoi
8	Contrebande
9	Mercenariat
10	Construction

terre

▶ Votre meute voyage-t-elle sur terre, sur mer ou dans les airs ? ◀

Choisissez entre des Nomades de terre, de mer ou de l'air.

air

mer

▶ Si votre meute est aérienne, que fait-elle ? ◀

Choisissez ou lancez 1d6.

Jet	Type
1	Pirates de l'air
2	Transport de marchandises
3	Transport de passagers
4	Protection de convois aériens
5	Contrebande
6	Troupes de support

▶ Si votre meute est maritime, que fait-elle ? ◀

Choisissez ou lancez 1d6.

Jet	Type
1	Piraterie
2	Transport de marchandises
3	Transport de passagers
4	Contrebande
5	Troupes de support
6	Combats sous-marins

▶ Que faites-vous pour la meute ? ◀

Choisissez ou lancez 1d6.

Jet	Rôle
1	Ambassadeur (diplomatie)
2	Éclaireur (protection, armement)
3	Pilote/conducteur de véhicules
4	Routier (acheminement de conteneurs)
5	Contrebandier solitaire
6	Approvisionnement (carburant, véhicules, etc.)

▶ Quelle est la philosophie de la meute ? ◀

Choisissez ou lancez 1d6.

Jet	Philosophie
1	Toujours faire le bien ; votre meute accepte les autres tels qu'ils sont, elle veut juste aller de l'avant.
2	Elle fonctionne comme une entreprise familiale honnête et équitable.
3	Il lui arrive de commettre des actes répréhensibles, mais c'est rare.
4	La meute s'affranchit des règles qui se dressent entre elle et ses besoins.
5	Elle est égoïste et impitoyable, prête à commettre des atrocités si cela lui permet d'avancer.
6	Le mal incarné. Vous semez la terreur sur les autoroutes, multipliant les massacres et les pillages.

▶ Qui cherche des noises à votre meute ? ◀

Choisissez ou lancez 1d6.

Jet	Ennemi
1	Crime organisé
2	Gangs de boosters
3	Dealers de drogues
4	Politiciens véreux
5	Meute rivale qui travaille dans le même domaine
6	Policiers corrompus

Des Nomades dans la ville

En 2045, les Nomades contrôlent les autoroutes et les voies maritimes. Vous voulez que votre cargaison aille d'un point A à un point B ? Vous allez certainement passer un accord avec des Nomades dans un port ou un centre de dépôt qu'ils contrôlent. Ce sont également des experts en construction qui mettent en œuvre leurs talents pour rebâtir ce que la Quatrième Guerre corporatiste a brisé. Vous voyez ce mégabâtiment original là-bas ? Une centaine de Nomades travaillent probablement sur ce chantier. De nos jours, plusieurs familles nomades possèdent des enclaves permanentes à Night City ou en périphérie. Vous ne devriez pas avoir trop de mal à expliquer la raison de la présence de votre Nomade en ville.

Mais pourquoi traînerait-il avec une bande de sédentaires (des non Nomades) ? Trouvez une raison personnelle. Établissez des liens avec un ou plusieurs personnages du groupe. Peut-être qu'on vous a désignés, le Fixer de la meute et vous, pour surveiller les environs ? Peut-être que la meute doit une faveur au Medtech ? Discutez-en avec le MJ et les autres joueurs. Vous finirez bien par trouver.



Fini d'être le gringalet de la bande avec Pro Kibble.

Une recette conçue scientifiquement pour rendre les fibres moléculaires de vos muscles plus puissantes, plus rapides et plus saines avec ses 12 acides aminés créotiques. En plus, c'est délicieux !

continental Brands

PRO
KIBBLE
A treat to eat

Vous allez vraiment jusqu'au bout des choses. Si vous avez pris le temps de vous faire installer des cyberoptiques efficaces pour lire ce texte en petits caractères, chapeau ! Ce souci du détail témoigne de votre engagement poussé. Félicitations ! Vous êtes un vrai nerd, et rien que pour ça, nous vous adorons, Choomba.



PAR HUNTANG



PARÉ POUR LE FUTUR

LES COMPOSANTS D'UN PERSONNAGE

Votre personnage est le rôle que vous interpréterez au cours d'une session de jeu de rôle, laquelle s'apparente à une séance de théâtre d'improvisation. Par exemple, si votre groupe mettait en scène une réinterprétation du film *Blade Runner*, l'androïde Roy Batty (qui est, soit dit en passant, le personnage préféré de Mike) serait l'un de ces personnages.

Comme l'acteur Rutger Hauer, la personne qui jouerait Roy dans cette aventure s'efforcerait d'adopter un comportement réaliste lors de chaque scène du film. Dans ce cas, qu'est-ce qui empêche un joueur de proclamer : « Quand Deckard coince Roy, ce dernier utilise ses yeux à rayons d'énergie pour faire fondre le pistolet de Deckard » ? Les *règles* bien sûr ! Pour s'assurer que tous les joueurs produisent une interprétation crédible, sans abuser de leur puissance, le MJ se sert d'un ensemble de consignes structurées (comme celles qui suivent) pour annoncer aux joueurs ce qui relève du possible ou de l'impossible dans les bornes de cet univers. Et pour imposer des limites aux actions des personnages, le MJ dispose pour commencer d'un outil redoutable : les caractéristiques.

QUE SONT LES CARACTÉRISTIQUES ?

Les **caractéristiques** (abrégées en **CARAC**) sont des valeurs chiffrées qui donnent une idée des capacités de votre personnage par rapport au reste du monde. On peut décrire tous les habitants et les créatures existantes à l'aide des caractéristiques (ou plutôt les décortiquer). Il s'agit d'un moyen de comparaison qui interviendra à des moments importants dans le jeu. Par exemple, un personnage ayant 5 dans une caractéristique sera meilleur qu'un individu ayant 4, mais moins performant qu'un protagoniste ayant 6 dans la même caractéristique. En général, la valeur des caractéristiques s'échelonne de 1 à 8, mais elle peut parfois dépasser cette limite.

Dans une campagne de *Cyberpunk RED*, les personnages disposent de dix caractéristiques principales, réparties en quatre groupes : les caractéristiques mentales, physiques, de combat ou de fortune.

Caractéristiques mentales

Intelligence (INT) : vos capacités intellectuelles. Mais cette caractéristique ne se limite pas à ce domaine, car elle inclut aussi la ruse, la concentration, la perception et les capacités d'apprentissage.

Volonté (VOL) : votre détermination et votre sang-froid dans les situations stressantes et dangereuses. Cette caractéristique représente également votre courage et votre capacité à survivre aux privations sur le long terme. Elle est essentielle pour connaître le montant de dégâts que vous pouvez encaisser.

Prestance (PRES) : votre aptitude à impressionner les gens et à les influencer grâce à votre style et votre charisme. Cette caractéristique indique également comment vous vous débrouillez en société et mesure l'étendue de vos capacités d'interactions sociales.

Empathie (EMP) : votre faculté à vous lier à d'autres personnes et à prendre soin d'elles, à vous soucier de leur sort. Il s'agit d'une caractéristique primordiale puisqu'elle retarde les effets de la cyberpsychose, une maladie psychiatrique mortelle, courante à l'Ère du Rouge.

Caractéristiques de combat

Technique (TECH) : manipulation d'outils et d'instruments. Cette caractéristique diffère des Réflexes puisqu'elle indique si vous avez le coup de main pour bricoler. Un personnage disposant d'une Technique élevée peut se révéler incapable de manier le couteau ou de jongler. Dans le même ordre d'idée, un personnage avec de bons Réflexes ne possède pas forcément du savoir-faire nécessaire pour reconfigurer les câblages d'un ordinateur ou démarrer une voiture sans les clés.

Réflexes (RÉF) : évalue votre temps de réponse et votre agilité quand il s'agit de viser, lancer un objet, jongler, etc. Par exemple, un prestidigitateur aura une excellente valeur de Réflexes. Et surtout, cette caractéristique a un impact sur votre aptitude à toucher une cible avec des armes à distance.

Caractéristiques de fortune

Chance (CHA) : mesure à quel point la fortune vous sourit. Avec une Chance suffisamment élevée, vous pouvez faire pencher la balance en votre faveur. En jeu, cela signifie que vous pouvez défausser des points de Chance pour les transformer en bonus sur un jet de dé. Cette réserve de points est restaurée au début de chaque session de jeu.

Caractéristiques physiques

Corps (COR) : votre taille, votre carrure et votre capacité à rester en vie et conscient grâce à votre masse musculaire, votre obstination démesurée, la structure de votre corps ou d'autres qualités. Cette caractéristique détermine la quantité de dégâts que vous pouvez subir sans passer l'arme à gauche.

Dextérité (DEX) : vos capacités physiques lorsque vous devez vous adonner à des activités athlétiques comme rester en équilibre, sauter, faire des roulades ou combattre. Un gymnaste sera doté d'une Dextérité élevée. Et surtout, cette caractéristique aidera votre personnage à éviter les coups et à mettre en plein dans le mille avec des armes de mêlée.

Mouvement (MOUV) : votre vitesse de déplacement quand vous courez, sautez, nagez, etc.

OBTENIR SES CARACTÉRISTIQUES

Vous suivez toujours ? Alors, commençons par voir ce qui est commun à toutes les méthodes de création de personnage : le **tableau de caractéristiques.**

LE TABLEAU DE CARACTÉRISTIQUES

Quand vous créez votre personnage, vous devez noter vos caractéristiques dans un tableau de CARAC semblable à celui qui suit :

INT	RÉF	DEX	TECH	PRES
VOL	CHA	MOUV	COR	EMP

Ce tableau ne change pas, quelle que soit la méthode de création de personnage que vous choisissez : **Rat des Rues**, **Edgerunner** ou **Formule complète. Vous retrouverez un tableau de caractéristiques similaire sur votre fiche de personnage.**

LES TROIS MÉTHODES DE GÉNÉRATION DES CARACTÉRISTIQUES

▶ Méthode n° 1 : Rat des Rues (profil générique) ◀

Quand vous choisissez l'option **Rat des Rues**, lancez **1d10** et recopiez sur votre fiche de personnage les nombres situés *sur la ligne* correspondant au résultat du jet. Vous ne pouvez pas modifier ces CARAC ; *vous devez retranscrire à l'identique les nombres indiqués en fonction du résultat de votre jet.* La bonne nouvelle, c'est que nous avons généré ces tableaux par ordinateur pour vous offrir un profil optimal pour chaque rôle.

Exemple : *Gaëtan décide d'incarner un Solo. Il consulte le tableau de profil pour les Solos et obtient 6 sur son d10.*

Jet	INT	RÉF	DEX	TECH	PRES	VOL	CHA	MOUV	COR	EMP
1	6	7	7	3	8	6	5	5	6	5
2	7	8	6	3	6	6	7	5	6	6
3	5	8	7	4	7	7	6	7	8	5
4	5	8	6	4	6	7	6	5	7	6
5	6	6	7	5	7	6	7	6	8	4
6	**7**	**7**	**6**	**5**	**7**	**6**	**6**	**7**	**7**	**5**
7	7	7	6	5	6	7	7	6	6	6
8	7	8	7	5	6	6	5	6	8	4
9	7	7	6	4	6	6	6	5	6	5
10	6	6	8	5	6	6	5	6	6	5

Gaëtan consulte ensuite le résultat correspondant à son jet et remplit le tableau de caractéristiques de sa fiche de personnage en recopiant les nombres indiqués sur la même ligne.

INT 7	RÉF 7	DEX 6	TECH 5	PRES 7
VOL 6	CHA 6	MOUV 7	COR 7	EMP 5

RUE
Définition des CARAC PAGE 72
Étape suivante : CARAC dérivées PAGE 79

Voici les tableaux de profils pour chaque rôle :

Rockeur

Jet	INT	RÉF	DEX	TECH	PRES	VOL	CHA	MOUV	COR	EMP
1	7	6	6	5	6	8	7	7	3	8
2	3	7	7	7	7	6	7	7	5	8
3	4	5	7	7	6	6	7	7	5	8
4	4	5	7	7	6	8	7	6	3	8
5	3	7	7	7	6	8	6	5	4	7
6	5	6	7	5	7	8	5	7	3	7
7	5	6	6	7	7	8	7	6	3	6
8	5	7	7	5	6	6	6	6	4	8
9	3	5	5	6	7	8	7	5	5	7
10	4	5	6	5	8	8	7	6	4	7

Solo

Jet	INT	RÉF	DEX	TECH	PRES	VOL	CHA	MOUV	COR	EMP
1	6	7	7	3	8	6	5	5	6	5
2	7	8	6	3	6	6	7	5	6	6
3	5	8	7	4	7	7	6	7	8	5
4	5	8	6	4	6	7	6	5	7	6
5	6	6	7	5	7	6	7	6	8	4
6	7	7	6	5	7	6	6	7	7	5
7	7	7	6	5	6	7	7	6	6	6
8	7	8	7	5	6	6	5	6	8	4
9	7	7	6	4	6	6	6	5	6	5
10	6	6	8	5	6	6	5	6	6	5

Netrunner

Jet	INT	RÉF	DEX	TECH	PRES	VOL	CHA	MOUV	COR	EMP
1	5	8	7	7	7	4	8	7	7	4
2	5	6	7	5	8	3	8	7	5	5
3	5	6	8	6	6	4	7	6	7	4
4	5	7	7	7	7	5	8	6	5	5
5	5	8	8	5	7	3	7	5	5	6
6	6	6	6	7	8	4	7	7	6	6
7	6	6	6	7	6	5	7	7	7	6
8	5	7	8	6	8	4	8	5	7	4
9	7	6	7	7	6	3	6	5	6	5
10	7	8	6	6	6	4	7	7	5	6

Techie

Jet	INT	RÉF	DEX	TECH	PRES	VOL	CHA	MOUV	COR	EMP
1	6	7	7	8	4	4	5	5	7	6
2	7	6	6	7	5	3	7	7	5	5
3	8	6	5	7	5	4	7	7	5	7
4	7	8	7	8	4	4	6	5	6	7
5	6	6	7	6	4	3	7	7	6	6
6	8	7	5	6	3	3	7	6	6	7
7	8	6	7	8	4	4	7	6	7	6
8	8	8	7	8	5	4	6	5	6	6
9	6	6	7	8	3	3	5	7	7	7
10	8	8	5	6	4	4	6	5	6	6

Medtech

Jet	INT	RÉF	DEX	TECH	PRES	VOL	CHA	MOUV	COR	EMP
1	7	5	6	7	5	3	8	5	5	7
2	6	7	7	7	4	4	6	7	7	7
3	6	5	5	8	5	3	8	5	7	8
4	8	7	6	8	3	5	6	6	5	7
5	6	7	5	7	5	5	8	7	6	8
6	8	5	5	8	5	5	6	6	5	6
7	8	6	5	8	5	4	8	5	7	7
8	6	5	7	7	3	5	8	5	5	8
9	6	6	7	7	5	4	6	6	5	6
10	8	7	6	6	3	4	8	7	6	7

Média

Jet	INT	RÉF	DEX	TECH	PRES	VOL	CHA	MOUV	COR	EMP
1	6	6	5	5	8	7	5	7	5	7
2	8	7	7	3	6	6	6	5	6	8
3	6	7	7	5	6	8	5	5	5	7
4	6	5	7	5	6	7	5	5	6	6
5	6	6	7	4	8	7	6	7	5	8
6	7	5	5	4	8	7	6	7	5	8
7	8	5	6	3	7	6	6	5	6	7
8	6	5	6	5	6	8	6	6	7	8
9	7	7	5	4	6	7	6	5	6	7
10	7	6	6	3	7	6	7	6	7	6

Justicier

Jet	INT	RÉF	DEX	TECH	PRES	VOL	CHA	MOUV	COR	EMP
1	5	6	7	5	7	8	5	6	5	6
2	6	6	6	5	6	8	5	7	5	5
3	5	7	7	7	6	7	5	5	7	6
4	6	6	7	6	6	8	5	7	7	6
5	6	6	7	6	7	7	6	5	5	6
6	7	6	5	5	7	8	5	6	7	4
7	7	8	7	5	6	8	7	6	5	4
8	5	6	6	5	6	8	5	7	6	4
9	7	7	5	5	7	7	6	5	5	6
10	6	6	5	6	8	7	5	7	6	6

Corporatiste

Jet	INT	RÉF	DEX	TECH	PRES	VOL	CHA	MOUV	COR	EMP
1	8	5	5	3	8	6	6	5	5	7
2	8	6	6	4	7	6	7	7	5	7
3	8	7	6	3	8	6	7	6	4	5
4	8	5	7	5	6	5	6	5	5	7
5	7	7	6	5	8	5	7	7	5	6
6	5	7	7	3	6	7	6	5	5	7
7	6	6	7	5	8	7	6	7	4	6
8	6	7	7	3	7	5	7	5	5	7
9	7	6	7	5	7	5	7	6	5	5
10	7	7	5	5	8	6	6	7	4	7

Fixer

Jet	INT	RÉF	DEX	TECH	PRES	VOL	CHA	MOUV	COR	EMP
1	8	5	7	4	6	5	8	5	5	8
2	8	5	5	5	6	7	8	7	5	7
3	6	6	6	4	5	6	8	6	3	8
4	7	7	5	5	7	6	7	7	5	8
5	8	6	6	3	6	5	8	7	5	6
6	8	7	5	5	6	7	7	5	3	6
7	8	6	6	5	6	5	6	7	5	8
8	6	6	7	4	7	6	7	7	4	7
9	8	7	7	5	5	5	7	6	5	7
10	6	5	6	5	5	6	8	6	4	7

Nomade

Jet	INT	RÉF	DEX	TECH	PRES	VOL	CHA	MOUV	COR	EMP
1	6	6	8	3	6	7	6	6	6	4
2	5	7	6	5	8	8	8	7	5	4
3	5	8	6	3	8	7	6	5	6	5
4	5	8	7	4	8	6	7	7	7	5
5	6	6	6	3	6	7	6	7	7	4
6	7	6	8	4	6	7	6	5	6	5
7	6	7	8	4	6	6	7	5	7	5
8	5	7	8	3	8	6	7	5	5	5
9	6	7	6	4	8	6	6	6	6	6
10	5	6	7	4	7	8	7	7	7	4

Méthode n° 2 : Edgerunner (rapide et sans filet)

Quand vous choisissez l'option Edgerunner, vous devez encore une fois consulter le tableau de caractéristiques qui correspond à votre rôle (CF. PAGE 74). Cette fois, lancez 1d10 *pour chaque caractéristique*, en consultant le résultat obtenu dans la colonne correspondante.

Exemple : *Gaëtan a encore envie d'incarner un Solo. Cette fois, il lance 1d10 pour chaque caractéristique du tableau, en allant de* ***gauche à droite****. Il obtient les nombres suivants :*

Jet	INT	RÉF	DEX	TECH	PRES	VOL	CHA	MOUV	COR	EMP
1	6	7	7	3	8	6	5	5	6	5
2	7	8	6	3	6	6	7	5	6	6
3	5	8	7	4	7	7	6	7	8	5
4	5	8	6	4	6	7	6	5	7	6
5	6	6	7	5	7	6	7	6	8	4
6	7	7	6	5	7	6	6	7	7	5
7	7	7	6	5	6	7	7	6	6	6
8	7	8	7	5	6	6	5	6	8	4
9	7	7	6	4	6	6	6	5	6	5
10	6	6	8	5	6	6	5	6	6	5

Une fois qu'il a effectué les jets pour connaître les valeurs de ses dix caractéristiques, il reporte ces résultats dans son tableau de caractéristiques :

INT 6	RÉF 7	DEX 7	TECH 5	PRES 7
VOL 6	CHA 6	MOUV 7	COR 8	EMP 5

EDGE
Définition des CARAC PAGE 72
Étape suivante : CARAC dérivées PAGE 79

CMPLT
Définition des CARAC
PAGE 72
Étape suivante : CARAC dérivées
PAGE 79

▶ Méthode n° 3 : Formule complète (création par points) ◀

Cette méthode vous permet de construire votre personnage de A à Z à l'aide d'une « réserve de points de personnage » qui sert à « acheter » les caractéristiques. Bien que cette méthode soit la plus flexible, elle nécessite beaucoup plus de temps. C'est pourquoi nous la déconseillons aux joueurs novices.

Lorsque vous optez pour la **Formule complète**, le MJ vous accorde un montant de points avec lesquels vous devez générer votre personnage (en général **62 points**). **Vous n'avez qu'une seule règle à respecter : une caractéristique ne peut être supérieure à 8 ou inférieure à 2. Et nous recommandons chaudement au MJ de s'en tenir au rang personnage de départ.** Toutefois, nous avons aussi inclus des valeurs en points pour des personnages plus modestes et plus importants, en nous basant sur le système aléatoire qui était à l'honneur dans les éditions précédentes de ***Cyberpunk*** (2013, 2020). Nous insistons une fois de plus sur la nécessité de rester sur le montant de points des personnages de départ, à moins que le MJ ait vraiment envie de modifier l'équilibre du jeu.

C'est vous qui voyez, on vous aura prévenu.

Rang du personnage	Points de CARAC
Personnage de soutien mineur	50
Personnage de départ	62
Personnage de soutien majeur	70
Héros mineur	75
Héros majeur	80

Répartissez vos points entre les dix caractéristiques du tableau. En moyenne, vous devriez pouvoir mettre 6 points dans chaque CARAC et avoir quand même des points en excédent.

Trouver le bon calibrage est la partie amusante de la formule complète.

60 POINTS					
INT 6	RÉF 6	DEX 6	TECH 6	PRES 6
VOL 6	CHA 6	MOUV 6	COR 6	EMP 6

Exemple : *une fois de plus, Gaëtan décide de jouer un Solo. Cette fois, il dispose de 62 points pour définir les caractéristiques de son personnage. Gaëtan commence par répartir ses points de façon équitable entre toutes les caractéristiques, puis il trafique les nombres pour obtenir son profil définitif. En fin de compte, Gaëtan choisit de créer un Solo costaud qui tient plus du cogneur que du pistolero, privilégiant ainsi les caractéristiques COR, DEX, VOL et MOUV.*

62 POINTS					
INT 5	RÉF 7	DEX 8	TECH 3	PRES 6
VOL 7	CHA 6	MOUV 8	COR 8	EMP 4

Note : nous pourrions aussi en profiter pour tenir les futurs maîtres de jeu au courant des combines dont les joueurs disposent pour créer des personnages d'élite. Mais regardons la réalité en face : s'ils ont envie d'incarner des superhéros, qui sommes-nous pour les en empêcher ? Après tout, vous êtes grands et si, en tant que MJ, vous trouvez que les joueurs dépassent les bornes, pourquoi ne pas les laisser faire et les éliminer en cours de partie ?

Telle est la voie de *Cyberpunk*.

PASSAGE OBLIGATOIRE : LES CARACTÉRISTIQUES DÉRIVÉES

Quelle que soit la méthode choisie pour générer vos caractéristiques, vous devez calculer deux valeurs supplémentaires : les **points de santé** et l'**Humanité**. Il s'agit des **caractéristiques dérivées** de votre personnage, qu'on appelle ainsi, car elles dépendent directement de votre tableau de caractéristiques. Pour connaître leur valeur, on effectue une opération mathématique (division, multiplication, soustraction) impliquant une caractéristique déjà existante.

RUE
Étape suivante : Compétences
PAGE 86

EDGE
Étape suivante : Compétences
PAGE 88

CMPLT
Étape suivante : Compétences
PAGE 90

▶ Points de santé (PS) ◀

Les points de santé permettent de savoir si votre personnage est mort, ou s'il se vide de son sang sur le sol. Tous les personnages de ***Cyberpunk RED*** sans exception possèdent cette caractéristique dérivée. Les points de santé représentent la rage de vivre d'un individu et sa condition physique. Quand il subit des dégâts provoqués par des événements externes, il soustrait les dégâts de sa réserve de points de santé. Quand les PS d'un personnage descendent en dessous d'un certain seuil, il subit des pénalités, figurant l'accumulation des blessures qui ralentissent ses mouvements et embrument son esprit.

Lorsque le personnage tombe à 0 point de santé, il entre en état mort (cet état mesure la rapidité de son agonie). Nous évoquerons plus en détail le seuil de blessure, les pénalités et l'état mort dans la section dédiée au combat, PAGE 186.

Votre nombre de points de santé est égal à 10 + (5 x [COR + VOL divisé par deux, arrondi au supérieur]). Mais comme le calcul mental n'est pas forcément votre tasse de thé, nous avons tout mis dans un tableau. Reportez-vous au tableau ci-dessous pour connaître le montant de points de santé de votre personnage.

Le **seuil de blessure grave** de votre personnage est égal à la moitié de ses PS (arrondie au supérieur).

Sa **sauvegarde contre la mort** est égale à sa caractéristique de COR.

VOLONTÉ \ CORPS	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
2	20	25	25	30	30	35	35	40	40	45	45	50	50	55
3	25	25	30	30	35	35	40	40	45	45	50	50	55	55
4	25	30	30	35	35	40	40	45	45	50	50	55	55	60
5	30	30	35	35	40	40	45	45	50	50	55	55	60	60
6	30	35	35	40	40	45	45	50	50	55	55	60	60	65
7	35	35	40	40	45	45	50	50	55	55	60	60	65	65
8	35	40	40	45	45	50	50	55	55	60	60	65	65	70
9	40	40	45	45	50	50	55	55	60	60	65	65	70	70
10	40	45	45	50	50	55	55	60	60	65	65	70	70	75

▶Humanité (HUM)◀

L'Humanité mesure la qualité de vos interactions avec les gens et le monde extérieur. Les individus possédant une caractéristique d'Humanité faible ont de gros problèmes dans leurs interactions sociales. Ils courent le risque de devenir des sociopathes, de souffrir d'isolement ou de dissociation mentale, voire de commettre des homicides. Lorsque l'Humanité de votre personnage tombe *en dessous* de 0, sa vie émotionnelle sombre dans le néant ; son esprit succombe à la ***cyberpsychose***, laquelle peut se traduire par la psychopathie ou la schizophrénie. Bien que l'accumulation de matériel cybernétique contribue largement au déclenchement de cette maladie (CF. PAGE 230 pour en savoir plus à ce sujet), d'autres situations traumatisantes peuvent conduire les personnages à basculer dans le gouffre.

Votre personnage gagne 10 points d'Humanité (HUM) pour chaque point qu'il possède en Empathie. Par exemple, un personnage qui commence avec EMP 5 aura 50 en Humanité. Une fois de plus, voici un tableau pour vous faciliter la vie :

Empathie (EMP)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Humanité (HUM)	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

Lorsque votre personnage est sujet à une perte d'Humanité, ce qui se produit généralement, mais pas toujours, avec l'installation d'implants cybernétiques, il perd des points d'Humanité. La perte de points d'Humanité conduit à une réduction de la caractéristique d'Empathie chaque fois que vous atteignez la dizaine inférieure. *Par exemple, un personnage ayant 44 en Humanité possède 4 en Empathie jusqu'à ce que son Humanité tombe à 39, après quoi son EMP devient égale à 3.* Pour savoir comment regagner des points d'Humanité à l'aide de cures thérapeutiques, VOYEZ LA PAGE 229.

Notez toutes ces valeurs dans les cases Humanité, Points de santé, Seuil de blessure grave et Sauvegarde contre la mort de votre fiche de personnage avant de passer à l'étape suivante : les compétences.



PAR BAD MOON ART STUDIO

COMPÉTENCES

Quelle que soit la méthode de création de personnage qui vous a servi à générer vos caractéristiques, l'étape suivante va vous permettre de savoir ce dont votre alter ego est capable en définissant les **compétences** qu'il maîtrise.

QUE SONT LES COMPÉTENCES ?

Tout ce que le personnage connaît ou sait faire est représenté par des compétences qui mesurent son niveau de maîtrise et son talent. Un personnage acquiert aussi des compétences en s'entraînant dans une discipline. Il a consacré du temps à l'apprentissage d'un domaine de connaissance et affiné ses talents en faisant appel à un professeur, à un livre, ou bien au terme d'une série d'exercices longs et ardus comme on en voit dans les films d'action et de kung-fu. Le niveau d'une compétence montre l'aisance de votre personnage dans ce domaine d'activité.

▶ Compétences liées aux caractéristiques ◀

En outre, chaque compétence est liée à une CARAC qui représente le talent inné. Certaines personnes sont naturellement plus douées que d'autres pour apprendre ou réaliser certaines actions. Ainsi, quand vous effectuez un **jet de compétence** (nous traiterons de ce sujet PAGE 128), vous devez ajouter la CARAC associée à la compétence pour mesurer votre réussite lorsque vous accomplissez une action basée sur cette compétence. C'est ce que l'on appelle une **base de compétence**.

▶ Toutes les compétences ne se valent pas ◀

Certaines compétences sont plus difficiles à acquérir que d'autres (l'apprentissage est plus long, les livres à lire plus épais, les enchaînements d'exercices plus exténuants), ce qui se reflète dans le « coût d'acquisition » des compétences. Les compétences qui coûtent plus cher sont signalées dans la liste ci-après par la mention **(x2)**. Le coût d'achat de ces compétences est deux fois plus élevé (2 points par niveau).

Il existe neuf catégories de compétence dans *Cyberpunk RED*.

Combat : les aptitudes pour se battre au corps à corps, à mains nues ou avec une arme de mêlée.

Contrôle : les compétences requises pour conduire un véhicule ou chevaucher un animal.

Corps : tout ce qui concerne les travaux physiques, la puissance musculaire brute, l'endurance...

Éducation : vos connaissances et l'acquisition d'un savoir scolaire ou universitaire.

Représentation : savoir interpréter un rôle, jouer de la musique, produire des effets spéciaux, créer un maquillage convaincant et user d'artifices scéniques.

Sociabilité : votre habileté à vous fondre dans un environnement social, à éviter les bourdes et à impressionner par votre style et votre élégance. Inclut également la capacité à convaincre les autres grâce à vos talents d'orateur.

Technique : les compétences professionnelles acquises par la pratique et l'habileté pour les travaux manuels.

Tir : la maîtrise nécessaire pour manier une arme à distance, comme un fusil ou un arc.

Vigilance : l'attention que vous portez à votre environnement, par exemple pour relever des indices.

J'AI **COMMENCÉ** EN FABRIQUANT DE FAUX PAPIERS POUR LES EDGERUNNERS ET LES RATS DES RUES. QUATRE ANS ONT PASSÉ, ET JE CRÉE DES ARMES **BIOTECHNOLOGIQUES** POUR LES GROS BONNETS. TOUT ÇA POUR DIRE QU'IL N'EST JAMAIS TROP **TARD** POUR SE LANCER DANS UNE ACTIVITÉ.

– HORNET

DONNÉES

Vous trouverez des informations supplémentaires sur les compétences PAGE 131

Compétences de Combat

Arme de mêlée ..... DEX
Se servir d'armes de mêlée.

Art martial (x2) ..... DEX
Employer des techniques d'arts martiaux lors d'un affrontement. Chaque fois que vous améliorez cette compétence, vous devez choisir une discipline martiale. Vous pouvez vous entraîner dans plusieurs disciplines, mais vous devrez les améliorer séparément. *Les options disponibles (Karaté, Taekwondo, Judo, Aïkido) sont indiquées* PAGE 178.

Bagarre..... DEX
Se battre et effectuer des prises en usant de la force brute.

Esquive..... DEX
Esquiver les coups lorsqu'on vous attaque au corps à corps. Un personnage ayant minimum 8 en RÉF peut aussi utiliser cette compétence pour esquiver les attaques à distance.

Compétences de Contrôle

Conduite de véhicule terrestre..... RÉF
Savoir piloter et manœuvrer des véhicules terrestres.

Équitation..... RÉF
Savoir chevaucher un animal entraîné spécialement.

Pilotage de véhicule aérien (x2)..... RÉF
Savoir piloter et manœuvrer des véhicules aériens.

Pilotage de véhicule marin ..... RÉF

Compétences de Corps

Athlétisme..... DEX
La base des capacités athlétiques, comme faire un salto, sauter, s'échapper, lancer des objets, nager, etc.

Contorsion..... DEX
La capacité à mouvoir son corps pour se défaire de menottes et autres entraves, ou bien pour se faufiler dans des endroits inaccessibles et des espaces exigus.

Danse..... DEX
Exécuter des chorégraphies de très haut niveau.

Discrétion..... DEX
La capacité à se dissimuler dans l'obscurité, à se mouvoir sans faire de bruit ou à éviter de se faire repérer. Pour détecter votre présence, les autres personnages peuvent faire appel à la compétence Perception.

Endurance ..... VOL
La capacité à endurer les privations et les conditions de vie dans des environnements hostiles.

Résistance à la torture/aux drogues ..... VOL
Votre tolérance à la douleur causée par les interrogatoires musclés, la torture ou les drogues.

Compétences d'Éducation

Bibliothèque..... INT
Effectuer des recherches dans des bases de données, des puits de données, les collections des bibliothèques et autres sources d'information compilées pour obtenir des renseignements.

Bureaucratie ..... INT
Savoir traiter avec les bureaucrates, connaître leur langage et les techniques pour les approcher, et extraire les informations qui transitent dans les administrations.

Composition..... INT
Rédiger des chansons, des articles ou des fictions d'un niveau professionnel.

Comptabilité ..... INT
Tenir les comptes, savoir identifier et dresser de faux bilans, jongler avec les chiffres, établir un budget et effectuer les opérations comptables courantes.

Connaissance ..... INT
Reflète votre niveau de connaissance dans des disciplines scolaires telles que la lecture, l'écriture, les principes mathématiques de base et l'histoire. Vous en savez assez pour vous débrouiller.

Criminologie ..... INT
La capacité à trouver des indices grâce au relevé d'empreintes, aux tests balistiques, à l'analyse de preuves et aux recherches dans les fichiers et les enregistrements de la police.

Cryptographie ..... INT
Savoir déchiffrer et crypter des messages.

Déduction..... INT
Établir une conclusion qui ne saute pas aux yeux ou un diagnostic médical à partir d'un faisceau d'indices.

Dressage..... INT
La capacité à dresser les animaux, les entraîner et leur prodiguer des soins.

Gestion d'affaires ..... INT
Connaître le b.a.-ba de l'entrepreneuriat tel que la loi de l'offre et de la demande, le management des employés, l'approvisionnement, la vente et le marketing.

Guide local ..... INT
Mesure votre degré de familiarité avec un environnement spécifique et les objectifs des diverses factions présentes, que ce soient des organisations criminelles ou des partis politiques. Quand vous augmentez le niveau de cette compétence, vous devez choisir un lieu spécifique dont l'importance ne doit pas excéder celle d'un quartier ou d'une communauté.

Jeux de hasard ..... INT
Savoir calculer les chances de réussite et optimiser vos résultats aux jeux de hasard.

Langue ..... INT
Votre niveau de maîtrise dans une langue donnée. Choisissez une langue spécifique chaque fois que vous investissez des points dans cette compétence.

Science ..... INT
Mettre au point des expériences, rédiger des articles scientifiques, mettre des hypothèses à l'épreuve et débattre avec d'autres chercheurs dans un domaine scientifique précis. Quand vous augmentez le niveau de cette compétence, choisissez la discipline qui en bénéficie. *Options disponibles : Géologie, Mathématiques, Physique, Zoologie, Anthropologie, Biologie, Chimie, Histoire, etc.*

Survie en milieu hostile ..... INT
Se débrouiller pour bénéficier d'un minimum de confort dans les environnements hostiles.

Tactique..... INT
Savoir diriger des troupes efficacement lors d'un affrontement à grande échelle. Un personnage doté de cette capacité connaît les décisions à prendre pour mener une bataille et sait jauger les réactions des forces adverses.

Compétences de Représentation

Instrument..... TECH
Savoir jouer d'un instrument à un excellent niveau. Vous devez choisir un instrument quand vous améliorez cette compétence. *Options disponibles : chant, guitare, percussions, violon, piano, etc.*

Jeu d'acteur ..... PRES
Savoir jouer un rôle, se déguiser afin de passer pour un personnage fictif ou réel, feindre des émotions et des humeurs.

Compétences de Sociabilité

Connaissance de la rue..... PRES
Vous savez nouer des relations et les exploiter pour obtenir des biens de contrebande et des marchandises illégales, communiquer avec le monde du crime et éviter les ennuis dans les quartiers chauds.

Conversation..... EMP
Grâce à cette compétence, vous soutirez des renseignements aux gens sous couvert d'une conversation anodine.

Corruption..... PRES
Vous pressentez le degré de corruptibilité des gens. Vous savez comment approcher votre interlocuteur et quelle somme lui proposer.

Habillement et style ..... PRES
Savoir quels vêtements porter à quelle occasion.

Interrogatoire..... PRES
Vous savez obtenir des informations par la force.

Look..... PRES
Vous savez soigner votre look pour déployer votre charme.

Négoce ..... PRES
Conclure des affaires intéressantes avec des vendeurs ou des acheteurs.

Persuasion ..... PRES
La capacité à convaincre, persuader ou influencer d'autres personnes.

Psychologie..... EMP
La capacité à déchiffrer les expressions et le langage corporel des gens, afin de deviner leur humeur du moment et discerner les mensonges éventuels.

Compétences de Technique

Aérotech ..... TECH
Réparation et maintenance de véhicules aériens.

Armurerie ..... TECH
Réparation et maintenance d'armes en tout genre.

Arts plastiques ..... TECH
Réalisation de tableaux, de dessins ou de sculptures sophistiqués.

Assistance médicale (x2)..... TECH
Appliquer des soins médicaux aux blessés pour guérir toutes les blessures critiques qui ne nécessitent pas d'opération chirurgicale, et ainsi leur éviter la mort (la Chirurgie est uniquement accessible aux Medtechs par leur capacité de rôle Médecine).

Contrefaçon ..... TECH
Fabrication et détection de documents et de moyens d'identification falsifiés.

Crochetage ..... TECH
Crochetage de serrures dépourvues de protection électronique.

Cybertech ..... TECH
Identifier, comprendre et réparer des membres et des implants cybernétiques.

Électronique ..... TECH
Identifier, comprendre, réparer des appareils électroniques, mécaniques et tous les objets qui ne sont pas couverts par les autres compétences de Technique.

Explosifs (x2) ..... TECH
Installer et désamorcer des explosifs, connaître la quantité de matière explosive nécessaire pour aboutir au résultat désiré.

Maritech ..... TECH
Réparation et maintenance de véhicules aquatiques.

Photos et films ..... TECH
Prendre des photographies, produire des vidéos ou des programmes de danse sensorielle.

Pickpocket ..... TECH
Récupérer discrètement des objets conservés sur d'autres personnes et commettre des vols à l'étalage sans se faire prendre.

Premiers secours ..... TECH
Appliquer des soins médicaux aux personnes blessées pour leur éviter la mort en traitant les blessures graves les plus courantes.

Sécurité électronique (x2) ..... TECH
Identifier, comprendre, réparer, pirater et installer des appareils électroniques complexes, parmi lesquels les ordinateurs, les cyberconsoles, le matériel électronique personnel, les systèmes de sécurité électronique, les micros et les traceurs, les plaques de pression, les détecteurs laser, etc.

Terratech ..... TECH
Réparation et maintenance de véhicules terrestres.

Compétences de Tir

Armes d'épaule ..... RÉF
Tirer avec précision avec des armes à projectile qu'il faut épauler telles que les carabines et les fusils à pompe.

Armes lourdes (x2) ..... RÉF
Tirer avec précision avec des armes à projectile encombrantes telles que des lance-grenades et des lance-roquettes.

Pistolet ..... RÉF
Tirer avec précision avec des armes à projectile tenues à une main comme des pistolets.

Tir à l'arc ..... RÉF
Mettre dans le mille avec des armes qui projettent des flèches ou des carreaux.

Tir automatique (x2) ..... RÉF
Tenir sa cible en joue avec une arme en mode automatique malgré le recul.

Compétences de Vigilance

Concentration ..... VOL
La capacité à se concentrer, à mobiliser sa mémoire, à ignorer les sources de distraction et à contrôler ses réactions physiologiques.

Dissimulation/Révélation d'objet ..... INT
La capacité à soustraire des objets à la vue et retrouver des éléments cachés. On utilise cette compétence pour dissimuler ses armes sous ses vêtements et repérer les armes dissimulées.

Lecture sur les lèvres ..... INT
Lire sur les lèvres d'une personne pour savoir ce qu'elle raconte.

Perception ..... INT
La capacité à observer, percevoir les détails, déceler des éléments cachés comme des indices, des pièges ou des personnages qui se dissimulent en exploitant la compétence Discrétion, mais pas les objets cachés à l'aide de la compétence Dissimulation/Révélation d'objet.

Pistage ..... INT
Savoir suivre une piste en analysant les empreintes et autres traces de passage.

Comment obtenir ses compétences ?

▶ Acheter des compétences ◀

Les compétences, dont le niveau s'échelonne de 1 à 10, s'utilisent en jeu en ajoutant le niveau d'une compétence au niveau de la caractéristique liée. Sur le modèle des caractéristiques, le degré d'efficacité des compétences est directement lié à leur niveau.

▶ Compétences de base ◀

Les compétences de base sont des aptitudes communes à toutes les cultures de l'Ère du Rouge : Athlétisme, Bagarre, Concentration, Connaissance, Conversation, Discrétion, Esquive, Guide local (quartier d'origine), Langue (argot), Perception, Persuasion, Premiers secours et Psychologie. Tous les personnages sont censés posséder ces compétences avec une valeur de départ de 2 minimum. **De plus, tous les personnages commencent avec 4 points dans la Langue correspondant à leur origine culturelle, comme décrit dans le parcours personnel à la** PAGE 45**.**



PAR ALEXANDER DUDAR

Définitions des compétences PAGE 81

Étape suivante : Armes et armures PAGE 98

▶ Méthode n° 1 : compétences des Rats des Rues (profil générique) ◀

Les **compétences** des Rats des Rues sont prédéterminées. Quand vous créez un personnage avec cette méthode, la liste des compétences de base (**en gras**) et des compétences professionnelles est déjà établie à l'avance en fonction de votre rôle. **Trouvez votre rôle dans les tableaux** ci-dessous et recopiez les valeurs indiquées pour chaque compétence sur votre fiche de personnage. **N'oubliez pas la Langue niveau 4 qui dépend de l'origine culturelle que vous avez choisie durant votre parcours** (CF. PAGE 45).

Rockeur		Solo		Netrunner		Techie		Medtech	
Compétence	**Niv**	**Compétence**	**Niv**	**Compétence**	**Niv**	**Compétence**	**Niv**	**Compétence**	**Niv**
Athlétisme	2	**Athlétisme**	2	**Athlétisme**	2	**Athlétisme**	2	**Athlétisme**	2
Bagarre	6	**Bagarre**	2	**Bagarre**	2	**Bagarre**	2	**Bagarre**	2
Concentration	2	**Concentration**	2	**Concentration**	2	**Concentration**	2	**Concentration**	2
Connaissance	2	**Connaissance**	2	**Connaissance**	6	**Connaissance**	6	**Connaissance**	6
Conversation	2	**Conversation**	2	**Conversation**	2	**Conversation**	2	**Conversation**	6
Discrétion	2	**Discrétion**	2	**Discrétion**	6	**Discrétion**	2	**Discrétion**	2
Esquive	6	**Esquive**	6	**Esquive**	6	**Esquive**	6	**Esquive**	6
Guide local (quartier d'origine)	4	**Guide local (quartier d'origine)**	2	**Guide local (quartier d'origine)**	2	**Guide local (quartier d'origine)**	2	**Guide local (quartier d'origine)**	2
Langue (argot)	2	**Langue (argot)**	2	**Langue (argot)**	2	**Langue (argot)**	2	**Langue (argot)**	2
Perception	2	**Perception**	6	**Perception**	2	**Perception**	2	**Perception**	2
Persuasion	6	**Persuasion**	2	**Persuasion**	2	**Persuasion**	2	**Persuasion**	2
Premiers secours	6	**Premiers secours**	6	**Premiers secours**	2	**Premiers secours**	6	**Premiers secours**	2
Psychologie	6	**Psychologie**	2	**Psychologie**	2	**Psychologie**	2	**Psychologie**	6
Arme de mêlée	6	Arme de mêlée	6	Bibliothèque	6	Armes d'épaule	6	Armes d'épaule	6
Composition	6	Armes d'épaule	6	Cryptographie	6	Armurerie	6	Assistance médicale	6
Connaissance de la rue	6	Interrogatoire	6	Cybertech	6	Cybertech	6	Cybertech	4
Habillement et style	4	Pistolet	6	Dissimulation/ Révélation d'objet	6	Électronique	6	Déduction	6
Instrument (1 au choix)	6	Résistance à la torture/aux drogues	6	Électronique	6	Science (1 au choix)	6	Électronique	6
Look	4	Tactique	6	Pistolet	6	Sécurité électronique	6	Résistance à la torture/aux drogues	4
Pistolet	6	Tir automatique	6	Sécurité électronique	6	Terratech	6	Science (1 au choix)	6

Média		Justicier		Corporatiste		Fixer		Nomade	
Compétence	**Niv**	**Compétence**	**Niv**	**Compétence**	**Niv**	**Compétence**	**Niv**	**Compétence**	**Niv**
Athlétisme	2	**Athlétisme**	2	**Athlétisme**	2	**Athlétisme**	2	**Athlétisme**	2
Bagarre	2	**Bagarre**	6	**Bagarre**	2	**Bagarre**	2	**Bagarre**	6
Concentration	2	**Concentration**	2	**Concentration**	2	**Concentration**	2	**Concentration**	2
Connaissance	2	**Connaissance**	2	**Connaissance**	6	**Connaissance**	2	**Connaissance**	2
Conversation	6	**Conversation**	6	**Conversation**	6	**Conversation**	6	**Conversation**	2
Discrétion	2	**Discrétion**	2	**Discrétion**	2	**Discrétion**	2	**Discrétion**	6
Esquive	6	**Esquive**	6	**Esquive**	6	**Esquive**	6	**Esquive**	6
Guide local (quartier d'origine)	6	**Guide local (quartier d'origine)**	2	**Guide local (quartier d'origine)**	2	**Guide local (quartier d'origine)**	6	**Guide local (quartier d'origine)**	2
Langue (argot)	2	**Langue (argot)**	2	**Langue (argot)**	2	**Langue (argot)**	4	**Langue (argot)**	2
Perception	6	**Perception**	2	**Perception**	2	**Perception**	2	**Perception**	4
Persuasion	6	**Persuasion**	2	**Persuasion**	6	**Persuasion**	4	**Persuasion**	2
Premiers secours	2	**Premiers secours**	2	**Premiers secours**	2	**Premiers secours**	2	**Premiers secours**	6
Psychologie	6	**Psychologie**	2	**Psychologie**	6	**Psychologie**	6	**Psychologie**	2
Bibliothèque	4	Armes d'épaule	6	Bureaucratie	6	Connaissance de la rue	6	Arme de mêlée	6
Composition	6	Criminologie	6	Comptabilité	6	Contrefaçon	6	Conduite de véhicule terrestre	6
Corruption	6	Déduction	6	Déduction	6	Corruption	6	Dressage	6
Déduction	6	Interrogatoire	6	Gestion d'affaires	6	Crochetage	4	Négoce	6
Lecture sur les lèvres	4	Pistolet	6	Lecture sur les lèvres	6	Gestion d'affaires	6	Pistage	6
Photos et films	4	Pistage	6	Look	4	Négoce	6	Pistolet	6
Pistolet	6	Tir automatique	6	Pistolet	6	Pistolet	6	Survie en milieu hostile	6

Exemple : *une fois de plus, Gaëtan incarne un Solo (cela confine à l'obsession). Le personnage qu'il crée avec la méthode Rat des Rues commence avec les compétences indiquées dans les tableaux ci-dessous. Il maîtrise également une autre Langue au niveau 4, en fonction de son origine culturelle* (CF. PAGE 45).

Compétence	Niv
Athlétisme	2
Bagarre	2
Concentration	2
Connaissance	2
Conversation	2
Discrétion	2
Esquive	6
Guide local (quartier d'origine)	2
Langue (argot)	2
Perception	6

Compétence	Niv
Persuasion	2
Premiers secours	6
Psychologie	2
Arme de mêlée	6
Armes d'épaule	6
Interrogatoire	6
Pistolet	6
Résistance à la torture/aux drogues	6
Tactique	6
Tir automatique	6

EDGE
Définitions des compétences
PAGE 81
Étape suivante : Armes et armures
PAGE 98

▶ Méthode n° 2 : compétences pour les Edgerunners (rapide et sans filet) ◀

Comme pour le Rat des Rues, les compétences des Edgerunners sont prédéterminées. En revanche, bien que vous n'ayez accès qu'à un nombre restreint de compétences en fonction de votre rôle, **vous êtes libre de fixer le niveau de chaque compétence.** Vous devez cependant respecter quelques règles :

- En tant qu'Edgerunner, vous disposez de **86 points de compétence** à répartir entre les compétences de votre personnage. Vous ne pouvez pas dépenser ces points autrement.
- Aucune compétence parmi celles choisies ne peut être **supérieure à 6 ou inférieure à 2.**
- Vous devez avoir au moins **deux niveaux** dans les compétences suivantes : Athlétisme, Bagarre, Concentration, Connaissance, Conversation, Discrétion, Esquive, Guide local (quartier d'origine), Langue (argot), Perception, Persuasion, Premiers secours et Psychologie.
- **Les compétences portant la mention (x2) nécessitent deux points de compétence** par augmentation de niveau. Pour les autres, il suffit de dépenser un point pour acquérir un niveau.
- N'oubliez pas la Langue niveau 4 *gratuite* qui dépend de votre origine culturelle, telle que définie dans votre parcours (CF. PAGE 45).

Pour connaître les compétences que possède votre Edgerunner, consultez la colonne correspondant à votre rôle dans les tableaux ci-dessous et répartissez vos points entre les compétences mentionnées. N'oubliez pas qu'aucune compétence ne doit avoir un niveau supérieur à 6 ou inférieur à 2.

Conseil : vous aurez remarqué que chaque rôle se voit attribuer 20 compétences. Commencez par **diviser vos 86 points par 20**, ce qui vous donnera une base de 4 points par compétence pour avoir une vue d'ensemble (et 6 points restants).

Compétences de Rockeur	Compétences de Solo	Compétences de Netrunner	Compétences de Techie	Compétences de Medtech
Athlétisme	Athlétisme	Athlétisme	Athlétisme	Athlétisme
Bagarre	Bagarre	Bagarre	Bagarre	Bagarre
Concentration	Concentration	Concentration	Concentration	Concentration
Connaissance	Connaissance	Connaissance	Connaissance	Connaissance
Conversation	Conversation	Conversation	Conversation	Conversation
Discrétion	Discrétion	Discrétion	Discrétion	Discrétion
Esquive	Esquive	Esquive	Esquive	Esquive
Guide local (quartier d'origine)	Guide local (quartier d'origine)	Guide local (quartier d'origine)	Guide local (quartier d'origine)	Guide local (quartier d'origine)
Langue (argot)	Langue (argot)	Langue (argot)	Langue (argot)	Langue (argot)
Perception	Perception	Perception	Perception	Perception
Persuasion	Persuasion	Persuasion	Persuasion	Persuasion
Premiers secours	Premiers secours	Premiers secours	Premiers secours	Premiers secours
Psychologie	Psychologie	Psychologie	Psychologie	Psychologie
Arme de mêlée	Arme de mêlée	Bibliothèque	Armes d'épaule	Armes d'épaule
Composition	Armes d'épaule	Cryptographie	Armurerie	Assistance médicale (x2)
Connaissance de la rue	Interrogatoire	Cybertech	Cybertech	Cybertech
Habillement et style	Pistolet	Dissimulation/ Révélation d'objet	Électronique	Déduction
Instrument (1 au choix)	Résistance à la torture/ aux drogues	Électronique	Science (1 au choix)	Électronique
Look	Tactique	Pistolet	Sécurité électronique (x2)	Résistance à la torture/ aux drogues
Pistolet	Tir automatique (x2)	Sécurité électronique (x2)	Terratech	Science (1 au choix)

Compétences de Média	Compétences de Justicier	Compétences de Corporatiste	Compétences de Fixer	Compétences de Nomade
Athlétisme	Athlétisme	Athlétisme	Athlétisme	Athlétisme
Bagarre	Bagarre	Bagarre	Bagarre	Bagarre
Concentration	Concentration	Concentration	Concentration	Concentration
Connaissance	Connaissance	Connaissance	Connaissance	Connaissance
Conversation	Conversation	Conversation	Conversation	Conversation
Discrétion	Discrétion	Discrétion	Discrétion	Discrétion
Esquive	Esquive	Esquive	Esquive	Esquive
Guide local (quartier d'origine)	Guide local (quartier d'origine)	Guide local (quartier d'origine)	Guide local (quartier d'origine)	Guide local (quartier d'origine)
Langue (argot)	Langue (argot)	Langue (argot)	Langue (argot)	Langue (argot)
Perception	Perception	Perception	Perception	Perception
Persuasion	Persuasion	Persuasion	Persuasion	Persuasion
Premiers secours	Premiers secours	Premiers secours	Premiers secours	Premiers secours
Psychologie	Psychologie	Psychologie	Psychologie	Psychologie
Bibliothèque	Armes d'épaule	Bureaucratie	Connaissance de la rue	Arme de mêlée
Composition	Criminologie	Comptabilité	Contrefaçon	Conduite de véhicule terrestre
Corruption	Déduction	Déduction	Corruption	Dressage
Déduction	Interrogatoire	Gestion d'affaires	Crochetage	Négoce
Lecture sur les lèvres	Pistage	Lecture sur les lèvres	Gestion d'affaires	Pistage
Photos et films	Pistolet	Look	Négoce	Pistolet
Pistolet	Tir automatique (x2)	Pistolet	Pistolet	Survie en milieu hostile

Exemple : *Gaëtan planche sur un Solo en mode Edgerunner. Son personnage possède les capacités suivantes : Athlétisme, Bagarre, Concentration, Connaissance, Conversation, Discrétion, Esquive, Guide local (quartier d'origine), Langue (argot), Perception, Persuasion, Premiers secours, Psychologie, Arme de mêlée, Armes d'épaule, Interrogatoire, Pistolet, Résistance à la torture/aux drogues, Tactique, Tir automatique.*

Gaëtan investit 4 points dans chaque compétence et répartit les 6 points restants à sa guise. Ensuite, il modifie la répartition des points jusqu'à obtenir le résultat suivant :

Compétence	Niveau	Coût
Athlétisme	4	4
Bagarre	6	6
Concentration	2	2
Connaissance	4	4
Conversation	2	2
Discrétion	6	6
Esquive	6	6
Guide local (quartier d'origine)	4	4
Langue (argot)	4	4
Langue (selon son origine culturelle)	4	0
Perception	6	6

Compétence	Niveau	Coût
Persuasion	4	4
Premiers secours	4	4
Psychologie	4	4
Arme de mêlée	6	6
Armes d'épaule	4	4
Interrogatoire	4	4
Pistolet	4	4
Résistance à la torture/aux drogues	4	4
Tactique	4	4
Tir automatique (x2)	2	4

Coût total : 86

Comme Gaëtan a envie de jouer un Solo baraqué, il choisit d'améliorer au maximum Arme de mêlée, Bagarre, Discrétion, Esquive et Perception au détriment d'autres compétences.

CMPLT

Définitions des compétences
PAGE 81

Étape suivante : Armes, armures, équipement et cybernétique
PAGE 104

▶ Méthode n° 3 : Formule complète (création par points) ◀

Contrairement aux autres personnages (Rats des Rues et Edgerunners), ceux créés avec la **Formule complète** (création par points) sont totalement libres ou presque concernant l'acquisition des compétences. Comme les Edgerunners, ces personnages disposent de **86 points** à répartir entre les compétences de leur choix. La différence étant que **la Formule complète permet d'investir 86 points où bon vous semble**, si l'on excepte les compétences basiques qui nécessitent un niveau minimum (cf. ci-dessous).

Vous avez juste quatre règles à retenir :

- Aucune compétence ne peut être **supérieure à 6.**
- Vous devez avoir au moins **deux niveaux** dans les compétences suivantes : Athlétisme, Bagarre, Concentration, Connaissance, Conversation, Discrétion, Esquive, Guide local (quartier d'origine), Langue (argot), Perception, Persuasion, Premiers secours et Psychologie.
- **Les compétences portant la mention (x2) nécessitent deux points de compétence** par augmentation de niveau. Pour les autres, il suffit de dépenser un point pour acquérir un niveau.
- N'oubliez pas la Langue niveau 4 *gratuite* qui dépend de votre origine culturelle, telle que définie dans votre parcours (CF. PAGE 45).

Exemple : *Gaëtan crée un Solo, mais cette fois, il utilise la Formule complète. Son personnage doit posséder les compétences suivantes au niveau 2 : Athlétisme, Bagarre, Concentration, Connaissance, Conversation, Discrétion, Esquive, Guide local (quartier d'origine), Langue (argot), Perception, Persuasion, Premiers secours, Psychologie. Il investit le minimum syndical dans ces compétences (ce qui n'est pas la meilleure idée).*

Gaëtan décide également que son personnage mystérieux passe du temps à traquer des Nomades renégats dans les étendues sauvages. Il dépense donc les 60 points de compétence restants comme suit :

Compétence	Niveau	Coût
Athlétisme	2	2
Bagarre	2	2
Concentration	2	2
Connaissance	2	2
Conversation	2	2
Discrétion	2	2
Esquive	2	2
Guide local (quartier d'origine)	2	2
Langue (argot)	2	2
Langue (selon son origine culturelle)	4	0
Perception	2	2
Persuasion	2	2
Premiers secours	2	2
Psychologie	2	2

Compétence	Niveau	Coût
Arme de mêlée	5	5
Armes d'épaule	4	4
Arts martiaux (x2)	2	4
Conduite de véhicule terrestre	4	4
Déduction	4	4
Endurance	4	4
Interrogatoire	4	4
Pistage	4	4
Pistolet	4	4
Résistance à la torture/aux drogues	4	4
Survie en milieu hostile	4	4
Tactique	3	3
Tir automatique (x2)	6	12

Coût total : 86

ÉTAPE SUIVANTE : ARMES ET ARMURES

Vous n'êtes pas obligé d'avoir des implants cybernétiques pour être un Cyberpunk. En revanche, vous avez **absolument** besoin d'une arme et d'une armure. Dans les ténèbres de l'Ère du Rouge, les flics coopératifs qui vous sauvent les fesses quand ça chauffe ne sont pas légion.

Armes

Parlons un peu des trucs qui font pan... ou tchac, tchac, schlak.

Les armes font partie du quotidien à l'Ère du Rouge. Quand on sait que les effectifs de police qui patrouillent dans la Rue sont réduits à peau de chagrin et qu'une horde de truands cuirassés et armés jusqu'aux dents rôde, prête à vous découper en morceaux pour vous revendre en pièces détachées, vous ne vous étonnerez pas de croiser des gens équipés. L'astuce consiste à être plus chargé que les autres — et à savoir utiliser son matériel pour éviter de se le faire voler.

▶ Catégories d'armes ◀

Il existe trois catégories d'armes :

Armes de mêlée : épées, haches, battes, marteaux, etc.

Armes à distance : armes de tir ou de lancer.

Armes exotiques : arme de mêlée et à distance spécialisées ou qui ne rentrent pas dans les catégories ci-dessus.

En général, vous pouvez vous équiper d'armes traditionnelles (que vous pouvez empoigner et reposer à loisir) ou greffées sur votre corps sous forme d'implants cybernétiques. Ces cyberarmes, comme on dit dans la Rue, sont des variantes d'armes de mêlée et à distance existantes. Certaines bizarreries, telles que le tristement célèbre cybercobra, sont classées parmi les armes de corps à corps, à défaut de mieux. Puisque ces implants disposent de fonctions spéciales, nous leur avons dédié un chapitre complet à partir de la PAGE 110.

Nous abordons ici les classes d'armes ordinaires et génériques. Nous nous appesantirons sur les modèles spécifiques et les marques dans la section Marché de nuit, PAGE 340.

ARMES DE MÊLÉE

Ces armes servent à poignarder ou trancher les gens, à les rouer de coups jusqu'à ce qu'ils baignent dans leur sang ou à les amputer de leurs membres. Épées, haches, battes, marteaux ; tout ce que contient la section quincaillerie de votre Marché de nuit local. Lorsqu'on utilise la force de ses bras pour infliger des dégâts, on appelle ça une arme de mêlée. En général, cet armement est lié à la caractéristique Dextérité.

Lire le tableau des armes de mêlée

Type d'arme : la classe de l'arme de mêlée.

Exemple d'armes de mêlée : quelques exemples d'armes de corps à corps appartenant à cette catégorie.

Mains : le nombre de mains libres nécessaires pour tenir et manier l'arme. Dans le cas des armes de mêlée, cette valeur ne dépend pas du type d'arme de mêlée, elle varie d'un modèle à l'autre.

Dégâts : le nombre de dégâts infligés par l'arme au cours d'une attaque.

Attaque par round (Att/round) : le nombre de coups que vous pouvez porter au cours d'une action d'attaque.

Dissimulation : indique si vous pouvez cacher l'arme sous vos vêtements avec la compétence Dissimulation/Révélation d'objet.

Prix : le coût moyen de l'arme à Night City, exprimé en **eurodollars (ED)** ou *EDdies*. La catégorie de prix de l'objet est indiquée sous son prix. Voyez Acheter et vendre à la PAGE 385.

Type d'arme	Exemple d'arme de mêlée	Mains	Dégâts	Att/ round	Dissimulation	Prix
Arme de mêlée légère	Couteau de combat, tomahawk	Variable	1d6	2	OUI	50 (Coûteux)
Arme de mêlée intermédiaire	Batte de baseball, pied de biche, machette	Variable	2d6	2	NON	50 (Coûteux)
Arme de mêlée lourde	Tuyau en plomb, épée, batte cloutée	Variable	3d6	2	NON	100 (Très coûteux)
Arme de mêlée très lourde	Tronçonneuse, pioche, pale d'hélicoptère, naginata	Variable	4d6	1	NON	500 (Onéreux)

Ce tableau vous permet d'appréhender notre méthode de classification des armes de mêlée. Sachant que l'être humain a ramassé son premier caillou qui lui a servi d'arme à l'aube des temps, vous imaginez bien la quantité d'objets pointus et tranchants qui se baladent à Night City. Lorsque vous ne savez pas vraiment à quelle catégorie appartient le *khopesh* en bronze égyptien que vous venez de retirer du cadavre d'un Eurosolo, demandez au maître de jeu de trancher (pour notre part, nous voterions pour l'arme de mêlée lourde).



PAR ADRIAN MARC



PAR ADRIAN MARC

ARMES À DISTANCE

Toutes ces armes tirent des projectiles. Fusils, pistolets laser (rares), gyrojets (encore plus rares), même ces minuscules arbalètes de poing que les gangs de guerriers de la route adorent agiter au-dessus de leur tête. Quand votre arme propulse un élément qui cause des dégâts au point d'arrivée de sa trajectoire, il s'agit d'une arme à distance. En général, cet armement est lié à la caractéristique Réflexes. Lorsque vous achetez une arme à distance, gardez à l'esprit qu'à portée identique, l'efficacité diffère d'un modèle à l'autre. Un fusil d'assaut convient parfaitement pour les tirs à longue distance et les fusillades à moyenne portée, mais il se révèle encombrant dans les couloirs étroits et les combats rapprochés. Un pistolet est toujours utile dans les cas où votre adversaire dégaine le premier. Les tableaux des portées d'armes se trouvent à la PAGE 173.

LIRE LE TABLEAU DES ARMES À DISTANCE

Type d'arme : la classe de l'arme à distance.

Compétence d'arme : la compétence utilisée lorsque vous maniez l'arme.

Dégâts : le nombre de dégâts infligés pour un seul tir.

Chargeur standard : le nombre de munitions que contient l'arme avant toute modification. Sous la taille du chargeur, vous trouverez le type de munition utilisé.

Attaque par round (Att/round) : le nombre de tirs que vous pouvez effectuer au cours d'une action d'attaque.

Mains : le nombre de mains libres nécessaires pour tenir et manier l'arme.

Dissimulation : indique si vous pouvez cacher l'arme sous vos vêtements avec la compétence Dissimulation/Révélation d'objet.

Modes de tir alternatifs et traits spéciaux : caractéristiques propres à l'arme. La liste complète se trouve PAGE 173.

Prix : le coût moyen de l'arme à Night City, exprimé en **eurodollars (ED)** ou *EDdies*. La catégorie de prix de l'objet est indiquée sous son prix. Voyez Acheter et vendre à la PAGE 385.

DONNÉES

Pour en savoir plus sur les modes de tir alternatifs, rendez-vous PAGE 173

Type d'arme	Compétence d'arme	Dégâts	Chargeur standard	Att/ round	Mains	Dissimulation	Prix
Pistolet moyen	Pistolet	2d6	12 (Pistolet M)	2	1	OUI	50 (Coûteux)
→ **Modes de tir alternatifs et traits spéciaux :** aucun							
Pistolet lourd	Pistolet	3d6	8 (Pistolet L)	2	1	OUI	100 (Très coûteux)
→ **Modes de tir alternatifs et traits spéciaux :** aucun							
Pistolet très lourd	Pistolet	4d6	8 (Pistolet TL)	1	1	NON	100 (Très coûteux)
→ **Modes de tir alternatifs et traits spéciaux :** aucun							
Pistolet-mitrailleur	Pistolet	2d6	30 (Pistolet M)	1	1	OUI	100 (Très coûteux)
→ **Modes de tir alternatifs et traits spéciaux :** tir automatique (3) • tir de suppression							
Pistolet-mitrailleur lourd	Pistolet	3d6	40 (Pistolet L)	1	1	NON	100 (Très coûteux)
→ **Modes de tir alternatifs et traits spéciaux :** tir automatique (3) • tir de suppression							
Fusil à pompe	Armes d'épaule	5d6	4 (Slug)	1	2	NON	500 (Onéreux)
→ **Modes de tir alternatifs et traits spéciaux :** chevrotine							
Fusil d'assaut	Armes d'épaule	5d6	25 (Fusil)	1	2	NON	500 (Onéreux)
→ **Modes de tir alternatifs et traits spéciaux :** tir automatique (4) • tir de suppression							
Fusil de précision	Armes d'épaule	5d6	4 (Fusil)	1	2	NON	500 (Onéreux)
→ **Modes de tir alternatifs et traits spéciaux :** aucun							
Arcs et arbalètes	Tir à l'arc	4d6	– (Flèche)	1	2	NON	100 (Très coûteux)
→ **Modes de tir alternatifs et traits spéciaux :** flèches							
Lance-grenades	Armes lourdes	6d6	2 (Grenade)	1	2	NON	500 (Onéreux)
→ **Modes de tir alternatifs et traits spéciaux :** explosion							
Lance-roquettes	Armes lourdes	8d6	1 (Roquette)	1	2	NON	500 (Onéreux)
→ **Modes de tir alternatifs et traits spéciaux :** explosion							

Munitions des armes à distance

Munition standard

Prix : 10 ED pour 10 unités (Bon marché)

À ce prix-là, vous achetez des munitions standard pour votre arme qui n'ont rien de particulier. Elles se présentent sous forme de balles (slug, balles de pistolet ou de fusil), de chevrotines ou de flèches. Vous ne trouverez pas de grenades et de roquettes parmi les munitions standard ; leurs conditions d'acquisition sont décrites à la PAGE 344 dans la section Marché de nuit.

ARMES EXOTIQUES

Les armes exotiques sont tellement spécialisées ou originales qu'on a du mal à les classer. Ce sont en général des variantes d'armes existantes. Elles sont toutes de qualité ordinaire et sont incompatibles avec les accessoires d'armes et les munitions spéciales, sauf mention contraire. Le tableau ci-dessous vous donne un aperçu des armes exotiques existantes. La liste complète et les règles qui leur sont associées se trouvent PAGE 347.

LIRE LE TABLEAU DES ARMES EXOTIQUES

Nom : son appellation. Il s'agit le plus souvent d'un nom générique ; en effet, plusieurs marques proposent leur propre modèle.

Description et données : les spécificités de l'arme décrite. La plupart du temps, nous faisons référence à une arme mentionnée dans le tableau des armes de mêlée et à distance non exotiques. Si l'on excepte les règles mentionnées dans cette case, l'arme fonctionne comme son équivalent ordinaire.

Prix : le coût moyen de l'arme à Night City, exprimé en **eurodollars (ED)** ou *EDdies*. La catégorie de prix de l'objet est indiquée sous son prix. Voyez Acheter et vendre à la PAGE 385.

Note au MJ : lorsqu'ils créent leur personnage, les joueurs peuvent s'acheter ce qu'ils veulent, dans la limite imposée par leur trésorerie, mais ils n'ont pas le droit de constituer un pot commun avec leurs budgets de départ. Nous vous déconseillons de leur accorder de l'argent supplémentaire, car si vos joueurs ont accès à des objets luxueux ou encore plus chers, l'équilibre de votre campagne peut en pâtir. Mais dans le cas où vous voudriez quand même prendre le risque, nous avons inclus ces objets dans le tableau ci-dessous. En jeu, les armes exotiques sont rares et chères. Elles sont difficiles à dénicher sur les marchés de nuit sans l'aide d'un ami Fixer, et en posséder une sonne comme une revendication. Si vous rentrez dans le Totentanz avec un fusil d'assaut Hurricane de Constitution Arms sanglé sur l'épaule, les autres clients ne manqueront pas de vous remarquer. En bien ou en mal.

Arme	Description et données	Prix
3516 de Malorian Arms	Pistolet très lourd d'excellente qualité que portait le célèbre Johnny Silverhand. Inflige 5d6 dégâts.	10 000 (Super luxueux)
Canon à ondes	Pistolet très lourd qui désactive les équipements cybernétiques et électroniques.	500 (Onéreux)
Canon électrique Rhinemetall EMG-86	Fusil d'assaut qui ignore les armures inférieures à PA 11. Dépend de la compétence Armes Lourdes. Nécessite 11+ en COR pour être utilisé.	5 000 (Luxueux)
Crache-feu	Fusil à pompe qui tire des balles incendiaires. Dépend de la compétence Armes lourdes.	500 (Onéreux)
Fusil d'assaut Hurricane de Constitution Arms	Fusil à pompe avec 2 Att/round. Nécessite 11+ en COR pour être utilisé.	5 000 (Luxueux)
Gantelet de combat	Gantelet lourd. Contient trois emplacements d'extension cyberbras/cybermembre.	1 000 (Très onéreux)
Helix de Tsunami Arms	Fusil d'assaut qui tire uniquement en mode automatique (avec un multiplicateur de tir automatique supérieur à celui d'un fusil d'assaut standard). Nécessite 11+ en COR pour être utilisé.	5 000 (Luxueux)
Hurleur	Pistolet très lourd qui inflige la blessure critique oreille endommagée.	500 (Onéreux)
Kendachi Mono-trois	Arme de mêlée très lourde maniée à deux mains. Ignore les armures inférieures à PA 11.	5 000 (Luxueux)
Lance-grenades Militech « Cowboy » U-56	Lance-grenades avec 2 Att/round. Nécessite 11+ en COR pour être utilisé.	5 000 (Luxueux)
Matraque électrique	Une arme de mêlée intermédiaire « moins létale ».	100 (Coûteux)
Pistolet à air comprimé	Pistolet moyen qui tire des billes de peinture (et d'acide !)	100 (Très coûteux)
Pistolet à fléchettes	Pistolet très lourd qui tire des fléchettes spéciales.	100 (Très coûteux)
Pistolet à impulsion électrique	Un pistolet lourd « moins létal ».	100 (Coûteux)

DONNÉES

Vous trouverez des informations supplémentaires sur les qualités d'armes à la PAGE 342

Munitions spéciales

En dehors des munitions standard, vous pouvez charger n'importe quel type de munition spéciale dans vos armes à distance non exotiques, comme des balles incendiaires, des flèches empoisonnées, des balles perforantes, etc.

Retrouvez la liste des grenades et des munitions spéciales à la PAGE 345. *Vous avez besoin de trouver une armure ? De déguerpir dans un nuage de fumée ? J'espère que vous avez de la moula.*

Accessoires d'armes

Chaque arme à distance non exotique possède trois emplacements d'accessoires qui permettent de les améliorer. Vous pouvez combiner des accessoires qui s'installent au même endroit, en payant leur prix séparément. Installer le même accessoire en double ne produit aucun effet. Les accessoires étant conçus pour des modèles spécifiques, il est difficile de les adapter sur d'autres armes. Vous trouverez la liste des accessoires spéciaux dans la section Marché de nuit de ce livre (CF. PAGE 342).

Armure

Seuls les idiots restent en plein milieu, à se faire tirer comme des lapins.

Dans un monde où la cybertechnologie transforme n'importe quel quidam en guerrier bardé de métal, l'armure a toujours son importance. Les protections décrites ici sont, à la manière des armes évoquées auparavant, assez génériques, puisqu'elles incluent toutes sortes de vêtements, costumes, combinaisons de pilote, minijupes, tout ce qu'un punk de la Rue correctement vêtu considère comme le summum de la mode au service de la défense individuelle. Une fois encore, si vous ne savez pas dans quelle case rentre votre nouvel ensemble ICONAmerica, trouvez la description qui correspond le mieux aux matériaux dont il est composé (cuir, Kevlar®, placage plastique ou même cotte de mailles) et inspirez-vous-en.

Lorsque vous achetez une pièce d'armure, choisissez entre une protection pour la tête ou pour le corps.

Dès que vous portez une pièce d'armure qui inflige des pénalités en RÉF, en DEX et en MOUV, vous subissez les malus décrits. En revanche, ces derniers ne sont pas cumulatifs, même si vous portez le même type d'armure sur la tête et le corps. Votre personnage peut se retrouver totalement immobilisé à cause de ces pénalités (MOUV minimum 0).

La PA des armures ne se cumule pas. Pour déterminer la PA correspondant à une partie du corps, on prend la PA la plus élevée pour cet emplacement. *Toutes* les armures que vous portez à l'emplacement donné sont perforées *(PA réduite de 1 point)* lorsque vous subissez des dégâts. Voyez Quand l'armure ne suffit pas, PAGE 186.

Lire le tableau des armures

Armure : le nom qu'on lui donne. Comme il existe quantité de marques, il s'agit d'une appellation générique.

Description : son apparence et les matériaux qui la composent. Les effets et les règles spéciales éventuels sont indiqués dans cette case.

Pouvoir d'arrêt : le nombre de points de dégâts que l'armure encaisse avant que l'attaque n'atteigne votre corps.

Pénalité : la perte de mobilité et de souplesse qu'entraîne le port de l'armure.

Prix : le coût moyen de l'arme à Night City, exprimé en **eurodollars (ED)** ou *EDdies*. La catégorie de prix de l'objet est indiquée sous son prix. Voyez Acheter et vendre à la PAGE 385.

Armure	Description	Pouvoir d'arrêt (PA)	Pénalité (minimum 0)	Prix
Cuir	Le préféré des Nomades et autres cyberpunks à moto.	4	Aucune	20 (Ordinaire)
Kevlar®	Ce matériau se décline en plusieurs versions : vestes, gilets, costards et même bikinis.	7	Aucune	50 (Coûteux)
Tenue pare-balles légère	Une combinaison de Kevlar® et de maillage plastique intégrés dans la trame du tissu.	11	Aucune	100 (Très coûteux)
Combinaison connectée	Combinaison cintrée renforcée aux endroits vulnérables par des couches de gel absorbant solidifié par frittage. Contient un rangement pour une cyberconsole et des supports pour les câbles d'interface. Pour plus d'informations, voyez PAGE 350.	11	Aucune	1 000 (Très onéreux)
Tenue pare-balles moyenne	Une tenue pare-balles plus lourde, constituée de placage plastique solidifié renforcé par un maillage en Kevlar® dense.	12	–2 RÉF, DEX et MOUV	100 (Très coûteux)
Tenue pare-balles lourde	La plus solide des tenues pare-balles combine du Kevlar® densifié avec une alternance de maillages plastiques et textiles tissés.	13	–2 RÉF, DEX et MOUV	500 (Onéreux)
Flak	La version remise au goût du jour de la traditionnelle veste flak.	15	–4 RÉF, DEX et MOUV	500 (Onéreux)
Metalgear®	Le Metalgear® est capable de tout arrêter, mais vous rend plus facile à toucher qu'un bantha unijambiste dans une course de pods.	18	–4 RÉF, DEX et MOUV	5 000 (Luxueux)
Bouclier balistique	Un bouclier transparent en polycarbonate qui peut vous sauver la vie lors d'une fusillade. Voyez PAGE 183.	10 PS, valeur réduite par les dégâts	Aucune, mais se manie à une main	100 (Très coûteux)

NE SOIS PAS **IDIOT**. ADAPTE TON ARMURE À LA SITUATION. SI ON T'EMBAUCHE COMME GARDE DU CORPS POUR LA SOIRÉE CARITATIVE D'UN CORPO ET QUE TU TE RAMÈNES EN TENUE ANTIÉMEUTE COMPLÈTE, TOUT CE QUE TU VAS FAIRE, C'EST PASSER POUR UN MARIOLE ET METTRE TON EMPLOYEUR DANS **L'EMBARRAS**. BIEN SÛR, J'AI UNE TENUE **FLAK** QUI DONNE L'IMPRESSION QUE JE PARS AU **FRONT**, MAIS J'AI AUSSI INVESTI DANS UN COSTUME EN FIBRES DURAWEAVE DE CHEZ TAKANAKA. TECHNOLOGIE **D'AVANT-GUERRE**. AVEC ÇA, ON CROIRAIT QUE JE BOSSE DANS LES BUREAUX DE LA DIRECTION, MAIS ÇA ARRÊTE **NET** LES BALLES DE PISTOLET.

— COOPER

▶ Obtenir son matériel : armes et armures ◀

pour les Rats des Rues (profil générique) et les Edgerunners (rapide et sans filet)

Les armes et l'armure du Rat des Rues sont prédéfinies comme ses compétences. Cependant, la section Marché de nuit (PAGE 340) vous offre la possibilité d'acquérir des armes et des armures supplémentaires au fur et à mesure de la progression de votre personnage. Consultez la colonne qui correspond au rôle de votre personnage dans le tableau ci-dessous pour connaître votre équipement de départ. Parfois, vous aurez le choix entre plusieurs options (par exemple *fusil à pompe ou fusil d'assaut* pour le Techie). Choisissez une seule option parmi celles proposées. En plus de cet équipement de départ, les **Rats des Rues et les Edgerunners disposent de 500 ED à dépenser comme bon leur semble ou à économiser pour plus tard.** Vous trouverez la liste complète des armes, des armures, des équipements et des cyberimplants dans la section Marché de nuit, PAGE 340.

RUE

Liste des armes PAGE 91

Liste des armures PAGE 96

Étape suivante : Votre attirail PAGE 103

EDGE

Liste des armes PAGE 91

Liste des armures PAGE 96

Étape suivante : Votre attirail PAGE 103

EDGE

Vous trouverez les grenades à la PAGE 344

Rockeur Armes/ armure	Solo Armes/ armure	Netrunner Armes/ armure	Techie Armes/ armure	Medtech Armes/ armure
Pistolet très lourd	Fusil d'assaut	Pistolet très lourd	Fusil à pompe ***ou*** fusil d'assaut	Fusil à pompe ***ou*** fusil d'assaut
50 munitions standard de pistolet TL	Pistolet très lourd	30 munitions standard de Pistolet TL	100 chevrotines standard de fusil à pompe ***ou*** 100 munitions standard de fusil	100 chevrotines standard de fusil à pompe ***ou*** 100 munitions standard de fusil
Arme de mêlée lourde ***ou*** grenade étourdissante	Arme de mêlée lourde ***ou*** bouclier balistique	Tenue pare-balles légère Protection de corps (PA 11)	Grenade étourdissante	10 chevrotines incendiaires de fusil à pompe ***ou*** 10 munitions incendiaires de fusil
2 grenades lacrymogènes	30 munitions standard de pistolet TL	Tenue pare-balles légère Protection de tête (PA 11)	Tenue pare-balles légère Protection de corps (PA 11)	2 grenades fumigènes
Tenue pare-balles légère Protection de corps (PA 11)	70 munitions standard de fusil		Tenue pare-balles légère Protection de tête (PA 11)	Tenue pare-balles légère Protection de corps (PA 11)
Tenue pare-balles légère Protection de tête (PA 11)	Tenue pare-balles légère Protection de corps (PA 11)			Tenue pare-balles légère Protection de tête (PA 11)
	Tenue pare-balles légère Protection de tête (PA 11)			Bouclier balistique

Média Armes/ armure	Justicier Armes/ armure	Corporatiste Armes/ armure	Fixer Armes/ armure	Nomade Armes/ armure
Pistolet lourd ***ou*** pistolet très lourd	Fusil d'assaut ***ou*** fusil à pompe	Pistolet très lourd	Pistolet lourd ***ou*** pistolet très lourd	Pistolet lourd ***ou*** pistolet très lourd
50 munitions standard de pistolet L ***ou*** 50 munitions standard de pistolet TL	Pistolet lourd	50 munitions standard de pistolet TL	Pistolet lourd ***ou*** pistolet très lourd	100 munitions standard de pistolet L ***ou*** 100 munitions standard de pistolet TL
Tenue pare-balles légère Protection de corps (PA 11)	100 munitions standard de fusil ***ou*** 100 chevrotines standard de fusil à pompe ***ou*** 100 slugs standard	Tenue pare-balles légère Protection de corps (PA 11)	Arme de mêlée légère	Arme de mêlée lourde ***ou*** pistolet lourd
Tenue pare-balles légère Protection de tête (PA 11)	30 munitions standard de pistolet L	Tenue pare-balles légère Protection de tête (PA 11)	100 munitions standard de pistolet L ***ou*** 100 munitions standard de pistolet TL	Tenue pare-balles légère Protection de corps (PA 11)
	Bouclier balistique ***ou*** 2 grenades fumigènes		Tenue pare-balles légère Protection de corps (PA 11)	Tenue pare-balles légère Protection de tête (PA 11)
	Tenue pare-balles légère Protection de corps (PA 11)		Tenue pare-balles légère Protection de tête (PA 11)	
	Tenue pare-balles légère Protection de tête (PA 11)			

Par exemple, *le Solo de Gaëtan possède les armes et armures suivantes :*

Solo de Gaëtan Armes/ armure
Fusil d'assaut
Pistolet très lourd
Arme de mêlée lourde
30 munitions standard de pistolet TL
70 munitions standard de fusil
Tenue pare-balles légère Protection de corps (PA 11)
Tenue pare-balles légère Protection de tête (PA 11)

▶ Obtenir son matériel : armes et armures ◀

pour la Formule complète (calcul par points)

CMPLT

Contrairement aux Rats des Rues et aux Edgerunner, quand vous employez la Formule complète pour créer votre personnage, vous devez acheter tout votre matériel ainsi que vos implants cybernétiques. Les règles pour la Formule complète se trouvent PAGE 104.

ÉTAPE SUIVANTE : VOTRE ATTIRAIL

Que cachez-vous dans vos poches ? En dehors d'un flingue...

Nous n'irons pas par quatre chemins. L'avenir *Cyberpunk* est synonyme de mouvement. Comme les cowboys du Far West, la plupart des gens de cette époque portent leur vie sur le dos ; un monde d'accessoires miniaturisés pour dormir, manger et se divertir entassés dans des fourre-tout et sur les sièges arrière des voitures. Dans la Rue, les affaires que l'on emporte partout avec soi sont ce que l'on appelle **l'attirail**.

Le plus souvent, l'attirail comprend :

- **Un matelas autogonflant et un sac de couchage** (tient dans un carton de 15 cm x 15 cm qui se range facilement).
- Votre **Agent** (un ordinateur miniaturisé équipé d'un système de communication qui tient dans la poche).
- Une poignée de **puces mémoires**.
- Une **cyberconsole** et des câbles (pour les Netrunners).
- Un **techniioutil** et autres outils.
- **De la nourriture à emporter** sous forme de barres, de berlingots, de sachets aluminium, de rations, et de temps à autre une banane (qui vaut son pesant d'or à l'Ère du Rouge).
- Vos **effets personnels** tels que vos vêtements, votre brosse à dents, etc.

Tout cela tient dans un sac en bandoulière ou un sac en toile. À l'Ère du Rouge, les personnages de ***Cyberpunk RED*** n'ont toujours pas le temps de se poser. Le Rockeur est déjà sur la préparation du prochain concert. Le Solo doit changer de quartier pour décrocher son contrat suivant, et de toute manière, il vaut mieux qu'il bouge avant que ses ennemis ne découvrent l'endroit où il dort. Les flics, les Netrunners, les Médias et les Techies se déplacent sans cesse ; ils partent en mission de surveillance, en quête d'informations sérieuses, ou bien fuient les gens dont ils se sont attiré les foudres avec leurs manœuvres sur le NET. Les Nomades... Primo, ils n'ont pas de maisons (à moins que vous considériez leurs kombis comme tels), et deuxio, à quoi bon se charger si on ne peut pas embarquer son matos sur sa moto ?

Pour l'instant, ne vous préoccupez pas du reste : votre domicile, votre loyer, la manière dont vous récoltez assez d'argent pour vous offrir un sachet de croquettes Kibble Product n° 19. Ces sujets sont couverts par les règles de Niveau de vie et de Logement, que vous découvrirez PAGE 105. En attendant, voici un aperçu du matériel que vous avez sur vous ou à portée de main quand vous commencez votre existence à Night City.

Lire le tableau des équipements

- **Objet :** le nom qu'on lui donne. Comme il existe quantité de marques différentes, il s'agit d'une appellation générique.
- **Description et données :** une description détaillée de l'objet et de son usage, ainsi que la page à laquelle trouver des règles spéciales. Vous trouverez PAGE 351 la liste complète des équipements, qui n'apparaissent pas tous ici, et des informations supplémentaires.
- **Prix :** le coût moyen de cet équipement à Night City, exprimé en **eurodollars (ED)**. La catégorie de prix de l'objet est indiquée sous son prix. Voyez Acheter et vendre à la PAGE 385.

Objet	Description et données	Prix
Agent	Smartphone équipé d'une IA autoadaptive. +2 en Bibliothèque. +2 en Habillement et style selon les circonstances. Cf. PAGE 352 pour plus d'informations.	100 (Très coûteux)
Amplificateur portable	Permet de connecter jusqu'à deux instruments. Durée de la batterie : 6 heures.	50 (Coûteux)
Analyseur chimique	Teste la composition chimique d'une substance en se référant à une base de données d'échantillons.	1 000 (Très onéreux)
Barre nutritive	Un repas exécrable sous forme de barre.	10 (Bon marché)
Bâton lumineux	Éclaire sur un rayon de 4 m. Dure 10 heures.	10 (Bon marché)
Brouilleur/ décrypteur	Permet de brouiller les communications ou de rétablir le signal.	500 (Onéreux)
Caméra	Enregistre jusqu'à 12 heures d'audio et de vidéo sur une puce mémoire.	100 (Très coûteux)
Combinaison antiradiation	Protège des radiations.	1 000 (Très onéreux)
Communicateur radio	Se glisse dans l'oreille. Portée : 1 km.	100 (Très coûteux)
Corde (60 m)	Corde en nylon.	20 (Ordinaire)
Cyberconsole	Console standard pour le netrunning. Sept emplacements. Cf. PAGE 353 pour plus d'informations.	500 (Onéreux)
Détecteur de micros	Bipe en présence d'un dispositif d'écoute dans un rayon de 2 m.	500 (Onéreux)
Détecteur de radar	Bipe quand il détecte des ondes électromagnétiques émises à moins de 100 m.	500 (Onéreux)
Enregistreur audio	Enregistre jusqu'à 24 heures d'audio par puce mémoire.	100 (Très coûteux)
Fiole de biotoxines	Inflige 3d6 dégâts qui ne sont pas réduits par l'armure. Pour contrer son effet, on utilise Résistance à la torture/aux drogues.	500 (Onéreux)
Fiole de poison	Inflige 2d6 dégâts qui ne sont pas réduits par l'armure. Pour contrer son effet, on utilise Résistance à la torture/aux drogues.	100 (Très coûteux)
Fourre-tout	Sac de transport.	20 (Ordinaire)
Fusée de détresse	Éclaire un rayon de 100 m pendant 1 heure.	10 (Bon marché)
Guitare électrique ou autre instrument	Pour faire de la musique. Les instruments électriques nécessitent un ampli.	500 (Onéreux)
Hypodair	Injecteur de drogue simple d'utilisation.	50 (Coûteux)
Jumelles	Parfait pour voir au loin. Grossissement x2 ou x3.	50 (Coûteux)

Objet	Description et données	Prix
Lampe-torche	Lampe-torche qui porte à 100 m. La batterie dure 10 heures.	20 (Ordinaire)
Lance-grappin	Projette un grappin rattaché à un câble de 30 m. Ne peut pas servir d'arme.	100 (Très coûteux)
Lecteur de danse sensorielle	Permet à l'utilisateur de vivre l'expérience de la danse sensorielle.	1 000 (Très onéreux)
Lunettes connectées	Lunettes bénéficiant d'améliorations technologiques. Contient 2 emplacements pour installer des cyberoptiques.	500 (Onéreux)
Lunettes de réalité virtuelle	Projette des images du cyberspace sur le monde réel.	100 (Très coûteux)
Matelas autogonflant et sac de couchage	Un matelas qui se gonfle tout seul et son sac de couchage.	20 (Ordinaire)
Médiscanner	Permet de diagnostiquer les blessures et les infections. +2 en Premiers secours et en Assistance médicale.	1 000 (Très onéreux)
Menottes	Entrave les mouvements. Pour les briser, il faut avoir 10+ en COR.	50 (Coûteux)
Ordinateur	Ordinateur fixe ou portable.	50 (Coûteux)
Outils de crochetage	Permettent de crocheter les serrures mécaniques.	20 (Ordinaire)
Pack hygiène	Tout le nécessaire pour l'hygiène corporelle.	20 (Ordinaire)
Pad de percussion électronique	Permet de recréer n'importe quel type d'instrument de percussion. Nécessite un ampli.	500 (Onéreux)
Paquet de croquettes	Assez de croquettes pour faire un repas.	10 (Bon marché)
Peinture phosphorescente	Peinture qui brille dans le noir.	20 (Ordinaire)
Protection auditive active	Protection auditive compacte. Permet à l'utilisateur de se prémunir des effets néfastes causés par les sons intenses.	1 000 (Très onéreux)
Puce mémoire	Support de stockage standard.	10 (Bon marché)
Ration alimentaire	Repas autochauffant dans son emballage composé de plastique et d'aluminium.	10 (Bon marché)
Récepteur radio/ lecteur de musique	Jouer les meilleurs tubes ou écouter les stations radio qui émettent à moins d'un kilomètre.	50 (Coûteux)
Respirateur antipollution	Utile pour filtrer les particules d'air toxiques.	20 (Ordinaire)
Ruban adhésif	Disponible dans différentes couleurs, y compris phosphorescentes.	20 (Ordinaire)
Sacoche de Medtech	Une sacoche contenant du matériel médical indispensable.	100 (Très coûteux)
Technioutil	Un outil multifonction.	100 (Très coûteux)
Technoscanner	Permet de diagnostiquer les causes de panne matérielle. +2 aux compétences basées sur la TECH.	1 000 (Très onéreux)
Téléphone jetable	Pour passer des appels. Facile à détruire en cas de nécessité.	50 (Coûteux)
Tente et matériel de bivouac	Matériel de campement pour une personne.	50 (Coûteux)
Traceur	Permet de suivre une balise connectée au traceur sur un rayon d'un kilomètre.	500 (Onéreux)
Trousse de Techie	Petite sacoche à outils pour les réparations.	500 (Onéreux)

VÊTEMENTS

La culture, la classe et la couture sont trois choses différentes, choomba. Nous avons incorporé ce tableau pour que vous compreniez mieux les options vestimentaires offertes aux Rats des Rues et aux Edgerunners.

EDGE

Pour en savoir plus sur les vêtements qu'on porte en 2045, rendez-vous PAGE 327

	Bas	Haut	Veste	Chaussures	Bijoux	Verres miroirs	Lunettes	Lentilles de contact	Couvre-chef
Vagabond *Sans-abri* *Guenilles* *Clochard*	20 (Ordinaire)	10 (Bon marché)	20 (Ordinaire)	20 (Ordinaire)	20 (Ordinaire)	20 (Ordinaire)	10 (Bon marché)	10 (Bon marché)	10 (Bon marché)
Couleurs du gang *Dangereux* *Violent* *Rebelle*	50 (Coûteux)	20 (Ordinaire)	50 (Coûteux)	20 (Ordinaire)	50 (Coûteux)	20 (Ordinaire)	20 (Ordinaire)	10 (Bon marché)	10 (Bon marché)
Générique *Standard* *Coloré* *Modulable*	50 (Coûteux)	20 (Ordinaire)	50 (Coûteux)	20 (Ordinaire)	50 (Coûteux)	20 (Ordinaire)	20 (Ordinaire)	10 (Bon marché)	10 (Bon marché)
Bohème *Pastoral* *Rétro* *Liberté*	50 (Coûteux)	20 (Ordinaire)	50 (Coûteux)	50 (Coûteux)	100 (Très coûteux)	50 (Coûteux)	50 (Coûteux)	10 (Bon marché)	10 (Bon marché)
Décontracté *Confort* *Souplesse* *Pratique sportive*	100 (Très coûteux)	20 (Ordinaire)	100 (Très coûteux)	50 (Coûteux)	100 (Très coûteux)	50 (Coûteux)	50 (Coûteux)	20 (Ordinaire)	50 (Coûteux)
Âme nomade *Western* *Élimé* *Tribal*	100 (Très coûteux)	20 (Ordinaire)	100 (Très coûteux)	100 (Très coûteux)	100 (Très coûteux)	50 (Coûteux)	50 (Coûteux)	20 (Ordinaire)	100 (Très coûteux)
Pop asiatique *Coloré* *Cosplay* *Kawaii*	100 (Très coûteux)	20 (Ordinaire)	100 (Très coûteux)	100 (Très coûteux)	100 (Très coûteux)	100 (Très coûteux)	100 (Très coûteux)	100 (Très coûteux)	100 (Très coûteux)
Urbain flash *Tape à l'œil* *Technologique* *Streetwear*	100 (Très coûteux)	20 (Ordinaire)	100 (Très coûteux)	100 (Très coûteux)	100 (Très coûteux)	100 (Très coûteux)	100 (Très coûteux)	100 (Très coûteux)	100 (Très coûteux)
Cadre sup *Leadership* *Présence* *Autorité*	500 (Onéreux)	50 (Coûteux)	500 (Onéreux)	500 (Onéreux)	5 000 (Luxueux)	500 (Onéreux)	500 (Onéreux)	100 (Très coûteux)	500 (Onéreux)
Haute couture *Inédit* *Grand couturier* *Sur-mesure*	1 000 (Très onéreux)	500 (Onéreux)	1 000 (Très onéreux)	5 000 (Luxueux)	50 000 (Luxueux)	1 000 (Très onéreux)	1 000 (Très onéreux)	1 000 (Très onéreux)	5 000 (Luxueux)

▶ Obtenir son attirail et son équipement ◀

Version réservée aux Rats des Rues (profil générique) et aux Edgerunners (rapide et sans filet)

De même que les caractéristiques, les compétences, les armes et l'armure, l'attirail et les tenues vestimentaires des Rats des Rues et des Edgerunners sont prédéterminés. Cependant, la section Marché de nuit (PAGE 340) vous offre la possibilité d'acquérir des équipements supplémentaires au fur et à mesure de votre progression. Consultez la colonne correspondant au rôle de votre personnage dans le tableau ci-dessous pour connaître votre équipement de départ. Parfois, vous aurez le choix entre plusieurs options (par exemple *Loupe ou Effaceur* pour le Netrunner). Choisissez une seule option parmi celles proposées.

Attirail du Rockeur	Attirail du Solo	Attirail du Netrunner	Attirail du Techie	Attirail du Medtech
Agent	Agent	Agent	Agent	Agent
Ordinateur	Décontracté : chaussures x2, vestes x3, verres miroirs, bas x2, hauts x2	Cyberconsole (7 emplacements)	Respirateur antipollution	Hypodair
Guitare électrique ***ou*** détecteur de micros		Lunettes de réalité virtuelle	Téléphone jetable	Menottes
Peinture phosphorescente x5		Programme : Armure	Ruban adhésif x5	Lampe-torche
Amplificateur portable		Programme : Sabre	Lampe-torche	Générique : veste x3
Récepteur radio/ lecteur de musique		Programme : Loupe ***ou*** Effaceur	Fusée de détresse x6	Peinture phosphorescente
Caméra		Programme : Sabre ***ou*** Hélice d'éclairs	Trousse de Techie	Sacoche de Medtech
Générique : veste, bijoux x3, haut x4		Programme : Ver ***ou*** Sabre	Générique : bas x8, haut x10	Décontracté : chaussures, bas x3, haut x5
Urbain flash : bas, haut		Générique : haut x10	Décontracté : chaussures x2	
Décontracté : bijoux, verres miroirs, chaussures		Décontracté : chaussures x2, bijoux, bas x2		
		Urbain flash : veste		

Attirail du Média	Attirail du Justicier	Attirail du Corporatiste	Attirail du Fixer	Attirail du Nomade
Agent	Agent	Communicateur radio x4	Agent	Agent
Enregistreur audio	Lampe-torche	Brouilleur/décrypteur	Détecteur de micros	Respirateur antipollution
Jumelles	Menottes x2	Cadre sup : chaussures, veste, bas, verres miroirs, haut, bijoux x2	Ordinateur	Ruban adhésif
Téléphone jetable x2 ***ou*** lance-grappin	Communicateur radio		Téléphone jetable x2	Lampe-torche
Lampe-torche	Fusée de détresse x10		Générique : lentilles de contact, bijoux	Lance-grappin
Ordinateur	Générique : veste, bas x2, haut x3		Décontracté : verres miroirs	Matelas autogonflant et sac de couchage
Récepteur radio/ lecteur de musique	Décontracté : chaussures x2, veste x2, bas x2, verres miroirs, haut x2		Urbain flash : paire de chaussures, veste, bas, haut	Sacoche de Medtech
Brouilleur/décrypteur				Communicateur radio x2
Caméra				Corde
Générique : chaussures, haut, bas				Technioutil
Décontracté : veste				Tente et matériel de bivouac
Urbain flash : verres miroirs				Bohème : bijoux
				Âme nomade : haut x4, bas x2, chaussures x2, veste, couvre-chef

RUE

Liste des équipements
PAGE 99

Style vestimentaire
PAGE 102

Étape suivante : Niveau de vie et Logement
PAGE 105

EDGE

Liste des équipements
PAGE 99

Style vestimentaire
PAGE 102

Étape suivante : Niveau de vie et Logement
PAGE 105

▶ Obtenir son matériel : armes, armure, équipement, attirail et cyberimplants ◀

pour les Formules complètes (création par points)

CMPLT

Étape suivante : Niveau de vie et Logement PAGE 105

Les personnages créés avec la Formule complète ont beaucoup plus de latitude pour choisir leurs armes, leur armure et leur équipement, comme c'était déjà le cas avec les caractéristiques et les compétences. À la différence des Edgerunners et des Rats des Rues, **vous disposez de 2 550 eurodollars (ED ou *EDdies*) pour acheter les armes, les armures, l'équipement et les cyberimplants de votre choix. Consultez les tableaux puis faites votre liste des courses.** Gardez à l'esprit que dans la prochaine section consacrée à la création de personnage, vous pourrez acheter vos implants cybernétiques, alors gardez un peu d'argent pour ces achats importants. Vous trouverez une liste complète des armes, des armures, des équipements et du matériel cybernétique auquel vous avez accès dans la section Marché de nuit, PAGE 340, si vous avez les *EDdies* pour vous les offrir. Vous conservez l'argent qui n'est pas dépensé à cette étape.

Sommaire des différentes catégories :

Armes ..... PAGE 91
Armure ..... PAGE 96
Attirail ..... PAGE 99
Vêtements ..... PAGE 102
Cyberimplants ..... PAGE 110
Liste exhaustive ..... PAGE 340

Astuce : consultez toutes les sections consacrées aux armes, aux armures, aux cyberimplants et à l'équipement *avant* de dépenser tout votre budget. Rédigez une liste des courses avant de claquer vos eurodollars durement gagnés, puis faites vos achats. Vous pouvez bien sûr garder la somme de votre budget de départ que vous n'utilisez pas.

Exemple : Gaëtan a noté ce qu'il voulait s'offrir avec ses 2 550 ED.

Objet	Prix
Câblage neural (cyberimplant)	500
Mégadrénaline Sandevistan (cyberimplant)	500
Fusil d'assaut	500
Pistolet-mitrailleur lourd	100
Arme de mêlée lourde	100
Tenue pare-balles légère (corps)	100
Tenue pare-balles légère (tête)	100
100 munitions standard de pistolet lourd	100
100 munitions standard de fusil	100
Grenade étourdissante	100
2 grenades fumigènes	100
Jumelles	50
Téléphone jetable	50
Tente et matériel de bivouac	50
Fourre-tout	20
Lampe-torche	20
Matelas autogonflant et sac de couchage	20
Pack hygiène	20
Corde (60 m)	20

Dépense totale : 2 550 ED

▶ Vêtements offerts pour la Formule complète ◀

En plus des armes, de l'armure, de l'équipement et des cyberimplants, les personnages créés avec la Formule complète reçoivent **800 ED supplémentaires** qu'ils peuvent dépenser uniquement en **vêtements** et en **cyberfashion**. Les crédits que vous ne dépensez pas sont perdus.

Exemple : pour coller à son personnage de Solo errant, Gaëtan décide de lui attribuer des vêtements qui rappellent la mode nomade.

Objet	Prix
Bas âme nomade *(jean renforcé élimé)*	100
Haut âme nomade *(pull en coton épais avec renforts de coude)*	20
Veste âme nomade *(avec une abondance de franges)*	100
Chaussures âme nomade *(santiags)*	100
Verres miroirs *(modèle classique aviateur)*	50
Maillage électromagnétique (cyberfashion)	10

Total dépensé : 380 ED

Montant restant (et perdu) : 420 ED

Niveau de vie et Logement

Quand vous créez un personnage autre qu'un Corpo, celui-ci loge dans un conteneur situé dans une des banlieues bondées de la ville ou dans une zone de combat, et possède un Niveau de vie pas si luxueux à base de croquettes. Reportez-vous PAGE 377 pour avoir plus d'informations sur ce qu'implique votre train de vie. Pour le premier mois, le loyer et les croquettes sont gratuits, choomba, mais vous devrez 1 100 ED au proprio le premier du mois, sinon vous êtes bon pour vous faire éjecter le lendemain.

Au contraire, un Corpo loge gratuitement dans un conapt corporatiste d'une zone corporatiste et mène une existence confortable à base de prépacks de qualité. Reportez-vous PAGE 377 pour avoir plus d'informations sur ce qu'implique votre train de vie. Vous n'avez pas de loyer à payer, parce que vous valez mieux que les autres, mais pour maintenir votre Niveau de vie, vous allez devoir débourser 600 ED le premier de chaque mois.

Grâce à leur compétence de rôle Moto, les Nomades disposent d'options de Logement supplémentaires. Voyez PAGE 165 pour plus de détails.

Exemple : en tant que Solo, le personnage de Gaëtan commence la partie en vivant dans un conteneur et bénéficie d'un Niveau de vie à base de croquettes. Pendant un mois, ces deux éléments sont gratuits. Après quoi, il devra régler son loyer pour ne pas se faire jeter dehors (ou déménager dans un endroit pire ou meilleur, selon ses finances) et le montant de son Niveau de vie pour ne pas mourir de faim.

Étape suivante : vos cyberimplants

Le moment est venu de se pucer, choomba.

Pour conclure le processus de création de votre personnage, il est temps de lui acheter des cyberimplants. La cybernétique a envahi l'Ère du Rouge, et les habitants y recourent chacun à leur manière. Avant de choisir entre la peste et le choléra, allons voir le charcudoc pour choisir ce qui vous intéresse.

RUE

Niveau de vie et Logement
PAGE 105

Étape suivante : Cyberimplants
PAGE 117

EDGE

Niveau de vie et Logement
PAGE 105

Étape suivante : Cyberimplants
PAGE 117

CMPLT

Niveau de vie et Logement
PAGE 105

Étape suivante : C'est terminé, choomba !



Vous donnez beaucoup aux autres, alors laissez Kibble vous dispenser ses bienfaits.

Une recette conçue scientifiquement pour rendre les fibres moléculaires de vos muscles plus puissantes, plus rapides et plus saines avec ses 12 acides aminés créotiques.

Disponible goût
KIWI

continental Brands

THE KIWI
KIBBLE
Goûtez à l'exotisme

Avertissement
** Une dose maximum par jour. Si vous ressentez des nausées ou des troubles digestifs, consultez votre médecin.*

Discutez deux fois plus vite avec ANA™ (Accélérateur Neural d'Agent)



ZIGGURAT
ZCHAT

Heyo choomba, viens discuter sur ZChat :)

DISCUTE EN LIGNE TOUTE LA NUIT PENDANT QUE LES AUTRES DORMENT !
COMME LA CYBERCHOUETTE QUE TU ES
ÉLUE MEILLEURE APPLICATION DE MESSAGERIE INSTANTANÉE PAR NIGHT CITY TODAY NEWS !

PAR NEIL BRANQUINHO



FUSIONNER LE CYBER ET LE PUNK

« T'as le choix entre être doué et finir sur le carreau. Mais plus t'es augmenté, plus tu améliores l'enveloppe de chair qui t'emprisonne depuis ta naissance, meilleur tu deviens. Ça signifie moins de chance de finir du côté mortel de l'équation. »

Damien
TECHIE

AVANT DE COMMENCER...

Mettons les choses au clair : on va parler de ***cyberimplants***. Pas de ***cyberaccessoires***. Un ***cyberaccessoire***, on peut l'enlever. On le porte, comme un *vêtement*, choombatta. C'est un truc de *touriste*. On ne se rapproche pas du Gouffre.

Les cyberimplants sont toutes sortes d'équipements qui sont greffés dans le corps ou viennent en remplacement. On *vit* avec eux tous les jours. Ils font partie de vous ; jamais votre veste préférée n'atteindra le même statut. Comme votre cœur ou vos mains, ou vos organes sexuels. Une fois un cyberimplant installé, on se rapproche du gouffre. On a substitué ou amélioré la chair dans laquelle on est né. *C'est ça*, vivre au bord du gouffre.

C'est pigé ? Parfait.

Pour commencer, oubliez tout ce que vous croyiez savoir sur les cyborgs. Absolument tout. Un sombre futur est arrivé — l'Ère du Rouge. Même si les lignes de ravitaillement sont coupées, que les magasins ont été pillés et qu'il faut faire ses courses sur les marchés de nuit, le cyborg d'aujourd'hui a du chien. Qu'il soit équipé de puces reliées au système nerveux qui améliorent ses compétences d'autodéfense, ou d'armement biomécanique miniaturisé pour assurer sa protection personnelle, le cyborg de l'Ère du Rouge est à la pointe de l'existence high-tech.

LE STYLE PASSE AVANT LA FONCTIONNALITÉ

Ce ne sont pas pour autant des blindés ambulants. Les cybertechnologies sont plus discrètes qu'on ne le croie, moins voyantes. Ces bijoux de technologie doivent s'intégrer à votre corps sans laisser de traces, pour former un ensemble harmonieux. Vous êtes soit un prédateur, soit une proie ; plus vite vous apprendrez à brouiller la frontière qui sépare ces deux catégories, plus votre espérance de vie s'allongera.

C'est d'ailleurs l'enjeu principal : la survie.

MODE CYBERNÉTIQUE

Se faire greffer des outils high-tech dans l'organisme est carrément branché. Si vous en avez les moyens, vous possédez probablement une ou deux « améliorations » : des puces informatiques raccordées au système nerveux pour vous connecter à votre ordinateur, vous souvenir de vos rendez-vous et accroître vos réflexes quand vous jouez au cyberfoot. Si vous êtes pucé, vous êtes sans doute équipé de ports d'interface neurale grâce auxquels vous naviguez sur les ordinateurs et conduisez des véhicules par la pensée. Vos yeux sont peut-être des cyberoptiques avec une fonction d'enregistrement et la dernière teinte d'iris mise sur le marché (le polychrome est à la mode cette année), à moins que vous n'ayez amélioré votre audition pour intercepter les ragots du lounge V.I.P. Mais ce genre de cybermatériel est devenu plus rare à l'Ère du Rouge.

Si vous exercez des fonctions d'agent de sécurité ou de mercenaire (et à cette époque, la plupart des boulots impliquent de se battre à un moment ou un autre), vous possédez certainement deux ou trois logiciels de combat, ainsi que des ports et des interfaces pour manier votre smartgun. Le Solo que vous êtes s'est fait remplacer un membre, voire plus, par des prothèses cybernétiques, ce qui vous permet de cacher un panel d'outils et d'armes directement dans votre corps tout en vous conférant une vitesse et une puissance physique accrues. Et même si, en théorie, votre domaine professionnel est tout à fait pacifique, il vaut mieux prévoir de mauvaises surprises greffées dans l'organisme pour se balader dehors. *« Un cyborg averti en vaut deux, »* comme le dit la Rue.

Aussi, puisque vous êtes un Cyberpunk, vous voudrez sans doute mettre la main sur la crème de ces nouvelles technologies aussi excitantes que hors de prix. « Hors de prix », c'est bien le terme. En moyenne, un personnage augmenté équipé de cyberoptiques (dispositif de visée et vision infrarouge), d'un accélérateur de réflexes, d'un bras superchromé équipé d'un pistolet-mitrailleur de calibre .25, de ports d'interface et de puces qui enrichissent ses dons de lutteur, de pilote et de secouriste représente un investissement de plusieurs dizaines de milliers d'eurodollars. *À condition* de mettre la main sur tout ce matériel. Il y a eu la *guerre*, choomba, et les pièces de qualité ont été pillées ou réduites en charpie sur les champs de bataille corporatistes des zones urbaines.

Bien sûr, un punk ambitieux connaît déjà vingt-cinq façons (pour la plupart illégales) de se procurer cette somme dérisoire et il a les relations nécessaires pour les obtenir sur le Marché de nuit.

Mais avant de démarrer le téléchargement, sachez qu'il y a un os.

DONNÉES

L'effet de la cyberpsychose en jeu est détaillé
PAGE 230

CYBERPSYCHOSE

La cyberpsychose est un trouble mental dissociatif qui se déclenche chez les personnes possédant des tendances psychotiques et qui ont reçu tellement d'implants cybernétiques qu'elles ne se considèrent plus comme des organismes conscients et complets, mais comme un assemblage de pièces détachées. Parmi les symptômes les plus courants de la cyberpsychose, on retrouve la disparition de l'instinct de survie, une absence d'empathie envers les autres humains, une impulsivité démesurée et des accès de rage explosifs. Pour éviter tout malentendu, sachez que si vous avez déjà des problèmes psychologiques (ce qui est représenté en jeu par une valeur d'Empathie basse), vous êtes un terreau favorable pour la cyberpsychose.

L'installation de cyberimplants n'est pas l'unique cause de cette déflagration mentale. Les événements horribles et les situations stressantes peuvent aussi écorner votre Humanité. Et malheureusement, les Edgerunners y sont régulièrement confrontés. C'est votre MJ qui a le contrôle sur ce sujet; souvent, il accompagnera des épisodes d'un **coût en Humanité**. Par exemple, quand vous croiserez la route de Scavvers en train de dévorer un bébé, vous perdrez *au moins* 6 points d'Humanité.

Une cybernétique saine

D'un autre côté, tous les cyberimplants et les augmentations ne sont pas des facteurs déclencheurs de la cyberpsychose. À l'Ère du Rouge, les gens qui ont perdu un membre ou sont nés sans peuvent acheter des cyberimplants médicalisés (CF. PAGE 226) qui fonctionnent comme des prothèses et n'entraînent pas de perte d'Humanité. Il en va de même pour les implants médicaux à visée thérapeutique, ainsi que pour les technologies utilisées dans les opérations chirurgicales de changement de sexe et de modifications corporelles à l'aide de la biosculpture (CF. PAGE 227), qui ne coûtent pas de points d'Humanité. Seul le cybermatériel qui vient *remplacer une partie de l'organisme tout à fait fonctionnelle ou qui pousse le corps au-delà des limites imposées par notre humanité* peut engendrer une cyberpsychose. Il existe toutefois des traitements pour contrecarrer cette maladie (CF. PAGE 229).

La Psycho Squad

La cyberpsychose a toujours été un problème majeur de cet univers. Bien que les États proposent des thérapies, la partie la plus difficile du traitement consiste à emmener le patient jusqu'au bureau du psychologue. Comment s'y prendre lorsqu'un fou furieux riveté de métal et cyber-augmenté se met à tuer des gens au hasard ? Si vous êtes au gouvernement, vous créez une unité spéciale de policiers professionnels qui a pour seule mission de traquer et capturer ou éliminer les cyberpsychos meurtriers.

La majorité des départements de police comptent une Psycho Squad, dont l'appellation peut varier : RAID-C (Recherche, Assistance, Intervention et Dissuasion Cybernétique), PSYCHE-DIV, Psycho-Police, MAX-TAC (Division Tactique de Force Maximale). Ces unités possèdent ce qui se fait de mieux en matière de protections, d'équipement de communication et de véhicules, en plus d'un armement dont la puissance de feu minimale égale celle de l'artillerie légère. Par ailleurs, ces policiers ne sont souvent pas des plus avenants.

Vous êtes prévenu. Soyez prudent. Et gare à votre santé mentale.



PAR RICHARD BAGNALL

CYBERIMPLANTS

Cybertechnologie ou Cybermatos de la Rue

Vous pouvez acheter des cybertechnologies à peu près n'importe où. La procédure à suivre est simple : les opérations chirurgicales pour les installations mineures se font sans rendez-vous, dans les cabinets des centres commerciaux (dans les trois chaînes populaires que sont Bodyshoppe, Fashion/Fusion, et Pièces & Programmes) ou dans des centres médicaux (Docs'R Us™), comme si vous alliez vous faire percer les oreilles. Vous pouvez même demander à recevoir des améliorations pour votre ancien matériel en vous acquittant uniquement du prix de la nouvelle pièce, ce qui vous permet de commencer petit (ou « nu » comme on dit dans le milieu), et de rajouter des composants au fur et à mesure.

Vous ne pouvez pas installer de cyberimplant sur une partie du corps qui souffre actuellement d'une blessure critique.

***Pour plus d'informations,* CF. PAGE 220.**

DONNÉES

Ce chapitre est un résumé des règles des cyberimplants que vous trouverez dans leur version exhaustive
PAGE 358

LES JOUJOUX HIGH-TECH : CATÉGORIES DE CYBERIMPLANTS

Il existe **8 catégories** de cyberimplants.

- **Cyberfashion :** le matériel que vous installez pour la déco. La liste se trouve PAGE 111.
- **Neuromatériel :** le matériel que vous implantez pour améliorer vos réflexes et vos capacités mentales. La liste se trouve PAGE 112.
- **Cyberoptiques :** le matériel que vous installez pour augmenter votre acuité visuelle. La liste se trouve PAGE 112.
- **Cyberaudio :** le matériel que vous installez pour améliorer vos capacités auditives. La liste se trouve PAGE 113.
- **Cyberimplants corporels internes :** le matériel installé dans votre corps qui fonctionne comme un organe à part entière ou comme une amélioration systémique. La liste se trouve PAGE 114.
- **Cyberimplants corporels externes :** le matériel installé dans, par-dessus ou juste sous la peau. La liste se trouve PAGE 115.
- **Cybermembres :** bras et jambes cybernétiques qu'on peut améliorer avec différents types de mains, de pieds, de revêtements ou de fonctionnalités. La liste se trouve PAGE 115.
- **Cyborgimplants :** le matériel qui remplace la majeure partie de votre organisme par des implants cybernétiques équipés de cyberoptiques, de cyberaudio, de prothèses et autres installations. La liste se trouve PAGE 117.

LIRE LE TABLEAU DES CYBERIMPLANTS

Les cyberimplants se caractérisent par **cinq éléments** : **nom**, **installation**, **description et données**, **prix**, **PH** (perte d'Humanité).

Nom : l'appellation populaire du cyberimplant dans la Rue.

Installation : l'endroit où vous pouvez le faire installer. ***La main-d'œuvre est toujours incluse dans le prix, y compris lors de la création de personnage.***

- **Boutique :** vous pouvez bénéficier de cette installation dans n'importe quel centre commercial ou boutique de biomod du coin ; l'équivalent du piercing d'oreille au XXe siècle. Ces magasins se sont raréfiés par rapport aux années 2020.
- **Centre médical :** nécessite l'intervention d'un Medtech dans un centre médical. Le processus d'installation est largement automatisé, mais seul un praticien expérimenté est capable d'utiliser correctement les appareils requis. La plupart des charcudocs ont ce niveau.
- **Hôpital :** nécessite une intervention chirurgicale effectuée par un Medtech chevronné disposant de matériel hospitalier ou son équivalent, ce qui ne court pas les rues.

Description et données : une description du cyberimplant, son fonctionnement en jeu, les installations requises et ce que les gens en disent dans la Rue. **Les bonus prodigués par un modèle de cyberimplant ne se cumulent pas lorsqu'on l'installe en plusieurs exemplaires, sauf mention contraire.** À partir de la PAGE 358, vous trouverez des informations exhaustives sur chaque cyberimplant.

Emplacements d'extension : la plupart des cyberimplants nécessitent l'installation préalable d'une pièce mère. Celle-ci dispose d'un certain nombre d'emplacements d'extension pouvant accueillir d'autres cyberimplants. Sauf mention contraire, la plupart des cyberimplants occupent un emplacement de la pièce mère dont ils dépendent. Les cyberfashion ainsi que les cyberimplants corporels internes et externes ne nécessitent pas de pièce mère, mais vous ne pouvez pas installer plus de 7 emplacements d'extension dans chacune de ces catégories.

Prix : le coût moyen de cet équipement à Night City, exprimé en **eurodollars (ED)**. La catégorie de prix de l'objet est indiquée sous son prix. Voyez Acheter et vendre à la PAGE 385.

PH (Perte d'Humanité) : l'impact négatif de cette installation sur votre santé psychique. Quand vous créez votre personnage, appliquez la valeur fixe mentionnée. ***Après la création de personnage, le montant de la perte d'Humanité est déterminé en jetant le ou les dés indiqués entre parenthèses.***

▶ Cyberfashion (7 emplacements d'extension disponibles)

Nom	Installation	Description et données	Prix	PH
Biomoniteur	Boutique	Implant sous-cutané qui mesure les signaux vitaux. Peut se connecter à un Agent.	100 (Très coûteux)	0 (–)
DermTeinte	Boutique	Teintures et pigments qui se diffusent sous la peau pour modifier sa teinte de façon permanente. Donne +2 en Look quand on l'associe à une tech-chev.	100 (Très coûteux)	0 (–)
Lentilles polychromes	Boutique	Lentilles qui changent de couleur, directement greffées sur les yeux.	100 (Très coûteux)	0 (–)
Maillage électro-magnétique	Boutique	Minces fils d'argent qui dessinent un motif de circuit électrique sur le corps.	10 (Bon marché)	0 (–)
Montre dermique	Boutique	Montre LED greffée sous la peau.	100 (Très coûteux)	0 (–)
Tatouage lumineux	Boutique	Des pastilles sous-cutanées accumulent la lumière pour projeter des motifs colorés sous la peau. Donne +2 en Habillement et style quand l'utilisateur possède au moins trois tatouages.	100 (Très coûteux)	0 (–)
Tech-chev	Boutique	Cheveux artificiels qui s'illuminent et changent de couleur. Donne +2 en Look quand on l'associe au dermTeinte.	100 (Très coûteux)	0 (–)

DONNÉES
La liste détaillée des cyberfashion se trouve PAGE 358

Choisis une couleur et une coupe de cheveux. Inspire-toi d'UR, de Michiko Sanderson, de Maz Despair et compare les résultats avec les tendances populaires selon Night City Pulse. Transmets le résultat à ma tech-chev pendant que je suis sous la douche.

— NIGHTINGALE
À son Agent

Neuromatériel (pièce mère : câblage neural)

DONNÉES
La liste détaillée du neuromatériel se trouve PAGE 359

Nom	Installation	Description et données	Prix	PH
Câblage neural	Centre médical	Système nerveux artificiel. Installation obligatoire pour utiliser du neuromatériel et la poignée subdermique. Possède 5 emplacements d'extension.	500 (Onéreux)	7 (2d6)
Analyseur chimique	–	Puce. Analyse la composition chimique d'une substance en la comparant à une base de données. **Nécessite un support de puces.**	500 (Onéreux)	3 (1d6)
Antidouleur	–	Puce. L'utilisateur ignore les pénalités des blessures graves. **Nécessite un support de puces.**	1 000 (Très onéreux)	14 (4d6)
Booster olfactif	–	Puce. L'utilisateur utilise la compétence Pistage pour suivre une piste grâce à l'odorat. **Nécessite un support de puces.**	100 (Très coûteux)	7 (2d6)
Booster tactile	–	Puce. L'utilisateur détecte les mouvements dans un rayon de 20 m en posant la main sur une surface. **Nécessite un support de puces.**	100 (Très coûteux)	7 (2d6)
Enregistreur de danse sensorielle	Centre médical	Enregistre l'expérience de l'utilisateur sur une puce mémoire ou un appareil externe. **Nécessite un câblage neural.**	500 (Onéreux)	7 (2d6)
Kerenzikov	Centre médical	Mégadrénaline. L'utilisateur ajoute +2 en Initiative. Vous ne pouvez installer qu'une seule mégadrénaline à la fois. **Nécessite un câblage neural.**	500 (Onéreux)	14 (4d6)
Ports d'interface neuronale	Centre médical	Ports installés sur le poignet ou la tête pour se brancher aux machines. **Nécessite un câblage neural.**	500 (Onéreux)	7 (2d6)
Puce de compétence	–	Puce. L'utilisateur acquiert une compétence au niveau 3, sauf s'il possède déjà la compétence au niveau 3 ou plus. Les puces pour les compétences (x2) sont plus chères. **Nécessite un support de puces.**	500 (Onéreux) ou 1 000 (Très onéreux)	7 (2d6)
Puce mémoire	–	Stockage de données. Les cyberimplants de l'utilisateur peuvent stocker des données et lire celles qui sont contenues dans la puce.	10 (Bon marché)	0 (–)
Sandevistan	Centre médical	Mégadrénaline. On l'active avec une action pour gagner +3 en Initiative pendant 1 minute. Met 1 heure à se recharger. Vous ne pouvez installer qu'une seule mégadrénaline à la fois. **Nécessite un câblage neural.**	500 (Onéreux)	7 (2d6)
Support de puces	Centre médical	Un support installé dans la nuque. Obligatoire pour lire des puces. **Nécessite un câblage neural.**	500 (Onéreux)	7 (2d6)

Cyberoptique (pièce mère : cybercœil)

DONNÉES
La liste détaillée des cyberoptiques se trouve PAGE 360

Nom	Installation	Description et données	Prix	PH
Cybercœil	Centre médical	Œil artificiel. **Chaque cybercœil a 3 emplacements d'extension.** Certaines options vont par paire (il faut les acheter en double, les installer sur deux cyberyeux différents et payer la PH pour chaque extension).	100 (Très coûteux)	7 (2d6)
Anti-éblouissement	Boutique	L'utilisateur est immunisé aux effets des flashs lumineux. **Nécessite deux cyberyeux et s'installe par paire.**	100 (Très coûteux)	2 (1d6/2 arrondi au supérieur)
Bandeau	Boutique	Projette un écran dans la partie inférieure du champ de vision de l'utilisateur. **Nécessite un cybercœil.**	100 (Très coûteux)	2 (1d6/2 arrondi au supérieur)
Détecteur de radiation	Centre médical	Détecte les radiations qui s'affichent sous forme de lumière bleue dans un rayon de 100 m. **Nécessite un cybercœil.**	1 000 (Très onéreux)	3 (1d6)
Dispositif de visée	Centre médical	Ajoute +1 pour viser lors d'une attaque. **Nécessite un cybercœil.**	500 (Onéreux)	3 (1d6)
Haute résolution	Boutique	Ajoute +2 en Perception, Lecture sur les lèvres et Dissimulation/Révélation d'objet. **Nécessite deux cyberyeux et s'installe par paire.**	500 (Onéreux)	3 (1d6)

Nom	Installation	Description et données	Prix	PH
Luminosité faible/ infrarouge/ UV	Boutique	L'utilisateur ignore les pénalités causées par l'obscurité, la fumée, le brouillard, etc. **Nécessite deux cyberyeux, s'installe par paire et occupe 2 emplacements d'extension par cyberœil.**	500 (Onéreux)	3 (1d6)
Microcaméra	Centre médical	Caméra incrustée dans l'œil. Enregistre des fichiers audio et vidéo sur une puce mémoire ou un Agent connecté. **Nécessite un cyberœil et occupe 2 emplacements d'extension.**	500 (Onéreux)	2 (1d6/2 arrondi au supérieur)
Micro-optique	Centre médical	L'utilisateur bénéficie d'un grossissement x400. **Nécessite un cyberœil.**	100 (Très coûteux)	2 (1d6/2 arrondi au supérieur)
Œil polychrome	Boutique	Variations à volonté de la couleur et du motif de l'œil. **Nécessite un cyberœil.**	100 (Très coûteux)	2 (1d6/2 arrondi au supérieur)
Pistolet à fléchettes	Centre médical	Arme exotique à un coup dissimulée dans l'œil. **Nécessite un cyberœil et occupe 3 emplacements d'extension.**	500 (Onéreux)	2 (1d6/2 arrondi au supérieur)
Réalité virtuelle	Boutique	Superpose une représentation du cyberspace sur le champ de vision de l'utilisateur. **Nécessite deux cyberyeux et s'installe par paire.**	100 (Très coûteux)	2 (1d6/2 arrondi au supérieur)
Téléoptique	Centre médical	Ajoute +1 pour viser des cibles situées à plus de 50 m lors d'une attaque. **Nécessite un cyberœil.**	500 (Onéreux)	3 (1d6)

CYBERAUDIO (PIÈCE MÈRE : KIT CYBERAUDIO)

Nom	Installation	Description et données	Prix	PH
Kit cyberaudio	Centre médical	**Possède 3 emplacements d'extension.** Vous ne pouvez en installer qu'un.	500 (Onéreux)	7 (2d6)
Agent interne	Boutique	Agent disposant de toutes les fonctionnalités, greffé à l'utilisateur. Peut être connecté à un cyberœil avec bandeau d'affichage. **Nécessite un kit cyberaudio.**	100 (Très coûteux)	3 (1d6)
Amplificateur audio	Boutique	+2 aux jets de Perception basés sur l'ouïe. **Nécessite un kit cyberaudio.**	100 (Très coûteux)	3 (1d6)
Analyseur de stress vocal	Boutique	+2 aux jets de Psychologie et d'Interrogatoire. **Nécessite un kit cyberaudio.**	100 (Très coûteux)	3 (1d6)
Brouilleur/ décrypteur	Boutique	Permet de brouiller les communications ou de rétablir le signal. **Nécessite un kit cyberaudio.**	100 (Très coûteux)	2 (1d6/2 arrondi au supérieur)
Communicateur radio	Boutique	L'utilisateur communique par ondes radio sur un rayon d'un kilomètre. **Nécessite un kit cyberaudio.**	100 (Très coûteux)	2 (1d6/2 arrondi au supérieur)
Détecteur de micros	Boutique	Bipe quand l'utilisateur se trouve à 2 m d'un dispositif d'écoute. **Nécessite un kit cyberaudio.**	100 (Très coûteux)	2 (1d6/2 arrondi au supérieur)
Détecteur de radar	Centre médical	Bipe quand il détecte des ondes électromagnétiques émises à moins de 100 m. **Nécessite un kit cyberaudio.**	500 (Onéreux)	2 (1d6/2 arrondi au supérieur)
Enregistreur audio	Centre médical	Enregistre des fichiers audio sur une puce mémoire ou un Agent connecté. **Nécessite un kit cyberaudio.**	100 (Très coûteux)	2 (1d6/2 arrondi au supérieur)

DONNÉES

La liste détaillée des cyberaudio se trouve PAGE 361

Nom	Installation	Description et données	Prix	PH
Récepteur radio/lecteur de musique	Centre médical	Permet d'écouter de la musique disponible sur un puits de données ou une puce mémoire, ou bien d'écouter les stations de radio qui émettent dans un rayon d'un kilomètre. **Nécessite un kit cyberaudio.**	50 (Coûteux)	2 (1d6/2 arrondi au supérieur)
Réducteur de bruit	Boutique	L'utilisateur est immunisé aux effets néfastes des sons intenses. **Nécessite un kit cyberaudio.**	100 (Très coûteux)	2 (1d6/2 arrondi au supérieur)
Traceur	Centre médical	Permet de suivre une balise connectée au traceur sur un rayon d'un kilomètre. **Nécessite un kit cyberaudio.**	100 (Très coûteux)	2 (1d6/2 arrondi au supérieur)

▶ CYBERIMPLANTS INTERNES (7 EMPLACEMENTS D'EXTENSION DISPONIBLES)

DONNÉES
La liste détaillée des cyberimplants internes se trouve PAGE 362

Nom	Installation	Description et données	Prix	PH
Anticorps améliorés	Boutique	Après stabilisation, l'utilisateur récupère COR x2 points de santé par jour de repos.	500 (Onéreux)	2 (1d6/2 arrondi au supérieur)
Audiovox	Centre médical	Synthétiseur vocal. Ajoute +2 en Jeu d'acteur et en Instrument (chant).	500 (Onéreux)	3 (1d6)
Branchies	Hôpital	L'utilisateur peut respirer sous l'eau.	1 000 (Très onéreux)	7 (2d6)
Capteurs de toxines	Centre médical	Ajoute +2 en Résistance à la torture/aux drogues.	100 (Très coûteux)	2 (1d6/2 arrondi au supérieur)
Cybercobra	Hôpital	Arme de mêlée très lourde greffée à l'œsophage. Dissimulation possible.	1 000 (Très onéreux)	14 (4d6)
Filtres nasaux	Centre médical	L'utilisateur est immunisé aux effets des gaz toxiques, des fumées et autres dangers du même acabit.	100 (Très coûteux)	2 (1d6/2 arrondi au supérieur)
Implant contraceptif	Boutique	Pour éviter les grossesses non désirées.	10 (Bon marché)	0 (–)
Implant radar/sonar	Centre médical	Scanne le terrain sur un rayon de 50 m. Ne passe pas à travers les couverts.	1 000 (Très onéreux)	7 (2d6)
Implant sexuel Midnight Lady™	Centre médical	Devenez Vénus, devenez un brasier, devenez le désir incarné.	100 (Très coûteux)	7 (2d6)
Implant sexuel Mr. Studd™	Centre médical	Toute la nuit, toutes les nuits. Et vos partenaires ne le sauront jamais.	100 (Très coûteux)	7 (2d6)
Maillage musculosquelettique	Hôpital	Augmente le CORPS de 2, ce qui se répercute sur les PS, le seuil de blessure et la sauvegarde contre la mort. Effets cumulatifs en cas d'installations multiples. Ne peut pas amener le COR au-dessus de 10.	1 000 (Très onéreux)	14 (4d6)
Réserve d'air	Hôpital	Réserve d'oxygène qui dure 30 minutes. Met 1 heure à se recharger en absorbant l'air ambiant.	1 000 (Très onéreux)	2 (1d6/2)
Vampyres	Centre médical	Arme de mêlée légère d'excellente qualité greffée dans la bouche. Dissimulation possible. L'utilisateur peut y ajouter du poison ou des biotoxines.	500 (Onéreux)	14 (4d6)

DONNÉES
Les informations sur les qualités des armes se trouvent PAGE 342

CYBERIMPLANTS EXTERNES (7 EMPLACEMENTS D'EXTENSION DISPONIBLES)

Nom	Installation	Description et données	Prix	PH
Armure subdermique	Hôpital	Le corps et la tête de l'utilisateur comptent comme ayant une armure PA 11. Ne se cumule pas avec une armure externe. Subit des dégâts de perforation. Récupère 1 PA par jour de repos.	1 000 (Très onéreux)	14 (4d6)
Holster caché	Centre médical	Permet de ranger à l'intérieur du corps une arme qu'il est possible de dissimuler.	500 (Onéreux)	7 (2d6)
Poche subdermique	Centre médical	Espace de rangement de 5 cm x 10 cm situé sous la peau, équipé d'un zip RealSkinn™.	100 (Très coûteux)	3 (1d6)
Treillissage dermique	Hôpital	Le corps et la tête de l'utilisateur comptent comme ayant une armure PA 7. Ne se cumule pas avec une armure externe. Subit des dégâts de perforation. Récupère 1 PA par jour de repos.	500 (Onéreux)	7 (2d6)

DONNÉES
La liste détaillée des cyberimplants externes se trouve
PAGE 363

CYBERMEMBRES (PIÈCE MÈRE : CYBERBRAS OU CYBERJAMBE)

Nom	Installation	Description et données	Prix	PH
Cyberbras	Hôpital	Prothèse de bras. **Dispose de 4 emplacements d'extension.** Installé avec une main standard qui ne cause pas de perte d'Humanité et n'occupe pas d'emplacement d'extension.	500 (Onéreux)	7 (2d6)
Main standard	Centre médical	Main cybernétique standard. Peut s'installer sur un membre de chair.	100 (Très coûteux)	2 (1d6/2 arrondi au supérieur)
Arme à distance escamotable	Centre médical	Arme à distance à une main installée dans un cyberbras. Dissimulation possible, même si le modèle d'origine ne le permet pas. **Nécessite un cyberbras et occupe 2 emplacements d'extension.**	500 (Onéreux)	7 (2d6)
Arme de mêlée escamotable	Centre médical	Arme de mêlée légère, moyenne ou lourde installée dans un cyberbras. Dissimulation possible, même si le modèle d'origine ne le permet pas. **Nécessite un cyberbras et occupe 2 emplacements d'extension.**	500 (Onéreux)	7 (2d6)
Bouclier escamotable	Centre médical	Bouclier balistique installé dans un cyberbras. Dissimulation possible. Peut être remplacé quand il atteint 0 PS. **Nécessite un cyberbras et occupe 3 emplacements d'extension.**	500 (Onéreux)	7 (2d6)
Caméra d'épaule	Centre médical	Caméra montée sur une épaule. Dissimulation possible. **Nécessite un cyberbras et occupe 2 emplacements d'extension.**	500 (Onéreux)	7 (2d6)
Cyberconsole	Centre médical	Cyberconsole installée dans un cyberbras. **Nécessite un cyberbras et occupe 3 emplacements d'extension.**	500 (Onéreux)	3 (1d6)
Découpeur	Centre médical	Câble à monofilament installé dans le pouce. Arme de mêlée moyenne. Dissimulation possible. **Peut s'installer sur un bras de chair, à l'exclusion d'autres cyberimplants.**	500 (Onéreux)	3 (1d6)
Écorcheurs	Boutique	Ongles en verre carboné. Arme de mêlée légère. Dissimulation possible. **Peut s'installer sur un bras de chair, à l'exclusion d'autres cyberimplants.**	100 (Très coûteux)	2 (1d6/2 arrondi au supérieur)
Étripeurs	Centre médical	Longues griffes qui jaillissent de la main. Arme de mêlée lourde. Dissimulation possible. **Peut s'installer sur un bras de chair, à l'exclusion d'autres cyberimplants.**	500 (Onéreux)	7 (2d6)
Éventreurs	Centre médical	Griffes de verre carboné. Arme de mêlée moyenne. Dissimulation possible. **Peut s'installer sur un bras de chair, à l'exclusion d'autres cyberimplants.**	500 (Onéreux)	3 (1d6)
Lance-grenade escamotable	Centre médical	Lance-grenade à un coup installé dans un cyberbras. Dissimulation possible. **Nécessite un cyberbras et occupe 2 emplacements d'extension.**	500 (Onéreux)	7 (2d6)

DONNÉES
La liste détaillée des cybermembres se trouve
PAGE 363

Nom	Installation	Description et données	Prix	PH
Main grappin	Centre médical	Main qui propulse un grappin équipé d'un câble de 30 m. Ne peut être employé comme arme. **Nécessite un cyberbras.**	100 (Très coûteux)	3 (1d6)
Main outil	Centre médical	Doigts équipés de tournevis, de clés, de mini-forets et autres outils. **Peut s'installer sur un bras de chair, à l'exclusion d'autres cyberimplants.**	100 (Très coûteux)	3 (1d6)
Médiscanner	Centre médical	Médiscanner installé dans un cyberbras. Établit un diagnostic des blessures et des infections. +2 en Premiers secours et Assistance médicale. **Nécessite un cyberbras et occupe 2 emplacements d'extension.**	500 (Onéreux)	7 (2d6)
Monture à changement rapide	Centre médical	L'utilisateur peut enlever ou installer un cyberbras en tant qu'action.	100 (Très coûteux)	7 (2d6)
Poignée subdermique	Centre médical	L'utilisateur peut utiliser son smartgun sans port d'interface. **Peut s'installer sur un bras de chair, à l'exclusion d'autres cyberimplants. Nécessite un câblage neural.**	100 (Très coûteux)	3 (1d6)
Super poings	Centre médical	Métacarpes blindés. Arme de mêlée moyenne. Dissimulation possible. **Peut s'installer sur un bras de chair, à l'exclusion d'autres cyberimplants.**	100 (Très coûteux)	3 (1d6)
Technoscanner	Centre médical	Technoscanner installé dans un cyberbras. Diagnostique les causes de panne. +2 aux compétences basées sur la TECH. **Nécessite un cyberbras et occupe 2 emplacements d'extension.**	500 (Onéreux)	7 (2d6)
Cyberjambe	Hôpital	Prothèse de jambe. **Dispose de 3 emplacements d'extension.** Installée avec un pied standard qui ne cause pas de perte d'Humanité et n'occupe pas d'emplacement d'extension. La plupart des options s'installent par paire (il faut les acheter en double, les installer sur les deux cyberjambes de l'utilisateur et payer la PH pour chaque extension).	100 (Très coûteux)	3 (1d6)
Pied standard	Centre médical	Pied cybernétique standard. Peut s'installer sur une jambe de chair.	100 (Très coûteux)	2 (1d6/2 arrondi au supérieur)
Ergot	Centre médical	Lame intégrée dans le pied. Arme de mêlée légère. Dissimulation possible. **Peut s'installer sur une jambe de chair, à l'exclusion d'autres cyberimplants.**	500 (Onéreux)	3 (1d6)
Pied agrippant	Centre médical	Meilleure adhérence. Annule les pénalités de mouvement lorsque l'utilisateur escalade. **Nécessite deux cyberjambes et s'installe par paire.**	500 (Onéreux)	3 (1d6)
Pied palmé	Centre médical	Fines membranes situées entre les orteils. Annule les pénalités de mouvement quand vous nagez. **Nécessite deux cyberjambes et s'installe par paire.**	500 (Onéreux)	3 (1d6)
Pied roller	Centre médical	Rollers intégrés au pied. Dissimulation possible. Augmente le mouvement de 6 m lors d'une action de course. **Nécessite deux cyberjambes et s'installe par paire.**	500 (Onéreux)	3 (1d6)
Super saut	Centre médical	Système hydraulique. Annule les pénalités de mouvement lors des sauts. **Nécessite deux cyberjambes, s'installe par paire et prend 2 emplacements d'extension.**	500 (Onéreux)	3 (1d6)
Renforcement électronique	Centre médical	Les IEM et les effets des programmes autres que GLACE Noir ne peuvent pas rendre le cybermembre et ses extensions inopérants. **Nécessite un cyberbras ou une cyberjambe.**	1 000 (Très onéreux)	3 (1d6)
Revêtement plastique	Boutique	Revêtement plastique pour cybermembre. Large choix de couleurs et de motifs. **Nécessite un cyberbras ou une cyberjambe, mais ne prend pas d'emplacement d'extension.**	100 (Très coûteux)	0 (–)

Nom	Installation	Description et données	Prix	PH
Revêtement RealSkinn™	Boutique	Revêtement de peau artificielle pour cybermembre. **Nécessite un cyberbras ou une cyberjambe, mais ne prend pas d'emplacement d'extension.**	500 (Onéreux)	0 (–)
Revêtement Superchrome™	Boutique	Revêtement métallique brillant pour cybermembre. +2 en Habillement et style. **Nécessite un cyberbras ou une cyberjambe, mais ne prend pas d'emplacement d'extension.**	1 000 (Très onéreux)	0 (–)

▶ Cyborgimplants

Nom	Installation	Description et données	Prix	PH
Charpente linéaire implantée β (bêta)	Hôpital	Structure de support et squelette amélioré. Augmente le COR à 14. L'amélioration se répercute sur les PS, le seuil de blessure et la sauvegarde contre la mort. **Nécessite COR 8 et 2 maillages musculosquelettiques.**	5 000 (Luxueux)	14 (4d6)
Charpente linéaire implantée Σ (sigma)	Hôpital	Structure de support et squelette amélioré. Augmente le COR à 12. L'amélioration se répercute sur les PS, le seuil de blessure et la sauvegarde contre la mort. **Nécessite COR 6 et un maillage musculosquelettique.**	1 000 (Très onéreux)	14 (4d6)
Monture d'épaule artificielle	Hôpital	L'utilisateur peut installer 2 cyberbras supplémentaires.	1 000 (Très onéreux)	14 (4d6)
Monture multioptique	Hôpital	L'utilisateur peut installer 5 cyberyeux supplémentaires.	1 000 (Très onéreux)	14 (4d6)
Support de capteurs	Centre médical	L'utilisateur peut installer jusqu'à 5 extensions cyberaudio supplémentaires. Nécessite un kit cyberaudio, mais n'occupe pas d'emplacement d'extension cyberaudio.	1 000 (Très onéreux)	14 (4d6)

Il est temps d'équiper ses cyberimplants

▶ Obtenir ses cyberimplants ◀

Pour les Rats des Rues (profil générique) et les Edgerunners (rapide et sans filet)

Comme pour les armes, l'armure et l'équipement, vos cyberimplants sont prédéfinis quand vous jouez un Rat des Rues ou un Edgerunner. Cependant, la section Marché de nuit (PAGE 340) vous offre la possibilité d'acquérir du matériel cybernétique supplémentaire au fur et à mesure de votre progression. Consultez la colonne qui correspond au rôle de votre personnage dans le tableau ci-dessous pour connaître vos cyberimplants de départ. Parfois, vous aurez le choix entre plusieurs options (par exemple *Filtres nasaux ou Capteurs de toxines* pour le Medtech). Sélectionnez une seule option parmi celles proposées. **Nous avons aussi indiqué la valeur totale de perte d'Humanité (CF. PAGE 111) ; soustrayez ce nombre de votre valeur d'Humanité et modifiez votre caractéristique EMP en conséquence.** En choisissant un Rat des Rues ou un Edgerunner, vous devriez être à l'abri de la cyberpsychose, à supposer que vous ne tentiez pas le diable en achetant du matériel sur les marchés de nuit (PAGE 340).

Cyberimplants du Rockeur	Cyberimplants du Solo	Cyberimplants du Netrunner	Cyberimplants du Techie	Cyberimplants du Medtech
DermTeinte Enregistreur audio Kit cyberaudio Tech-chev	Biomoniteur Câblage neural Étripeurs ***ou*** mégadrénaline Sandevistan	Câblage neural Lentilles polychromes Ports d'interface neuronale	Cyberœil Main outil Micro-optique Montre dermique	Biomoniteur Cyberœil Capteurs de toxines ***ou*** Filtres nasaux Téléoptique
Perte d'Humanité : 9 (–1 EMP)	**Perte d'Humanité : 14 (–2 EMP)**	**Perte d'Humanité : 14 (–2 EMP)**	**Perte d'Humanité : 12 (–2 EMP)**	**Perte d'Humanité : 12 (–2 EMP)**

RUE
Liste des cyberimplants
PAGE 110
Étape suivante : C'est terminé, choomba !!

EDGE
Liste des cyberimplants
PAGE 110
Étape suivante : C'est terminé, choomba !!

Cyberimplants du Média	Cyberimplants du Justicier	Cyberimplants du Corporatiste	Cyberimplants du Fixer	Cyberimplants du Nomade
Amplificateur audio ***ou*** Analyseur de stress vocal Kit cyberaudio Tatouage lumineux	Holster caché Poche subdermique	Agent interne Biomoniteur ***ou*** Tech-chev Kit cyberaudio Capteurs de toxines ***ou*** Filtres nasaux	Agent interne Analyseur de stress vocal ***ou*** amplificateur audio Kit cyberaudio Poche subdermique	Câblage neural Étripeurs ***ou*** Ports d'interface neuronale
Perte d'Humanité : 10 (–1 EMP)	**Perte d'Humanité : 10 (–1 EMP)**	**Perte d'Humanité : 12 (–2 EMP)**	**Perte d'Humanité : 16 (–2 EMP)**	**Perte d'Humanité : 14 (–2 EMP)**

▶ Obtenir ses cyberimplants ◀

CMPLT

Pour la Formule complète (calcul par points)

Au cas où vous auriez raté un épisode, sachez que les personnages créés avec la Formule complète acquièrent leurs cyberimplants de la même façon que le reste de leur équipement : ils les achètent avec les eurodollars gagnés à la sueur de leur front. Comme nous l'expliquions PAGE 104, vous avez 2 550 ED à claquer, mais vous avez déjà dû en dépenser une bonne partie en outils de première nécessité : gros couteaux, flingues toujours plus imposants, et deux ou trois accessoires. Vous aurez éventuellement besoin de revenir en arrière et d'abandonner une partie de vos lames et de vos armes à feu pour vous payer un bras de métal flambant neuf. Sinon, une autre option s'offre à vous...

À COURT D'ARGENT ?

Vous parcourez la liste du matériel cybernétique et vous vous dites : « Je n'ai pas assez d'eurodollars pour m'acheter toute cette technologie » ? Demandez-vous alors : « À quel point suis-je désespéré ? Est-ce que je me trouve suffisamment fauché pour risquer la mort et l'amputation, tout ça pour m'offrir un cyberbras tout pourri ? »

Bien sûr que vous en êtes à ce stade. À situation désespérée, mesures désespérées. Vous pouvez vendre vos talents à quelqu'un qui aura les moyens de vous acheter des cyberimplants. Si le MJ est d'accord, quand vous créez votre personnage, sélectionnez l'un des employeurs proposés pour obtenir 1 500 ED supplémentaires de cyberimplants et bénéficier en outre de l'installation gratuite et obligatoire d'un câblage neural. **À une condition : vous devez convaincre un autre joueur de votre groupe de profiter lui aussi de cette offre d'emploi alléchante.**

Rejoindre les forces spéciales

La guerre est terminée. Vraiment ? Les vestiges de la Quatrième Guerre corpo continuent de fermenter, telle une infection suppurante qui se répand dans les régions reculées du monde. La mise en place de la trêve n'a pas signé l'arrêt de mort des forces armées nationales secrètes, qui rôdent toujours. La présidente Elizabeth Kress ne compte pas laisser ces crevures d'Arasaka semer le chaos dans ce qui reste de l'Amérique. Elle mène une putain de *croisade*.

Alors si vous voulez remporter le jackpot, engagez-vous parmi les combattants qui mènent une guerre par procuration à travers le monde et servez avec honneur dans les lambeaux de troupes militaires de votre nation, au sein de la Force d'Intervention Mécanisée (les cybertroufions, comme vous dites). Vous allez voir la douleur, la mort et la torture de près en participant à l'une des centaines d'opérations secrètes de « nettoyage » aux quatre coins de la planète, afin de protéger les « intérêts de la nation ». Bien sûr, les cybertroufions n'existent pas. Bien sûr, votre pays n'a jamais envoyé des escouades d'agents lourdement armés dans d'autres États pour commettre des assassinats et fomenter des révoltes. Bien sûr, vous n'êtes pas libre de quitter les rangs à tout moment.

Faire carrière dans le crime organisé

Dans la Rue, on murmure que la mafia est toujours debout et qu'elle recrute. Prêtez allégeance à l'une des grandes familles du crime organisé et vous ne serez jamais à court de cyberimplants. Votre seule obligation sera de « travailler » pour elle. Extorsion de fonds. Assassinats. Meurtres. Guerres de gangs. Les familles de l'Ère du Rouge possèdent une longue tradition honorable qui remonte au début des années 1900 : nul ne quitte la mafia. Jamais.

Vendre son âme à une corporation

Rejoignez une corporation pour voir du pays. Une fois le contrat signé, elle financera vos nouvelles technologies à hauteur de plusieurs milliers d'eurodollars. Mais n'oubliez pas, dans chaque accord commercial, il y a un prix à

payer. Dans votre cas, vous entrez au service de l'entreprise. Étant donné que vous n'êtes pas un Corporatiste, vous n'allez pas faire le même boulot, et s'il y a un Corporatiste assis à votre table de jeu, vous allez travailler sous ses ordres, au sein de son équipe. En revanche, si vous êtes un Corporatiste, vous allez apprendre la différence entre travailler pour une corporation et lui céder votre âme. N'espérez pas changer de boulot. Quand vous signez un pacte maléfique, on vous propose uniquement les missions cocasses ou suicidaires qui ne méritent pas qu'on sacrifie les meilleurs éléments de la boîte : kidnapper des cadres, mener des opérations secrètes et d'espionnage. Si vous avez vraiment de la chance, vous serez parmi les troufions de la *prochaine* guerre corporatiste ; vous savez, ceux qui ont fait passer le Viêtnam et l'invasion de l'Afghanistan par la Russie pour un repas de famille, ceux qui défendent les intérêts de la boîte dans quelque trou à rats paumé, quitte à anéantir la population civile. Restaurer l'Ordre Corporatiste, c'est le fun assuré !

L'EMBROUILLE

Comme la plupart des offres « gratuites », ces offres d'emploi comportent des contreparties aussi dangereuses qu'inventives. Dans tous les cas, vous allez devoir travailler pour une durée indéterminée (jusqu'à la fin de vos jours) pour des gens que vous n'aimez pas forcément. Vous allez devoir vous plier à leurs ordres, aussi répugnants, périlleux ou suicidaires soient-ils. En bons puissants qui peuplent le futur *Cyberpunk*, ils ne supportent pas l'opposition et disposent d'un éventail de méthodes horribles pour s'assurer votre « coopération ».

Otages : pour garantir votre obéissance, l'organisme de surveillance retient en otage une personne qui vous est chère. Vous merdez, elle meurt — ou pire.

Chantage : dans votre vie antérieure, vous avez commis un acte qui doit rester secret. Ce peut être un délit mineur, comme une fraude aux impôts (la peine pouvant aller jusqu'à vingt ans d'emprisonnement), ou une affaire de meurtre. L'histoire peut être montée de toutes pièces — échafaudée par vos nouveaux employeurs pour que vous filiez droit. Allez-vous tenter le diable ?

Sabotage cybernétique : pour être sûre que vous rentriez dans le rang, l'agence de surveillance a intégré des défaillances informatiques dans vos programmes cybernétiques. Histoire d'arrêter les battements de votre cœur sur commande. Des programmes qui provoquent des migraines atroces quand vous désobéissez à un ordre.

Dispositif de surveillance : vos employeurs vous ont implanté des capteurs et des appareils de contrôle — juste pour s'assurer votre loyauté. Ils sont au courant de tout ce que vous dites et tout ce que vous faites. Vous ne pouvez aller nulle part sans qu'ils retrouvent votre trace. Le pire, c'est que vous ne savez pas dans quel recoin de votre organisme les mouchards sont dissimulés.

Mot de commande : une puce de sabotage particulièrement cruelle ; il suffit qu'on prononce le mot de commande pour que vous assassiniez la victime que l'on vous désigne. Sans aucun contrôle, sans regret ni pitié. Votre mère. Votre âme sœur. Votre chat. N'importe qui.

Dispositif de protection : une autre puce de sabotage vicieuse. Vous ne pouvez pas blesser volontairement un membre de l'agence de surveillance, sans quoi, votre corps souffre de douleurs terribles. Si vous vous acharnez, la douleur s'intensifie, et votre cœur s'arrête dans un hurlement d'agonie.

Détonateur à distance : les corporations affectionnent ce mauvais tour. Ce petit paquet d'explosif inerte inséré dans votre organisme est activé à distance par un signal radio. Vous ne savez pas où il se cache, les scanners ne le détectent pas, et si jamais vous trouvez quelque chose qui y ressemble, vous risquez de le déclencher.

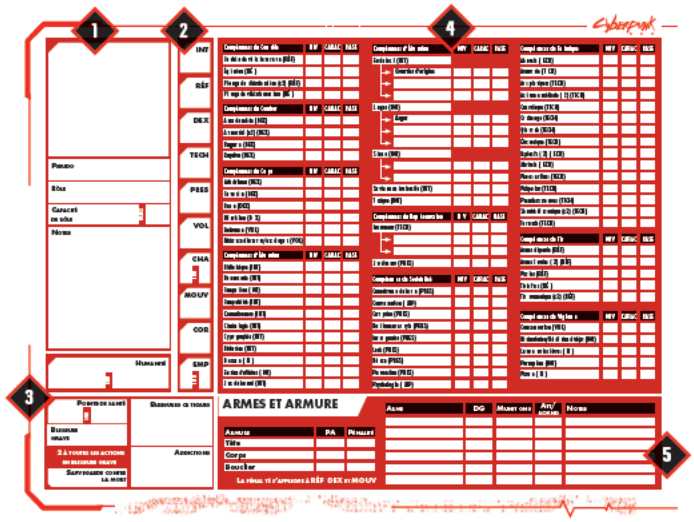
Prêt à risquer votre vie, choomba ?

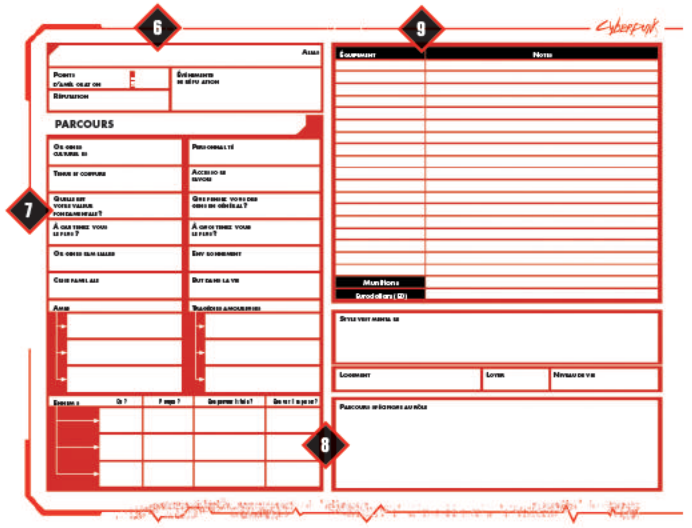
N'oubliez pas, à partir du moment où vous rejoignez l'une de ces organisations, vos employeurs vous gratifient de l'un de ces cadeaux pour que vous deveniez leur marionnette. Il revient au MJ de décider ce qu'ils vous obligent à faire et les moyens de pression qu'ils détiennent contre vous. Il n'est même pas tenu de vous révéler ce qu'ils ont trafiqué. Vous n'avez pas le choix. Vous avez vendu votre âme.

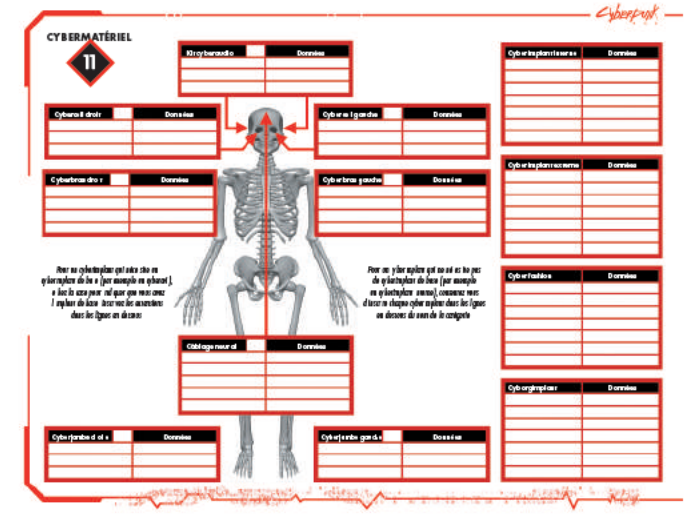
LES GENS SONT PARFOIS PRÊTS À TOUT POUR ÊTRE AU SOMMET. ET MOI ? JE NE SUIS PAS PRÊTE À SAUTER LE PAS. PLUS MAINTENANT. UN SOLO DOIT S'IMPOSER UNE LIMITE ; UNE LIGNE QU'IL NE FRANCHIRA JAMAIS, QUOI QU'IL ADVIENNE. VOUS DEVEZ JAUGER VOS CONTRATS ET LES GENS QUI LES PROPOSENT. PARFOIS, LE PACTOLE N'EN VAUT PAS LA PEINE SI L'ON DOIT MOURIR UNE FOIS LE TAFF TERMINÉ. PARFOIS, IL FAUT CHOISIR ENTRE DEVENIR RICHE OU DORMIR SUR SES DEUX OREILLES.

— ZARA

VOTRE FICHE DE PERSONNAGE







DONNÉES

Pour plus d'informations sur les points d'amélioration, leur acquisition et leur utilisation, rendez-vous PAGE 408

Vous trouverez une fiche divisée en trois pages à la PAGE 450 ou sur Internet pour noter les informations concernant votre personnage. Voici quelques explications pour vous aider à la remplir.

1. La grande case située en haut vous permet de dessiner ou de coller le portrait de votre personnage. En dessous, vous trouverez une case pour marquer son pseudo (son nom de Rue), son rôle, sa capacité de rôle et les remarques que vous jugerez nécessaires.
2. Écrivez vos caractéristiques à cet endroit. Les CARAC peuvent avoir deux valeurs différentes (maximum et actuelle), séparées par une barre oblique.
3. Écrivez vos caractéristiques dérivées, c'est-à-dire vos valeurs d'Humanité, de points de santé, de seuil de blessure et de sauvegarde contre la mort. Vous pouvez également noter les blessures critiques et les addictions dont votre personnage souffre en cours de partie.
4. Cette partie est réservée aux compétences. Elles sont classées par catégorie et chacune est suivie de la CARAC dont elle dépend. Vous pouvez noter votre niveau de compétence, votre valeur de CARAC et votre base de compétence (CARAC + compétence).
5. Cette section est réservée aux armes et à l'armure. Pour l'armure, notez la PA et les malus associés. Pour les armes, notez les dégâts qu'elles infligent, la taille du chargeur, le nombre d'Attaques par round et d'autres informations, comme les modes de tir alternatifs.
6. Pendant la partie, vous allez gagner et dépenser des points d'amélioration pour augmenter vos niveaux de compétences et vos rangs de capacité de rôle. Cette section contient aussi un espace pour garder trace des informations concernant votre réputation (CF. PAGE 193).
7. Notez à cet endroit les résultats obtenus une fois votre parcours défini.
8. Puis inscrivez ici les résultats obtenus quand vous établissez le parcours propre à votre rôle.
9. Cette section vous permet de garder trace de votre attirail. En bas du premier tableau se trouve une case réservée aux munitions et à l'argent que vous possédez. En dessous, notez les vêtements que vous portez, ainsi que votre Niveau de vie et votre Logement actuels.
10. Une page entière rien que pour les cyberimplants ! Elle est divisée en plusieurs catégories et vous permet d'inscrire le nom du cybermatériel et son effet. La page contient des instructions supplémentaires.

PAR NEIL BRANQUINHO



LA CHUTE DES TOURS

2022 (23 ANS PLUS TÔT)

« Très bien l'avorton, on va voir si le Métal est plus fort que la chair. Une petite danse ? »

Morgan Blackhand à Adam Smasher

AU SOMMET DES TOURS ARASAKA AVANT L'EXPLOSION DE LA BOMBE NUCLÉAIRE

La porte de la remorque s'ouvre. Un jeune homme vêtu d'un cuir noir encore constellé de la poussière des routes se glisse dans la cabine climatisée du camion. Il y a comme une lueur d'humour au coin de ses yeux et la lumière se reflète sur les conchos qui ornent son chapeau et son ceinturon. Dans son poing gris métallisé, il tient une tranche entamée de pain de seigle tartinée de corned-beef.

« Bonsoir, *gatos y señoritas*. L'Aldecaldo — Santiago ; il regrette de ne pas être des nôtres, mais il est très pris depuis que la guerre est terminée. Beaucoup de contrats de constructions, beaucoup de blessés et de défunts dont il faut s'occuper, même dans la famille. Mais il nous a envoyés nous, les *Lobos*, pour vous aider du mieux qu'on peut. »

« Bien, bien. Comme au bon vieux temps, pas vrai Johnny ? » Tout en discutant, Thompson lance une dernière fois le programme de diagnostic de son FN-RAL. Son armure de combat en camouflage vert repose à côté de lui, la caméra déjà branchée au port de contrôle du casque.

« Pas tout à fait. On a de meilleurs soutiens cette fois, encore mieux qu'un millier de fans enragés ! » Un sourire tord le visage de Rogue dont le regard s'attarde sur la silhouette massive et camouflée de Shaitan, appuyée contre l'imposant module d'artillerie autopropulsé garé à côté de leur remorque. « Même si on va sauver Alt une nouvelle fois, les enjeux sont beaucoup plus élevés. »

Beaucoup plus élevés ? Les yeux de Johnny sont paisibles, mais la Main se plie et se déplie, comme possédée.

« Elle se balade en toute liberté dans les ordinateurs centraux d'Arasaka depuis dix ans, grommelle Thompson. Ça paraît logique que la chance ait fini par tourner. La dernière chose dont nous avons besoin est cette chose qu'elle a lâchée sur le NET après la mort de Rache. »

Johnny se lève, le regard perdu dans la nuit. Enfin, il annonce : « Ce soir. »

« Ce soir, la tour Arasaka tombe. Pour la dernière fois. »

AU CŒUR DE LA TEMPÊTE

« Alors ? »

« Johnny ? Je ne te demande qu'une chose : tu peux arrêter de faire les cent pas, rester tranquille et cesser de répéter "alors" toutes les deux minutes ? La porte sera ouverte quand Shaitan et moi aurons fini de l'ouvrir. C'est autre chose que de faire sauter le verrou d'une station de $CHOOH^2$–4U. » Spider se remet au travail pour décrypter les codes d'accès des alarmes de la porte pendant que Shaitan, le cyborg, contourne les systèmes physiques. Johnny s'accroupit, il attend. Spider se détourne de sa tâche, distraite par le manège de Johnny. « T'as changé de coupe de cheveux. »

« C'est vrai, répond Johnny d'un ton absent. Tu as coupé ta tresse. »

Spider l'ignore.

« Et... on y... est ! C'est bon. On a court-circuité la porte ! »

Johnny se lève, le flingue prêt à faire feu. « Okay ! Shaitan, comme c'est toi qui as tiré la courte paille, tu entres en premier ! »

Le borg hoche la tête et brandit son arme. « Compris. Si jamais on nous a menti, on se retrouve au Valhalla ! »

Shaitan entrouvre la porte, il l'analyse avec un programme à distance, puis il l'enfonce d'un coup, faisant pivoter le canon du fusil d'un geste souple avant d'effectuer deux tirs rapides en mode lance-grenade. *« Désolé. Mitrailleuse dans le coin opposé, caméra dans l'autre. Problème réglé »*

« S'il n'y a rien d'autre, mettons-nous au boulot. Spider, les ordinateurs sont dans la prochaine salle. Les autres, sécurisez le périmètre, on va installer les charges de démolition. » Johnny s'avance dans la pièce comme s'il se trouvait sur scène, non dans un laboratoire secret.

Il ne fait peut-être pas la différence, pense Spider pendant qu'elle branche sa console blindée dans l'unité centrale située face à elle.

<Bonjour Alt.>

<Quoi, qui c'est... Spider ?>

<Yep. « Je suis Luke Skywalker. Je viens à votre secours. »>

<Qu'est-ce que tu racontes ?>

<Une vieille flatvid ringarde que Rache m'a montrée un jour.>

<Où est Rache ? Je pensais qu'il serait le premier à venir me sauver.>

<Rache est mort, Alt. Arasaka a trouvé son conapt... et... largué un rocher depuis l'orbite.>

<Oh mon dieu. Spider, je suis tellement désolée.>

<Ouais, moi aussi.>

Et bientôt, ce sera au tour d'Arasaka d'être désolé, prie Spider en silence.

« Spider, tu as bientôt terminé ? Est-ce qu'elle est là ? Elle va bien ? »

« *Calmos,* Johnny ! Oui, je l'ai trouvée et je l'ai transférée dans le noyau mémoriel. Maintenant, je vais lâcher un virus récursif pour effacer toutes les mentions du programme *Soulkiller.* »

« Et ? »

« Eh bien, cela devrait effacer toutes les preuves, électroniques du moins, de l'existence de *Soulkiller.* Ça ressemble à ce que les Visages utilisent pour effacer une identité, en plus complet. Maintenant, laisse-moi passer. »

« Fais vite. Ils sont forcément au courant de notre présence. » Johnny regagne le laboratoire extérieur, il scanne les lieux à la recherche du moindre signe de danger, juste le temps pour Spider de traverser la pièce et de télécharger sa dernière puce de données. Puis elle éteint sa console et le rejoint dehors alors qu'il discute avec ce Média, Thompson.

« Qu'est-ce qu'il y a sur ces machins ? » demande Thompson tandis que son cyberoptique analyse les puces glissées dans la poche de Spider.

« Des renseignements sur l'équipe de développement, explique-t-elle, des enregistrements sur les accès au NET depuis le routeur, des données basiques. Pour qu'on puisse remonter la piste des connards qui ont encodé ce programme et fouiller les sites de stockage hors lignes ! »

Ce n'est pas complètement faux, se dit-elle. Après tout, elle possède bel et bien cette information, enregistrée sur la première puce. C'est l'autre qui renferme son atout…

Et soudain, la situation s'envenime.

LA DANSE DES MORTS

« *On compte aller quelque part ?* » La voix d'Adam Smasher tranche le silence qui règne dans le bureau, tel le sifflement d'une balle.

Quelqu'un hurle « à couvert ! » au moment où les mitrailleuses et les fusils à pompe des troupes d'Arasaka arrosent le couloir exigu, coupant en deux trois des soldats de l'escouade SpecOps. Spider rampe à l'abri d'un pilier massif tandis que Rogue et Johnny prennent position derrière un bureau totalement inadapté pour stopper des tirs aussi puissants. Spider regarde Shaitan se fondre contre un mur, devenir presque invisible.

Rogue tire une rafale avec sa mitrailleuse avant de lancer deux grenades. Comme les Aras veulent conserver leur labo intact, ils n'utilisent pas leurs armes lourdes. L'Équipe Alpha ne s'embarrasse pas de telles consignes. Shaitan fait rugir le canon portatif qu'il appelle fusil à pompe, enchaînant détonation sur détonation, mais il est ciblé par un autocanon qui l'envoie valser. Des deux côtés, des assaillants sont secoués de spasmes et tombent alors qu'une mort à grande vitesse envahit l'étage du bâtiment.

Quelque part, Spider entend Thompson hurler de douleur. C'est mal barré. Ils sont beaucoup trop nombreux — sans compter ce satané borg. Il faut prendre une décision sans attendre. Les balles effritent son couvert pendant qu'elle branche hâtivement sa cyberconsole à la lourde mallette qui renferme le disque dur où Alt est sauvegardée. Pas le temps de vérifier, pas le temps de confirmer les liens ou l'espace disponible. Elle se connecte au NET, entraînant les ICÔNES reliées entre elles qui représentent la personnalité d'Alt, ses souvenirs, tout ce qui fait la différence avec un simple système expert. *Alt, il ne lui reste plus qu'une lueur d'espoir et une prière,* pense-t-elle. *Je tente le tout pour le tout.*



PAR NEIL BRANQUINHO

D'une pichenette virtuelle, Spider projette dans le NET les différentes parties d'Alt auxquelles elle a accolé une balise pour la retrouver un jour et, si elle a de la chance, la rezzer de nouveau dans son ex-deuxième meilleur ami qui occupe à présent la place de premier.

De l'autre côté de la pièce, Johnny est recroquevillé sous un bureau, il lutte avec son passé entre deux rafales de fusils. *La dernière fois, j'ai laissé tomber Alt. Je l'ai abandonnée. Je ne vais pas recommencer. Plus jamais.*

Grille tout ce que t'as, conseille la Main.

Ouais, se dit Johnny — il sait ce qui lui reste à faire.

Spider ne passe qu'une poignée de secondes sur le NET — à la fois une éternité et un instant fugace. Lorsqu'elle revient, elle découvre que son abri continue d'être réduit en miettes, mais la cacophonie s'est calmée. Elle voit Rogue abandonner son fusil vide et dégainer deux pistolets lourds. De son côté, Spider sort son pistolet à fléchettes, la masse qui pèse dans sa paume la réconforte. Soudain, la voix de Johnny retentit, il n'entonne pas une chanson, mais un défi.

« Hé, Tête d'acier ! Je vais t'apprendre le rock'n'roll ! » Johnny se dresse à découvert, un pistolet-mitrailleur Militech dans une main, le Malorian dans l'autre. Il se met à arroser Adam.

Ce dernier se retourne, mais il hésite, abasourdi par la témérité du Rockeur qui le provoque avec des armes qui ne sauraient même pas érafler son armure de cyborg. Un bras se lève. L'autopompe qu'il renferme ouvre le feu. Les munitions perforantes à sabot détachable coupent le jeune chanteur en deux. Johnny vrille et s'effondre au sol, le visage empreint de surprise, le Malorian encore fumant dans son Poing. À peine une seconde s'est écoulée.

Mais Shaitan n'avait pas besoin de plus. Il semble émerger du mur derrière Adam et ceinture son adversaire. Voyant là une ouverture, Rogue et Spider réagissent comme une seule femme. Rogue se relève, les balles jaillissant de ses pistolets, telles des larmes qui fauchent les soldats d'Arasaka. Spider s'accroupit et tire, choisissant ses cibles avant de les abattre méthodiquement, l'une après l'autre. *C'est juste de la réalité virtuelle,* se dit-elle. *Ce n'est qu'un jeu. Ce n'est qu'un jeu.*

Adam se débat, mais Shaitan l'empoigne avec la force du désespoir. Spider voit le bras droit de son allié qui pend le long de son corps, broyé, soufflé par une grenade. C'est l'affaire de quelques secondes avant qu'Adam ne se libère et ne les anéantisse tous.

« *Sauvez-vous ! Je le tiens !* » tonne la voix métallique et creuse de Shaitan à l'attention des deux femmes. Les autres Aras sont morts, de même que les SpecOps. Rogue, Spider et un Thompson estropié sont seuls en compagnie de deux cyborgs qui s'affrontent. Ils entendent des renforts arriver. Ils savent qu'ils n'ont pas le choix. Au moment où Spider fait mine de s'avancer vers la silhouette désarticulée du Rockeur, Rogue lui saisit le bras, son regard dur vissé sur celui de la Netrunner.

« Johnny est *mort,* Spider. Aide-moi à sortir Thompson de là. » Les yeux de Rogue expriment une certitude absolue et une incroyable douleur, autant de sentiments vaporisés par un instinct de survie inébranlable. *La chair ne doit pas devenir encombrante,* comme disait Rache.

Spider glisse la main sous sa veste. Elle sort l'identifiant qu'Alt lui a téléchargé il y a si longtemps. Le poids de l'objet est surprenant. *Désolée, Johnny,* murmure-t-elle en l'enfonçant à l'arrière du crâne du Rockeur agonisant. Puis elle se retourne pour aller chercher sa valise informatique, mais elle aussi a subi les ravages des coups de feu ; elle est détruite. Deux amis perdus en quelques minutes. En son for intérieur, elle souhaite bonne chance à Alt.

« Spider, *on y va* ! »

Au moins Johnny sera vengé, pense Spider tandis que Rogue et elle traînent Thompson blessé jusqu'à l'ascenseur. Elle effleure les puces de données qui sont toujours dans sa poche. *Et Rache aussi.*

PAR HUNTANG



PASSER AUX CHOSES SÉRIEUSES

COMMENT RÉSOUDRE LES ACTIONS

« Si tu traînes assez longtemps dans la Rue, tu comprendras que le blabla ne vaut rien. Quand ta Navi s'est fait défoncer et que tu risques la chute libre, quand tu dois trouver un receleur pour ta came avant que les flics des corpos n'enfoncent ta porte, ta grande bouche peut pas t'aider. Les Edgerunners laissent leurs actions parler pour eux. Soit tu mets les mains dans la merde, soit tu la fermes. »

Hornet
FIXER

JOUER UNE SCÈNE

DONNÉES

Vous trouverez la totalité des règles concernant le combat dans le chapitre Fusillade du vendredi soir en PAGE 167

Des règles régissent ce paysage mental. Tout d'abord, à partir du moment où votre personnage voit un élément à l'œil nu ou dans le viseur de son arme, il peut interagir avec lui. Quand un obstacle se trouve entre lui et sa cible, on considère que la ligne de vue est bloquée et qu'il est donc impossible d'interagir avec cet élément. Si un élément est situé devant vous, au niveau des épaules, vous pouvez lui faire face et interagir avec lui. Enfin, si cet élément se trouve à portée de main (2 m), vous pouvez également le toucher ; sinon, vous devrez vous servir d'un outil ou d'une arme ayant une meilleure allonge, ou imaginer une autre méthode.

Ce qui nous amène au sujet des distances. Dans ***Cyberpunk RED***, nous mesurons tout en mètres, car ce système fonctionne parfaitement lorsqu'on prend pour référence un personnage de taille moyenne (environ 1,80 m).

Si vous utilisez un plan quadrillé avec des figurines, chaque case correspond à 2 m.

DISTANCE, MOUVEMENT

Il existe trois échelles de mouvement dans les règles de ***Cyberpunk RED***.

▶ Mouvement narratif ◀

La première échelle est le **mouvement narratif**, c'est-à-dire le mouvement décrit comme le mouvement dans la vie réelle dans le cadre de la narration d'une histoire. Par exemple, les voitures se déplacent à un certain nombre de kilomètres par heure et la marche est mesurée en distances similaires, mais plus réduites. Dans la plupart des situations de jeu, nous classons ces types de mouvement par catégorie. Vous trouverez ci-dessous les catégories de mouvement pour un humain ordinaire. Vous trouverez les vitesses narratives des divers véhicules dans la section Combat en véhicule en PAGE 189.

Moyen de déplacement	km/h
Marche	4
Course	11

▶ Mouvement comparatif ◀

La deuxième échelle est le **mouvement comparatif** : on compare deux caractéristiques de Mouvement pour savoir quel personnage est le plus rapide. Il s'agit du meilleur moyen pour résoudre un concours de vitesse simple sur la durée, par exemple pour connaître le vainqueur d'une course à pied. C'est dans ce cas de figure que vous *comparez* une Lamborghini à une Volkswagen ; l'une a un Mouvement plus élevé que l'autre et la comparaison se base sur cette caractéristique.

▶ Mouvement littéral ◀

Enfin, dans un combat ou lorsqu'on utilise des figurines, on fait appel au **mouvement littéral** qui mesure la distance réellement parcourue. Chaque tour, un personnage a droit à une action de mouvement, laquelle lui permet de se déplacer d'autant de mètres que le double de son Mouvement ou d'autant de cases que son Mouvement (y compris en diagonale). Les actions de mouvement et toutes celles qu'un personnage peut accomplir sont expliquées plus loin, dans la section À votre tour de jouer en PAGE 127.

TEMPS DE JEU, TEMPS DE COMBAT, INITIATIVE

Dans ***Cyberpunk RED***, on mesure le temps de deux manières. Le **temps de jeu** se déroule à la même vitesse que dans la réalité. Quant au **temps de combat**, il est beaucoup plus contraignant. Le temps de combat se divise en **tours** d'une durée d'environ 3 secondes. La quantité de temps nécessaire pour que chaque participant effectue son tour s'appelle un **round**. Étant donné que les actions se déroulent à peu près simultanément dans le jeu, un round dure lui aussi environ 3 secondes.

▶ Initiative ◀

Mais qui passe en premier ? Pour le savoir, vous devez déterminer l'Initiative, c'est-à-dire la place d'un personnage dans la « queue » par rapport à tous les autres participants qui font quelque chose lors du tour. La « queue » est appelée la **file d'Initiative** : une file mentale indiquant qui joue quand.

Quand un combat commence, tous les participants font un jet d'Initiative :

Votre valeur d'Initiative = RÉF + 1d10

Ensuite, en fonction du résultat de leur jet d'Initiative, les participants se placent dans la file d'Initiative par ordre décroissant, du score le plus élevé au score le plus bas. Pour départager les égalités, les personnages concernés effectuent un nouveau jet. Les actions de combat sont résolues par ordre d'Initiative, chaque participant situé dans la file d'Initiative ayant droit à un tour. Une fois que le dernier personnage a accompli son tour, la file d'Initiative se répète à partir du premier dans le même ordre.

À VOTRE TOUR DE JOUER

Durant chacun de ses tours, un personnage a droit à **une action de mouvement et une action simple (appelée « action » tout court)**. Dans cette section, nous allons décrire brièvement les actions les plus courantes. Nous vous donnerons la liste complète des actions avec des descriptions plus en profondeur dans la section Fusillade du vendredi soir (en PAGE 167). Beaucoup de ces actions ne se produisent que pendant un combat ou juste après.

Votre tour = 1 action de mouvement + 1 action

LES ACTIONS EN BREF

Action de mouvement	Se déplacer d'autant de mètres que votre MOUV x 2 maximum chaque tour.
Agripper	Agripper un adversaire et le retenir ou s'emparer d'un objet qu'il tient.
Attaquer	Attaquer avec une arme à distance ou de mêlée.
Courir	Effectuer une action de mouvement supplémentaire.
Démarrer un véhicule	Démarrer un véhicule.
Lancer	Projeter au sol un adversaire agrippé ou lancer un objet.
Monter dans un véhicule	Monter dans un véhicule.
Retarder son action	Retarder une action pour la réaliser plus tard dans la file d'Initiative.
Se relever	Se relever quand on est au sol.
Stabiliser	Stabiliser une cible pour entamer le processus de guérison naturelle.
Utiliser des actions virtuelles	Effectuer plusieurs actions à l'intérieur du NET.
Utiliser une compétence	Utiliser une compétence pour accomplir une tâche rapide.
Utiliser un objet	Manipuler un objet sans recourir à une compétence.

Les actions en détail

ACTION DE MOUVEMENT

Chaque tour, un personnage peut effectuer une action de mouvement. Elle lui permet uniquement de se déplacer d'autant de mètres que son MOUV x 2 ou d'un nombre de cases égal à son MOUV, y compris en diagonale.

AGRIPPER

Agripper une personne et la retenir, s'emparer d'un objet qu'elle détient ou échapper à une prise. Jetez un œil aux mécanismes de combat (PAGE 177) pour savoir comment agripper quelqu'un.

ATTAQUER

Utiliser votre action pour attaquer avec une arme à distance ou de mêlée. Jetez un œil aux mécanismes de combat (PAGE 167) pour savoir comment résoudre une attaque.

COURIR

Utiliser une action pour réaliser une action de mouvement supplémentaire. Si votre état vous empêche d'accomplir une action de mouvement, vous ne pouvez pas choisir cette action.

DÉMARRER UN VÉHICULE

Utiliser une action pour démarrer un véhicule dans lequel votre personnage se trouve déjà. Pour cela, il doit disposer de la clé physique ou biométrique du véhicule. Jetez un œil au système de combat en véhicule (PAGE 189) pour en savoir plus sur les poursuites en voiture.

LANCER

Lancer une personne que vous avez agrippée ou un objet que vous tenez. Jetez un œil aux mécanismes de combat (PAGE 177) pour savoir comment lancer des objets et des gens.

MONTER DANS UN VÉHICULE

Utiliser une action pour monter dans un véhicule non verrouillé ou dans un véhicule dont vous avez la clé physique ou biométrique.

RETARDER SON ACTION

Lors d'un combat, un personnage peut utiliser cette action pour retarder une action spécifique jusqu'à l'arrivée d'un numéro d'Initiative spécifique ou d'un événement spécifique. À ce moment, il a le choix entre accomplir son action

ou l'annuler. On ne peut pas retarder une action plusieurs rounds d'affilée. On ne peut pas non plus changer d'avis sur le créneau d'Initiative choisi. On ne peut jamais retarder une action de mouvement ou une action virtuelle.

Se relever

Utilisez une action simple pour vous relever et quitter l'état au sol. Quand vous êtes au sol, vous ne pouvez pas accomplir d'action de mouvement.

Stabiliser

Utiliser une action pour stabiliser une cible afin d'entamer le processus de guérison naturelle ou de la sortir du seuil *blessure mortelle* pour lui sauver la vie. Vous trouverez davantage d'informations sur la stabilisation et la guérison en PAGE 222.



PAR SEBASTIAN SZMYD

Utiliser des actions virtuelles

Utiliser une action pour effectuer plusieurs actions virtuelles, par exemple exécuter des programmes. Seul un Netrunner peut utiliser des actions virtuelles, qu'il peut effectuer à la place d'une action simple à son tour. Les actions virtuelles sont décrites en PAGE 197 de la section Netrunning.

Utiliser une compétence

Utiliser votre action pour réaliser une tâche rapide (maximum 3 secondes) en exploitant une de vos compétences. Si le MJ considère que votre tâche excède 3 secondes, mais que vous tenez à aller jusqu'au bout, vous pouvez dépenser votre action pendant plusieurs tours d'affilée pour accomplir votre objectif, à un rythme de 3 secondes par tour, puis vous effectuez le jet de compétence une fois que vous êtes arrivé au bout de votre tâche. Pour savoir comment résoudre votre tâche, reportez-vous à la section Résolution des actions avec les compétences ci-dessous.

Utiliser un objet

Cette action englobe l'utilisation, la manipulation et le ramassage d'objets lorsqu'aucune compétence n'est requise et que les autres actions ne correspondent pas au geste envisagé. Comme toujours, l'effort ne doit pas vous demander plus de 3 secondes. Vous pouvez ouvrir une porte, laisser tomber votre fusil à pompe pour vous emparer du fusil d'assaut sanglé dans votre dos, ramasser une arme abandonnée sur le sol, appuyer sur le bouton d'un détonateur ou croquer une part de pizza. Si le MJ considère que votre tâche excède 3 secondes, mais que vous tenez à aller jusqu'au bout, vous pouvez dépenser votre action pendant plusieurs tours d'affilée pour accomplir votre objectif, à un rythme de 3 secondes par tour. Dégainer une arme facilement accessible ne compte pas comme une action si vous avez une main libre.

Résolution des actions avec les compétences

Qu'est-ce qu'une compétence ?

Une compétence est une chose que votre personnage sait faire grâce à sa formation. Le niveau de votre compétence représente à quel pont votre personnage est bien formé à cette activité. Chaque compétence est liée à une caractéristique qui représente les capacités naturelles du personnage. Voilà pourquoi vous additionnez la

caractéristique et la compétence lors d'un **jet de compétence**. Le résultat est votre **base de compétence**.

Résolution d'un jet de compétence

Chaque fois que votre personnage veut entreprendre quelque chose, ses chances de réussite ne sont pas toujours assurées. Parfois, la tâche est tellement enfantine que la question ne se pose même pas; c'est le cas s'il désire s'avancer en terrain dégagé sans trébucher. Dans ce cas, annoncez votre intention au MJ, mais ne lancez pas les dés. En revanche, si vous essayez de progresser sur le pont d'un navire qui tangue dangereusement, secoué par un orage violent, marcher devient problématique. C'est dans ce genre de situation que vous devez faire un **jet de compétence**.

Il existe deux procédés pour résoudre les jets de compétence :

La première méthode consiste à résoudre votre compétence en opposition avec celle d'une autre personne ou être vivant (par exemple pour convaincre quelqu'un de vous obéir). Pour ce faire, vous, l'attaquant, additionnez votre CARAC + compétence + jet d'1d10 en opposition avec la CARAC + compétence + jet d'1d10 de l'adversaire, le défenseur. Le résultat de la CARAC + compétence + jet d'1d10 de l'adversaire devient le seuil de difficulté, ou SD, c'est-à-dire la valeur que votre CARAC + COMPÉTENCE + 1d10 doit dépasser pour que vous réussissiez votre action. En cas d'égalité, le défenseur remporte l'opposition.

CARAC + compétence + 1d10 de l'attaquant
contre
CARAC + compétence + 1d10 du défenseur

La deuxième méthode consiste à prendre en compte la difficulté de la situation pour fixer les modalités du jet. Supposons que vous vouliez crocheter une serrure ou conduire une voiture. Le MJ détermine combien de temps va prendre la tâche que vous voulez accomplir et utilise le tableau ci-dessous pour choisir quelle valeur correspond le mieux à la difficulté d'accomplissement de la tâche, le seuil de difficulté (SD). Ensuite, additionnez votre CARAC + compétence + 1d10 pour tenter de surpasser le seuil de difficulté (SD) fixé par le MJ pour cette action.

CARAC + compétence + 1d10 de l'attaquant
contre
Seuil de difficulté (SD)

Seuils de difficulté (SD)

Difficulté	Description	SD
Simple	La plupart des gens réalisent cette action sans réfléchir, mais elle présente des difficultés pour un enfant.	**9**
Facile	Une tâche que la plupart des gens peuvent accomplir sans entraînement spécifique.	**13**
Moyen	Cette tâche est difficile à accomplir sans formation ni talent naturel.	**15**
Professionnel	Cette action nécessite de la pratique. Ceux qui parviennent à l'accomplir sont des professionnels doués dans leur domaine.	**17**
Assez difficile	Une tâche qui demande du talent, seuls les meilleurs parviennent à s'en sortir. Ce sont les exploits dignes de sportifs de haut niveau et autres superstars qui font l'objet d'un culte.	**21**
Difficile	Un exploit qu'on accomplit une ou deux fois dans son existence. Si vous tirez votre épingle du jeu, vous ferez partie de la crème de votre profession. Vous avez l'étoffe d'un champion.	**24**
Presque impossible	Un prodige auquel on assiste une fois par génération. Les gens écriront des histoires sur le sujet ; une prouesse incroyable dont on parlera avec admiration dans les années à venir.	**29**

Exemples d'actions

Lors d'un match de basket improvisé, Gina devient la dernière ligne de défense de son équipe contre l'attaque des adversaires menée par un jeune sportif arrogant. Le jeune sportif saute pour tenter un fadeaway et Gina bondit pour bloquer son tir. Cette situation est un jet de compétence en opposition. Les joueurs de Gina et du jeune sportif font tous les deux un jet de DEX + Athlétisme + 1d10 et obtiennent tous les deux 14! Alors qui gagne? Gina, car elle est le défenseur, donc elle dévie la balle au sol avec brio.

Plus tard durant le match, Gina casse le panneau de score avec un dunk particulièrement impressionnant. Elle reste après la fin du jeu pour réparer les dégâts. Comme le panneau cassé n'est pas un adversaire, cette situation n'est pas gérée comme un jet de compétence en opposition. Au lieu de cela, le joueur de Gina fait le jet pour dépasser un seuil de difficulté (SD). Le MJ décide que réparer le panneau est une tâche Facile et donne donc un SD 13. Le joueur de Gina fait un jet de TECH + Électronique + 1d10 et obtient 14. Il dépasse donc le SD et Gina répare le panneau de score.

DONNÉES

Un personnage particulièrement doué peut tout de même réussir après un échec critique et un SD élevé peut toujours avoir raison d'un personnage ayant obtenu une réussite critique.

▶ Réussite critique ◀

Quand votre d10 donne un 10, vous obtenez une réussite critique. Lancez à nouveau 1d10, et ajoutez le résultat obtenu à votre premier jet. Si vous obtenez encore un 10, la règle de réussite critique ne s'applique pas.

▶ Échec critique ◀

Quand votre d10 donne un 1, vous obtenez un échec critique. Lancez à nouveau 1d10, et soustrayez le résultat de ce jet à votre CARAC + compétence + le premier jet. Si vous obtenez encore un 1, la règle d'échec critique ne s'applique pas.

▶ Modificateurs ◀

DONNÉES

Les modificateurs positifs proviennent généralement du matériel, de cyberimplants, de capacités de rôle et de drogues.

Parfois, des conditions qui échappent à votre contrôle viendront vous compliquer la tâche. Par exemple, s'atteler à un jet de compétence Simple (SD 9) en plein tremblement de terre est une autre paire de manches. Ces conditions externes s'appellent des modificateurs. Lorsque le MJ décide d'applique un modificateur à votre jet de compétence, soustrayez la valeur indiquée au résultat de votre jet. Voici quelques exemples de situations typiques qui pourraient pousser votre MJ à appliquer un modificateur (les modificateurs sont cumulatifs).

▶ Exemples de modificateurs négatifs

Situation	Modificateur
De nuit ou avec peu de lumière	–1
Première fois que vous réalisez cette action	–1
Tâche complexe	–2
Vous ne possédez pas les outils ou les pièces appropriés	–2
Vous avez mal dormi la nuit dernière	–2
Extrêmement stressé	–2
Épuisé	–4
Très saoul ou drogué	–4
Accomplir l'action discrètement	–4
Vision brouillée par la fumée ou l'obscurité	–4

DONNÉES

Une base de compétence correspond au total "CARAC + compétence".

▶ Nouvel essai ◀

Si vous ratez un jet de compétence, vous ne pouvez pas retenter votre chance, sauf si vos chances de réussite se sont améliorées pour une raison quelconque : vous prenez plus de temps, utilisez un outil de meilleure qualité ou effectuez (ou un ami effectue) un jet de compétence complémentaire.

▶ Compétences complémentaires ◀

Les jets de compétence complémentaires interviennent lorsque le recours à une compétence exerce une influence directe sur une autre compétence. Si le MJ est d'accord, quand vous obtenez un bon résultat sur un jet de compétence (ou même quand un autre joueur l'obtient), vous bénéficiez d'un bonus de +1 sur votre prochaine utilisation de la compétence influencée, pourvu que la complémentarité des deux compétences concernées paraisse logique. Ce bonus de +1 ne s'applique qu'une seule fois. En outre, les bonus de compétence complémentaire ne se cumulent pas.

▶ Temps supplémentaire ◀

Consacrer du temps supplémentaire à une action permet aussi de disposer d'un bonus sur un jet de compétence. Lorsque le MJ vous annonce le temps requis pour accomplir une action, vous obtenez un bonus unique de +1 sur votre jet de compétence si vous quadruplez la durée initialement prévue.

▶ Pas de compétence ? ◀

Quand vous ne possédez tout simplement pas la compétence à utiliser, mais que vous voulez essayer malgré tout, votre seule possibilité est d'utiliser la CARAC à laquelle est liée la compétence que vous n'avez pas et d'y ajouter 1d10 et c'est tout. Vous vous reposez uniquement sur votre CARAC.

▶ Compter sur la Chance ◀

Avant de lancer les dés, vous pouvez investir une partie de votre réserve de Chance (qui contient autant de points de CHA que votre valeur de CHA, et se régénère au début de chaque session de jeu) dans ce jet, en bénéficiant d'un bonus de +1 par point de CHA dépensé. La Chance est une force puissante qui peut permettre à l'impossible de devenir possible.

Facile, n'est-ce pas ? Souvenez-vous : quoi que vous fassiez ou presque dans ***Cyberpunk RED***, il vous suffit d'additionner une caractéristique, une compétence et de lancer 1d10 contre un seuil de difficulté (SD). Si le résultat dépasse cette valeur, vous avez réussi ! Le reste est de l'ordre du cosmétique.

LISTE DES COMPÉTENCES

Vous trouverez ci-dessous une liste de toutes les compétences utilisées dans ***Cyberpunk RED***. Pour vous donner une idée de ce que peuvent faire ces compétences à différents niveaux, chaque description inclut des exemples de tâches aisées à accomplir avec différentes bases de compétence. **Les compétences suivies du marqueur (x2) sont deux fois plus chères à acheter et à améliorer.**

Compétences de Combat

Arme de mêlée ..... DEX
La compétence permettant de se battre avec des armes de mêlée.

Avec une base de 10, vous êtes formé au maniement des armes de mêlée. Vous savez vous défendre lors d'un combat à l'épée ou au couteau et si vous mettez la main sur une barre de fer, vous pouvez être un adversaire assez dangereux lors d'une bagarre de bar. Avec une base de 14, vous connaissez bien les principes du combat de mêlée. Vous portez probablement une arme de mêlée sur vous, juste au cas où, et c'est peut-être votre arme favorite. Avec une base de 18, vous êtes assez talentueux pour combattre à peu près n'importe qui à Night City avec une arme de mêlée. Vous pourriez peut-être même défier en duel à l'épée le légendaire Kenichi Zaburo et en sortir vivant.

Art martial (x2) ..... DEX
La compétence permettant de se battre avec une forme d'Art martial. Chaque fois que vous augmentez cette compétence, vous devez choisir la forme à laquelle vous vous entraînez. **Vous pouvez apprendre plusieurs formes, mais vous devez les développer indépendamment les unes des autres. Les formes possibles incluent notamment Karaté, Taekwondo, Judo et Aïkido.**

Avec une base de 10, vous êtes formé à un art martial et vous pouvez effectuer les mouvements de base. Vous avez davantage de ressources que le bagarreur ordinaire. Avec une base de 14, vous avez atteint un niveau d'entraînement dans votre art martial qui vous permet de faire quelques fioritures. Vous pouvez exécuter sans accroc des coups spéciaux tels que désarmer un ennemi, renverser une projection et placer un combo. Avec une base de 18, vous êtes un maître de votre art martial de la trempe des grands légendaires tels qu'Ip Man, Bruce Lee et Mas Oyama. Vous pouvez exécuter des manœuvres compliquées pour briser un crâne, paralyser un adversaire ou percer une armure.

Bagarre..... DEX
La compétence permettant de se battre et d'agripper l'adversaire par la force brute.

Avec une base de 10, vous êtes assez bon lors des bagarres de bar et vous savez vous défendre lors d'un combat à mains nues. Vous savez porter un uppercut et vous connaissez quelques techniques de lutte. Avec une base de 14, vous pourriez être un combattant professionnel dans beaucoup d'arènes de combats clandestins ou de rings officiels de Night City. Vous arrivez à mettre à terre la plupart des adversaires et même si vos coups ne sont pas très subtils, vous savez utiliser votre force à votre avantage. Avec une base de 18, vous êtes un combattant vétéran à la poigne d'acier et au crochet du droit destructeur. Un seul coup de poing puissant ou une seule prise parfaitement exécutée suffit pour que la plupart des gens y réfléchissent à deux fois avant de vous affronter.

Esquive ..... DEX
La compétence permettant d'éviter les coups de quelqu'un qui vous attaque au corps à corps. Un personnage ayant 8 ou plus en RÉF peut aussi utiliser cette compétence pour esquiver les attaques à distance et les explosions.

Avec une base de 10, vous êtes rapide et vous arrivez généralement à éviter les attaques si nécessaire. Avec une base de 14, vous êtes assez vif pour esquiver la plupart des gangers et vous pouvez même vous défendre contre des combattants doués armés de monokatanas et de fouets monofilament. Avec une base de 18, vous avez entraîné votre corps pour qu'il commence à bouger avant même que votre cerveau réagisse à ce qui se passe autour de vous.

Compétences de Contrôle

Conduite de véhicule terrestre..... RÉF
La compétence permettant de conduire et de manœuvrer les véhicules terrestres.

Avec une base de 10, vous êtes l'égal d'un très bon conducteur non professionnel. Vous savez comment vous comporter sur la route et rester calme au volant. Avec une base de 14, vous êtes l'égal d'un pilote de voiture de course raisonnablement compétent. Vous pouvez prendre des virages à cent-quatre-vingts degrés, sauter au-dessus de petits fossés et conduire sur un terrain dangereux. Avec une base de 18, vous êtes assez compétent pour être un pilote de course connu à l'échelle nationale et vous pouvez probablement vous faire sponsoriser par certains des plus gros fabricants de véhicules sur le marché.

Équitation..... RÉF
La compétence permettant de chevaucher une créature vivante dressée dans ce but.

Avec une base de 10, vous avez eu le rare privilège de voir et de monter un cheval. Vous connaissez les bases pour ne pas vous faire désarçonner. Avec une base de 14, d'une manière ou d'une autre, vous avez beaucoup d'expérience en équitation (que ce soit avec des chevaux ou d'autres animaux) et vous êtes un très bon cavalier, capable d'effectuer des manœuvres et des ajustements rapides. Avec une base de 18, vous savez créer un véritable lien avec la créature que vous montez pour qu'elle donne le meilleur d'elle-même. Vous pourriez participer aux concours de dressages des corporations (et vous l'avez probablement déjà fait). Les chevaux sont extrêmement rares dans le monde de Night City, et les cavaliers talentueux sont plus rares encore.

Pilotage de véhicule aérien (x2)..... RÉF
La compétence permettant de piloter et de manœuvrer les véhicules aériens.

Avec une base de 10, vous avez une formation de pilote et vous êtes capable de gérer la plupart des situations de combat ou de piloter une Navi par mauvais temps. Avec une base de 14, vous êtes un pilote vétéran qui a passé de nombreuses heures dans son cockpit. Vous savez gérer presque n'importe quelle situation, y compris les manœuvres de voltige compliquées. Avec une base de 18, vous êtes assez compétent pour avoir une réputation d'as des aviateurs au sein de la communauté des pilotes. Vous pouvez voler en pleine tempête et passer entre deux gratte-ciels aux commandes d'un AV-4.

Pilotage de véhicule maritime ..... RÉF
La compétence permettant de piloter et de manœuvrer des véhicules maritimes.

Avec une base de 10, vous avez déjà piloté des véhicules maritimes et vous connaissez les tenants et aboutissants du voyage et du combat naval. Vous savez voguer sur des eaux agitées et vous défendre lors d'une escarmouche. Avec une base de 14, vous avez passé beaucoup de temps sur l'eau et probablement participé à plusieurs combats navals. Vous parvenez à remporter un affrontement équilibré. Avec une base de 18, vous êtes un vétéran des mers, capable de piloter un lourd cargo dans un ouragan et de manœuvrer un hors-bord pour slalomer entre les débris maritimes et les navires ennemis.

Compétences de Corps

Athlétisme..... DEX
La compétence permettant de sauter, d'escalader, de lancer des objets, de nager, de soulever des poids, etc. Elle combine les éléments de base de n'importe quel programme de sport de niveau lycée. Elle englobe également les armes de lancer.

Avec une base de 10, vous êtes l'équivalent du capitaine de l'équipe de sport du lycée, capable de courir sur de longues distances et de soulever un poids respectable. Avec une base de 14, vous pouvez participer à des compétitions de niveau universitaire et vous aurez des performances plus que correctes lors de toutes sortes de défis athlétiques. Avec une base de 18, vous êtes un athlète olympique ou professionnel et rares sont les adversaires à votre niveau.

Contorsion..... DEX
La compétence permettant de manipuler votre corps pour vous débarrasser de menottes ou d'autres liens et pour vous faufiler dans des espaces inaccessibles autrement.

Avec une base de 10, vous pouvez parfois vous défaire de menottes et entrer dans des espaces un peu étroits. Avec une base de 14, vous pratiquez régulièrement la contorsion et vous faites probablement du yoga chaque jour. Vous pouvez vous glisser hors de menottes ou de liens relativement facilement et parvenir à tenir dans de petits placards. Avec une base de 18, vous pourriez faire partie d'un cirque. Vous arrivez à toucher votre tête avec vos orteils, à vous glisser hors de liens avec des nœuds complexes et à compresser votre corps dans des espaces étroits même pour une anguille.

Danse..... DEX
La compétence permettant de pratiquer la danse professionnelle.

Avec une base de 10, vous avez travaillé quelques figures et vous pourriez danser à un mariage et impressionner les mariés. Avec une base de 14, vous pourriez participer à l'un des concours de danse sponsorisés par Ziggurat et probablement atteindre les demi-finales. Avec une base de 18, vous êtes probablement célèbre pour vos danses et des corporations vous demandent peut-être même de donner des représentations à leurs soirées mondaines.

Discrétion..... DEX
La compétence permettant de se mouvoir sans faire de bruit, de se cacher, d'effectuer une action discrètement ou d'éviter de se faire repérer de manière générale. Les autres personnages peuvent tenter de vous trouver avec leur compétence Perception.

Avec une base de 10, vous pouvez tromper la vigilance de la plupart des gardes, ou de vos parents s'ils vous ont interdit de sortir. Avec une base de 14, vous êtes suffisamment bon pour vous faufiler d'ombre en ombre sans anicroche et ne pas faire de bruit. Vous pouvez éviter les gardes et semer les poursuivants facilement. Avec une base de 18, vous êtes l'égal des ninjas de corporation employés par Arasaka. Rares sont ceux qui parviennent à vous repérer lorsque vous avez décidé de passer inaperçu.

Endurance ..... VOL
La compétence permettant de résister à des conditions environnementales extrêmes et à des épreuves physiques. Elle sert aussi à supporter la douleur ou l'inconfort, en particulier pendant de longues périodes, en sachant comment économiser ses forces et son énergie. Un joueur fait des jets de compétence Endurance chaque fois que son personnage doit continuer à être actif après une longue période sans nourriture, sans sommeil, sans eau ou après des efforts prolongés.

Avec une base de 10, vous êtes généralement un dur à cuire. Vous avez peut-être grandi dans les zones périphériques ou au sein d'une meute de Nomades itinérante. Avec une base de 14, vous êtes entraîné à la survie dans des conditions difficiles et capable de vivre dans la rue sans maison ni abri, même si cela ne devient pas confortable pour autant. Si nécessaire, vous pourriez fuir dans les terres rocailleuses et désertiques en dehors de Night City pour échapper aux ennuis. Avec une base de 18, vous avez l'habitude des terrains dangereux et des conditions difficiles sur le long terme. Vous pouvez survivre pendant de longues périodes avec le strict minimum de nourriture, vivre totalement seul dans les terres désertiques et rester en alerte lors d'une longue fuite sans aucun problème.

Résistance à la torture/aux drogues ..... VOL
La compétence permettant de résister aux effets douloureux, dont les interrogatoires, la torture et les drogues.

Avec une base de 10, vous avez probablement déjà connu les interrogatoires ou les drogues dures, et vous savez les gérer mieux qu'un novice. Avec une base de 14, vous vous êtes entraîné à résister aux interrogatoires « classiques » du NCPD et à plusieurs poisons et drogues différents. Avec une base de 18, vous êtes extrêmement difficile à faire craquer et vous pouvez ignorer les effets de la plupart des poisons et des drogues. Vous arrivez même à supporter les tortures de psychopathes comme ceux du gang des Iron Sights.

Compétences d'Éducation

Bibliothèque..... INT
La compétence permettant d'utiliser des bases de données, le puits de données, des bibliothèques et d'autres sources d'information compilées pour trouver des faits.

Avec une base de 10, vous savez utiliser toutes les bases de données et même faire des recherches dans les bibliothèques et dans les archives physiques d'informations. Avec une base de 14, vous pourriez facilement vous y retrouver dans la bibliothèque du Congrès (si elle existait encore) et y dénicher des informations rares concernant de vieilles affaires. Avec une base de 18, vous arrivez à comprendre n'importe quelle base de données publique et la plupart des bases de données privées. Vous savez exhumer des faits très obscurs et vous pensez même que vous pourriez trouver des informations et des fichiers datant d'avant le DataKrash s'il n'y avait pas autant de R.A.G.E.U.X.

Bureaucratie ..... INT
La compétence permettant d'interagir avec l'administration, de gérer la paperasse, de savoir à qui parler dans une structure administrative, comment contacter cette personne et comment soutirer des informations aux administrations.

Avec une base de 10, vous avez une certaine expérience de l'administration et vous savez comment gérer les bureaucrates pour éviter de crouler sous la paperasse. Avec une base de 14, vous travaillez avec des administrations depuis suffisamment longtemps pour vraiment commencer à percer les secrets d'une organisation. Vous savez comment accélérer les procédures, vous assurer que vos papiers atterrissent sur le bon bureau et même bloquer les requêtes d'autres personnes auprès de corporations et de fonctionnaires du gouvernement. Avec une base de 18, vous êtes passé maître dans l'art d'utiliser le système. Vous savez comment obtenir presque tout ce dont vous avez besoin, bloquer vos adversaires dans des impasses administratives pendant des lustres et même manipuler la bureaucratie pour créer de fausses plaintes et de faux certificats.



Tellement de compétences !

*Il n'existe pas de groupe de personnages type dans **Cyberpunk RED**. Votre groupe peut être composé d'Edgerunners qui acceptent toutes les missions qu'on leur propose, mais il peut aussi être l'escouade d'intervention spéciale d'une corporation, un cabinet de détectives privés, une équipe de journalistes d'investigation, une meute de contrebandiers nomades ou une équipe médicale de la Trauma Team. Vous avez tout un monde à explorer et nous avons fait de notre mieux pour vous fournir une liste complète de compétences afin que vous ne vous retrouviez pas « coincé » dans un type de campagne bien particulier à cause des options limitées. Certaines des compétences sur la liste ne serviront peut-être pas souvent dans votre campagne en particulier et vous êtes libre de les ignorer. D'autres entreront en jeu quoi qu'il arrive, peu importe le type d'histoire de Cyberpunk que vous racontez. Ce sont les compétences de base et ce n'est pas pour rien que vous devez avoir un niveau d'au moins 2 dans chacune d'entre elles.*

Si vous êtes joueur et que vous ne savez pas si vous allez avoir besoin de Lecture sur les lèvres ou de Maritech, parlez-en à votre MJ pour savoir s'il pense que ces compétences vont s'appliquer pendant la campagne. Et si vous êtes MJ, pensez à regarder les fiches de personnage de vos joueurs une fois de temps en temps et à réfléchir à des manières d'intégrer les compétences qu'ils ont choisies dans la partie pour les aider à résoudre les problèmes.

Composition ..... INT
La compétence nécessaire pour écrire des chansons, des articles ou des histoires.

Avec une base de 10, vous pouvez produire des œuvres qui se vendent et certains vous commandent même des œuvres sur mesure. Avec une base de 14, vous pouvez créer des œuvres d'art qui attirent une communauté de fans petite, mais passionnée et un bon nombre de critiques élogieuses. Avec une base de 18, vous avez suffisamment de talent pour être un compositeur reconnu à l'échelle nationale qui crée des œuvres d'art rivalisant avec celles des grands artistes, écrivains et compositeurs des XX et XXIe siècles.

Comptabilité ..... INT
La compétence permettant d'équilibrer des comptes, de créer de faux comptes et de les identifier, de jongler avec les nombres, d'établir des budgets et de gérer les opérations commerciales quotidiennes d'une entreprise.

Avec une base de 10, vous pouvez gérer les comptes d'une petite entreprise seul et vous commettez peu d'erreurs de transcription. Avec une base de 14, vous pouvez gérer les comptes d'une corporation de taille moyenne et cacher simultanément le fait que vous piochez dans la caisse. Avec une base de 18, vous êtes expert dans l'art de la comptabilité en partie double et des comptes offshores qui pourrait rivaliser avec les meilleurs criminels en col blanc. Une corporation ou une grande famille du crime va probablement vous demander de l'aider à gérer ses opérations.

Connaissance ..... INT
La compétence de connaissances générales, équivalentes à une éducation scolaire de base, qui vous permet de savoir lire, écrire, effectuer des calculs de base et connaître suffisamment l'histoire pour vous débrouiller dans ce domaine.

Avec une base de 10, vous possédez l'équivalent en connaissances d'un cursus universitaire simple, ce qui reste une éducation bien supérieure à celle de l'habitant moyen de Night City. Avec une base de 14, vous possédez beaucoup de connaissances, l'équivalent d'un master ou d'un doctorat (même si vous n'avez probablement pas de diplôme officiel à cause de l'état du système éducatif de Night City). Avec une base de 18, vous êtes quelqu'un d'extrêmement érudit, le genre de personne qui est un peu Monsieur je-sais-tout (avec, idéalement, assez d'intelligence pour la fermer de temps à autre).

Criminologie ..... INT
La compétence permettant de découvrir des indices en utilisant de la poudre pour révéler les empreintes digitales, en effectuant des tests balistiques, en examinant les preuves et en fouillant dans les casiers judiciaires et les dossiers de la police.

Avec une base de 10, vous en savez assez pour ne plus être surpris par les intrigues de séries policières. Vous savez comment examiner des preuves, comment préserver une scène de crime et comment consulter les informations de base des casiers judiciaires. Avec une base de 14, vous avez passé beaucoup de temps à étudier la criminologie et cela vous a bien servi. Vous savez comment obtenir des informations auprès des commissariats et dans les casiers judiciaires avec aisance et vous pouvez enquêter sur un meurtre sans aide. Avec une base de 18, vous avez la carrure du prochain grand détective de son temps. Vous savez enchaîner les calculs complexes pour déterminer les informations données par la balistique et les éclaboussures de sang et vous pouvez avoir une image claire de ce qui s'est passé quelques instants seulement après avoir pénétré sur une scène de crime. Seule une affaire très inhabituelle vous laisse perplexe.

Cryptographie ..... INT
La compétence permettant de coder et de décoder des messages.

Avec une base de 10, vous avez appris à coder suffisamment bien vos messages pour empêcher une personne ordinaire de comprendre ce que vous dites ou ce que vous écrivez et vous pouvez déchiffrer les codes simples. Avec une base de 14, vous avez beaucoup d'expérience dans l'art de déchiffrer les codes et de communiquer en code. Vous pourriez travailler pour la CIA ou n'importe quels autres services secrets sans difficulté. Avec une base de 18, vous êtes le maître de la cryptographie. Vous pouvez déchiffrer n'importe quel code ou cryptage si vous en avez

le temps et quand vous codez quelque chose, vous pouvez être sûr que personne ne pourra le décoder sans équipe de cryptographie professionnelle.

Déduction ..... INT
La compétence permettant de combiner plusieurs indices et d'arriver à une conclusion ou à un diagnostic médical qui n'est pas évident.

Avec une base de 10, vous savez additionner deux et deux et effectuer la plupart des sauts logiques sans problème. Vous arrivez toujours à déduire l'endroit où vous avez laissé vos clés ou la probabilité que la plaque rouge sur votre bras soit mortelle. Avec une base de 14, vous avez entraîné votre esprit à recueillir les indices et à les organiser pour effectuer de meilleures déductions. Vous pouvez effectuer des déductions justes très élaborées, par exemple combien de temps vous avez avant que les gangers se rendent compte que vous leur avez vendu du cybermatériel bon pour la casse. Avec une base de 18, vous rivalisez avec Sherlock Holmes. Vous êtes au niveau d'un détective mondialement reconnu et vous construisez des déductions et des prévisions justes à partir des plus petits indices imaginables. Certains peuvent même croire que vous êtes télépathe.

Dressage ..... INT
La compétence permettant de maîtriser, de dresser et de soigner des animaux.

Avec une base de 10, vous savez comment approcher un animal sauvage sans l'effrayer et vous avez déjà eu des animaux de compagnie. Avec une base de 14, vous vous y connaissez suffisamment pour dresser des animaux pour le compte d'autres personnes et vous avez déjà interagi avec un certain nombre d'animaux différents au cours de votre vie. Avec une base de 18, vous avez peut-être déjà collaboré avec Biotechnica pour travailler sur les divers animaux synthétiques et clonés qui sont récemment arrivés sur le marché. Vous pouvez calmer presque n'importe quel animal et dresser des animaux à titre professionnel pour des groupes tels que le NCPD.

Gestion d'affaires ..... INT
La compétence qui englobe la connaissance des pratiques commerciales de base, des lois de l'offre et de la demande, de la gestion d'employés, de l'approvisionnement, des ventes et du marketing.

Avec une base de 10, vous avez des connaissances équivalentes à une licence universitaire de commerce et vous pourriez gérer votre propre entreprise. Avec une base de 14, vous travaillez dans le domaine des affaires depuis un moment et vous connaissez les tenants et les aboutissants de la gestion d'une entreprise prospère. Vous pouvez obtenir des ressources, embaucher des travailleurs compétents et éviter les prises de contrôle hostiles. Vous en savez juste assez pour être remarqué par les grosses corporations. Avec une base de 18, vous savez tout sur les magouilles du monde des entreprises. Vous parvenez à embaucher les meilleurs des meilleurs, les gens vous remercient de leur avoir donné la chance d'enchaîner les heures supplémentaires pour vous jusqu'au burnout et vous pouvez émettre des hypothèses solides sur les futures machinations des corporations.

Guide local ..... INT
La compétence qui mesure votre degré de familiarité avec une zone en particulier et les objectifs de ses diverses factions, que ce soient des organisations criminelles ou des partis politiques. **Chaque fois que vous augmentez cette compétence, vous devez choisir un lieu en particulier qui ne peut pas être plus vaste qu'un seul quartier ou une seule communauté.**

Avec une base de 10, vous connaissez assez bien la zone; vous savez où aller pour obtenir ce dont vous avez besoin, quels endroits éviter et à quoi ressemblent les factions publiques locales. Avec une base de 14, vous êtes un habitué du coin et vous connaissez non seulement les bases, mais aussi les problèmes, factions et règles sous-jacents que le touriste moyen ne voit jamais. Avec une base de 18, vous pourriez être guide touristique dans cette zone. Vous avez fourré votre nez partout, parlé à la plupart des locaux, vu tout ce qu'il y avait à voir et testé la plupart de ce que la zone a à offrir. Vous disposez presque toujours d'informations sur un sujet précis.

Jeux de hasard ..... INT
La compétence permettant de savoir évaluer les probabilités et de gagner aux jeux de hasard.

Avec une base de 10, vous savez jouer aux cartes et vous avez déjà été au casino plusieurs fois. Vous gagnez plus souvent que vous ne perdez, sauf si vous allez dans l'un des casinos d'une corporation ou de la pègre. Avec une base de 14, vous êtes assez compétent pour être joueur professionnel. Vous savez jouer à tous les jeux de hasard connus et vous arrivez généralement à doubler votre mise quand vous jouez. Avec une base de 18, vous êtes un joueur exceptionnel. Que ce soit compter les cartes, détecter le bluff, percevoir les signaux non verbaux ou un autre talent ésotérique, vous le maîtrisez assez bien pour être vraiment dangereux pour quiconque joue contre vous. Vous avez probablement été expulsé d'un casino ou deux.

Langue ..... INT
La compétence permettant de parler une langue étrangère en particulier. **Chaque fois que vous augmentez cette compétence, vous devez choisir une langue étrangère en particulier.**

Avec une base de 10, vous savez parler la langue suffisamment bien pour vous débrouiller dans la rue, mais vous ne comprenez pas la majeure partie de l'argot. Avec une base de 14, vous parlez la langue couramment et la plupart des gens croient que c'est votre langue maternelle. Avec une base de 18, non seulement vous parlez la langue couramment, mais vous connaissez tous ses secrets, dont l'argot, les règles situationnelles compliquées et tous les dialectes.

Science ..... INT
La compétence permettant de savoir concevoir des expériences, rédiger des articles scientifiques, tester des hypothèses et débattre avec d'autres académiciens dans un domaine scientifique en particulier. **Chaque fois que vous augmentez cette compétence, vous devez choisir un domaine d'étude, qui peut par exemple être Géologie, Mathématique, Physique, Zoologie, Anthropologie, Biologie, Chimie ou Histoire.**

Avec une base de 10, vous avez étudié une science au niveau lycée. Vous connaissez les bases et vous savez accomplir des tâches liées à cette science. Avec une base de 14, vous avez une très bonne formation dans le domaine de cette science, de niveau master universitaire. Vous arrivez à résoudre l'immense majorité des problèmes liés à votre science et vous êtes peut-être connu dans votre domaine. Avec une base de 18, vous êtes maître de votre discipline. Vous possédez les connaissances et le talent nécessaires pour innover dans votre domaine et même développer de nouveaux aspects de la branche et faire de nouvelles découvertes.

Survie en milieu hostile ..... INT
La compétence permettant de survivre confortablement en milieu sauvage. Cette connaissance inclut la pose de piège, la recherche de bois de chauffe, le pistage de gibier, la construction d'abri et les feux de camp.

Avec une base de 10, vous possédez les compétences de survie du scout moyen. Vous pouvez faire du camping sans problème et si vous êtes lâché en pleine nature sauvage, vous savez comment survivre si vous disposez du matériel adéquat. Avec une base de 14, vous êtes un survivaliste talentueux qui en sait assez pour survivre dans à peu près n'importe quel environnement dans un confort relatif. Vous êtes plus ou moins au niveau d'un béret vert des forces spéciales. Avec une base de 18, vous en avez appris suffisamment non seulement pour survivre, mais pour vivre et vivre bien. Vous n'avez plus besoin d'outils pour survivre en pleine nature et vous pourriez atterrir en plein milieu des Rocheuses sans aucun équipement à part les vêtements que vous avez sur le dos et donner l'impression de vous en sortir facilement malgré tout.

Tactique..... INT
La compétence permettant de gérer efficacement une bataille à grande échelle. Un personnage qui possède cette compétence sait généralement quoi faire pour diriger une bataille et comment une force ennemie pourrait réagir.

Avec une base de 10, vous connaissez les bases sur le déroulement des batailles à grande échelle et vous pourriez commander assez facilement un bataillon lors d'un conflit peu important. Avec une base de 14, vous avez beaucoup étudié et beaucoup appris sur le déroulement d'une bataille. Vous pouvez facilement vous montrer plus malin que les gangers ou les vigiles privés et prévoir les actions de votre adversaire. Avec une base de 18, vous êtes un génie de la tactique, capable de jouer en blitz aux échecs, même contre les tacticiens les plus doués. Vous pourriez être un grand général militaire.



PAR EVE VENTRUE

Compétences de Représentation

Instrument.....TECH
La compétence permettant de jouer d'un instrument de musique au niveau professionnel. **Chaque fois que vous augmentez cette compétence, vous devez choisir quel instrument est concerné. Cela peut être le chant, la guitare, la batterie, le violon, le piano, etc.**

Avec une base de 10, vous êtes assez doué pour donner des représentations en tant que musicien professionnel et être payé pour vos prestations. Avec une base de 14, vous avez de quoi commencer à être vraiment reconnu pour votre talent. Les endroits dans lesquels vous avez joué peuvent vous rappeler pour un deuxième concert. Avec une base de 18, vous pourriez être une superstar ultra-connue comme feu le grand Johnny Silverhand. Si on vous donnait votre chance, vous pourriez faire un show sur une scène devant des millions de personnes.

Jeu d'acteur .....PRES
La compétence permettant de jouer un rôle, de vous déguiser en quelqu'un d'autre (que cet individu soit fictif ou réel) et de simuler des émotions et des humeurs.

Avec une base de 10, vous connaissez les bases du déguisement et du jeu d'acteur. Vous pouvez créer des déguisements tout à fait crédibles tant qu'ils ne sont pas trop compliqués et vous arrivez à convaincre la plupart des gens que vous êtes la personne que vous prétendez être. Avec une base de 14, vous êtes un imitateur, un acteur et un créateur de déguisements talentueux. Vous pouvez imiter des voix de manière convaincante et créer des déguisements qui incluent des aspects plus complexes, par exemple un changement d'ethnie ou un rajeunissement ou un vieillissement considérable. Avec une base de 18, vous êtes si doué que vous pourriez probablement choisir une personne dans la rue et lui voler totalement sa vie. Même ses amis et sa famille ne sauraient pas faire la différence. Vous devez juste commencer par vous débarrasser de l'original.

Compétences de Sociabilité

Connaissance de la rue.....PRES
La compétence permettant de savoir où se procurer des objets illégaux ou de contrebande, d'interagir avec le monde du crime et d'éviter les ennuis dans les quartiers chauds.

Avec une base de 10, vous pouvez obtenir des objets « chauds », vous procurer des drogues de rue et déterminer qui est le meilleur Fixer du quartier. Avec une base de 14, vous savez comment contacter un Solo pour faire tuer quelqu'un, vous pourriez connaître quelques mafieux et vous savez quels quartiers éviter. Avec une base de 18, vous êtes assez doué pour devenir vous-même un baron du crime sans avoir besoin d'intermédiaires. Vous savez à quels Fixers vous adresser et à qui graisser la patte.

Conversation.....EMP
La compétence permettant de soutirer des renseignements aux gens sans qu'ils s'en rendent compte sous couvert d'une conversation anodine.

Avec une base de 10, vous êtes un beau parleur qui peut pousser sa cible à lui révéler des informations simples. Avec une base de 14, vous feriez un excellent interviewer et vous savez convaincre les autres de vous raconter des anecdotes passées, de pontifier sur leurs sujets favoris, etc. Avec une base de 18, vous êtes assez talentueux pour pousser en douceur une personne à tout vous dire, y compris des informations extrêmement personnelles, par exemple l'existence de son fils illégitime ou le fait que personne ne l'a jamais vraiment aimée.

Corruption.....PRES
La compétence permettant de savoir quand corrompre quelqu'un, comment l'aborder et quelle somme lui proposer.

Avec une base de 10, vous savez corrompre un garde pour qu'il regarde ailleurs ou empêcher un témoin de révéler des secrets simples. Avec une base de 14, vous êtes doué pour lire les émotions des gens et vous savez comment les manipuler. Vous avez conclu énormément de « marchés » et vous pouvez corrompre des témoins pour qu'ils ne participent pas à un procès, contraindre le NCPD à laisser vos activités tranquilles pendant une nuit et peut-être même convaincre l'équipe de tueurs d'une corporation que vous lui serez plus utile vivant. Avec une base de 18, vous êtes passé maître dans l'art de graisser les pattes. Tout le monde veut quelque chose et vous avez un don pour savoir exactement quoi offrir. Même les personnes les plus incorruptibles de Night City ont du mal à refuser vos propositions.

Habillement et style .....PRES
La compétence permettant de savoir quels vêtements porter à quelle occasion et comment rester stylé même dans une combinaison d'astronaute.

Avec une base de 10, vous savez choisir vos vêtements dans les magasins ordinaires. Vous pouvez les combiner pour donner une tenue élégante et coordonner tout ce que vous portez, de vos chaussures à votre cybermatériel. Avec une base de 14, vos amis vous demandent des conseils en matière de mode et vous êtes assez doué pour concevoir des tenues de styliste professionnel sur commande. Avec une base de 18, vous êtes l'une des rares personnes dont

le style personnel influence les grandes tendances de la mode. L'une des grandes corporations dans ce domaine va probablement vous recruter bientôt.

Interrogatoire .....PRES
La compétence permettant d'obtenir des informations d'une personne par la force.

Avec une base de 10, vous êtes assez doué pour le découvrir à coup sûr si votre rom régulier vous ment et vous connaissez les bases des « techniques d'interrogatoire avancé ». Avec une base de 14, vous êtes un meneur d'interrogatoires professionnel, l'équivalent d'un policier doué qui passe un suspect sur le gril. Selon votre moralité, vous pouvez aussi être doué pour arracher des informations à vos cibles de manière plus brutale. Avec une base de 18, vous êtes l'égal du célèbre Média Lyle Thompson, ce qui vous permet de mettre mal à l'aise même les gens les plus puissants en quelques mots. Si nécessaire, vous connaissez très bien les instruments de torture.

Look .....PRES
La compétence permettant de savoir comment se coiffer, se maquiller, etc. pour maximiser votre beauté physique. En utilisant cette compétence, les personnages peuvent augmenter leurs chances de séduire ou de persuader quelqu'un.

Avec une base de 10, vous savez comment garder un joli look. Vous connaissez quelques rituels beauté à respecter et vous pouvez vous coiffer et vous maquiller seul. Avec une base de 14, vous êtes un professionnel qui sait appliquer des styles particuliers de maquillage et réaliser des coiffures complexes, ce qui optimise votre look. Avec une base de 18, vous êtes assez talentueux pour devenir un artiste de renommée mondiale qui invente de nouveaux styles et lance des tendances à Night City. Physiquement, vous êtes toujours au top et vous le savez.

Négoce .....PRES
La compétence permettant de négocier à son avantage avec un marchand ou un client.

Avec une base de 10, vous êtes un bon négociant qui sait marchander et obtenir un bon prix sur les munitions au marché local. Avec une base de 14, vous êtes assez doué pour négocier avec les caravanes de Nomades afin d'obtenir de nouvelles marchandises à des prix raisonnables et vous êtes probablement bien connu sur le Marché de nuit local. Avec une base de 18, vous êtes le maître de l'esbroufe économique et vous parvenez à acheter et à vendre des marchandises à des prix incroyables. Vous devez juste vous assurer de rester en bons termes avec les Fixers locaux.

Persuasion .....PRES
La compétence permettant de convaincre, de persuader ou d'influencer d'autres personnes et la capacité à pousser les autres à faire ce que vous voulez. Elle peut s'utiliser sur un seul individu ou sur de grands groupes.

Avec une base de 10, vous arrivez à remporter la plupart des débats ou à convaincre votre rom régulier que la blonde avec qui vous étiez était votre sœur. Avec une base de 14, vous êtes un beau parleur de calibre professionnel. Si vous voulez faire carrière en politique à Night City, c'est là que le rêve peut commencer à devenir réalité. Avec une base de 18, vous avez vraiment un don avec les mots et vous êtes assez talentueux pour convaincre presque n'importe qui de presque n'importe quoi si ce n'est pas trop farfelu.

Psychologie .....EMP
La compétence permettant de déchiffrer les expressions faciales et le langage corporel d'une personne afin de déterminer son état émotionnel et de détecter les mensonges ou la tromperie.

Avec une base de 10, vous arrivez généralement à le savoir quand on ne vous dit pas toute la vérité et vous êtes doué pour lire les émotions des gens. Avec une base de 14, vous pouvez facilement sentir les faux-fuyants et les changements d'humeurs subtils; vous connaissez les signes indiquant un mensonge dans le langage corporel de la plupart de vos compagnons. Avec une base de 18, non seulement vous pouvez détecter les indices émotionnels subtils, mais si quelqu'un cache quelque chose, vous savez généralement quoi au sens général.

Compétences de Technique

Aérotech .....TECH
La compétence permettant de réparer et d'entretenir les véhicules aériens. Le SD et le temps nécessaire pour remettre totalement en état un véhicule endommagé ou détruit avec cette compétence sont basés sur la quantité de dégâts qu'il a subis (voir l'encadré en PAGE 140).

Avec une base de 10, vous êtes devenu assez doué dans l'art d'entretenir et de réparer les Navis, les gyrocoptères, les hélicoptères et les autres véhicules volants. Avec une base de 14, vous êtes un mécanicien talentueux qui peut facilement réparer presque n'importe quels dégâts infligés à un véhicule aérien s'il dispose de suffisamment de temps. Avec une base de 18, vous pouvez reconstruire un AV-4 à partir d'un tas de débris fumants en seulement une semaine et réparer un rotor cassé les yeux fermés.

Armurerie .....TECH
La compétence permettant de réparer et d'entretenir les armes de n'importe quel type. Le SD et le temps nécessaire pour remettre totalement en état un objet endommagé ou

détruit avec cette compétence sont basés sur la catégorie de prix de l'objet (voir l'encadré en PAGE 140).

Avec une base de 10, vous avez appris à réparer vos pistolets quand ils se cassent et à aiguiser vos couteaux quand ils s'émoussent. Vous savez garder vos armes dans un état tout à fait correct. Avec une base de 14, vous êtes un artisan talentueux qui peut reconstruire la plupart des pistolets et des fusils bas de gamme après un incident catastrophique. Et vous savez comment rendre son tranchant à une épée. Avec une base de 18, vous savez tout sur les armes, ce qui vous permet de réparer presque n'importe quoi. Avec une combinaison antiradiations, une brouette et une équipe de gardes du corps, vous pourriez probablement gagner beaucoup d'argent en récupérant de la technologie détruite dans la zone irradiée.

Arts plastiques .....TECH
La compétence permettant de produire des tableaux, des dessins ou des sculptures de qualité professionnelle.

Avec une base de 10, vous êtes assez doué pour créer des œuvres d'art qui vous rapportent pas mal d'argent sur le marché. Avec une base de 14, vous avez le talent pour vraiment commencer à être reconnu en tant qu'artiste. Votre art figure peut-être dans certains articles de screamsheets ou du puits de données. Avec une base de 18, vous pourriez être connu au niveau national, exposer dans des galeries et être étudié par les débutants dans les écoles d'art.

Assistance médicale (x2).....TECH
La compétence permettant d'appliquer des traitements médicaux à une personne blessée pour qu'elle ne meure pas et de traiter toutes les blessures critiques qui ne nécessitent pas de chirurgie. (Seuls les Medtechs peuvent pratiquer la chirurgie en utilisant leur capacité de rôle, Médecine.)

Avec une base de 10, vous pourriez remplacer un membre de la Trauma Team tant que la situation n'est pas trop grave. Vous savez fabriquer des attelles pour les fractures et stabiliser un patient pour qu'il puisse être transporté à l'hôpital. Avec une base de 14, vous êtes largement assez doué pour travailler comme assistant médical chez Trauma Team. Si vous arrivez au chevet d'un patient à temps, vous pouvez vous assurer qu'il s'en sortira en un seul morceau. Avec une base de 18, vous êtes l'équivalent d'un ambulancier vétéran avec suffisamment de connaissances médicales pour arriver sur les lieux d'une fusillade ou d'une catastrophe naturelle et commencer immédiatement à sauver des vies.

Contrefaçon .....TECH
La compétence permettant de créer et d'identifier des faux que ce soit des documents, des œuvres d'art ou des papiers d'identité. Lors d'un jet en opposition, Contrefaçon s'oppose généralement à Contrefaçon.

Avec une base de 10, vous pouvez faire de faux papiers d'identité simples et vous savez à peu près repérer si un document qu'on vous présente est faux. Avec une base de 14, vous pouvez présenter des faux qui ne sont décelables que par un examen extrêmement sophistiqué et un faux passe rarement votre inspection initiale. Avec une base de 18, vous pourriez exposer vos faux dans les meilleurs musées.

Crochetage.....TECH
La compétence permettant de crocheter les serrures non électroniques et de contrer les mesures de sécurité non électroniques.

Avec une base de 10, vous pouvez forcer la plupart des serrures simples et vous n'êtes jamais enfermé hors de votre appartement bien longtemps. Avec une base de 14, vous pourriez être un bon cambrioleur professionnel. Vous savez forcer la plupart des coffres-forts avec les bons outils et suffisamment de temps. Avec une base de 18, vous pourriez vous faire une réputation de crocheteur hors pair. Vous arrivez à ouvrir les coffres-forts standardisés sans effort et si vous en aviez l'occasion, vous pourriez probablement forcer les modèles uniques de chambres fortes de beaucoup de corporations de Night City.

Cybertech.....TECH
La compétence permettant d'identifier, de comprendre et de réparer de la cybernétique. Le SD et le temps nécessaire pour remettre totalement en état un objet endommagé ou détruit avec cette compétence sont basés sur la catégorie de prix de l'objet (voir l'encadré en PAGE 140).

Avec une base de 10, vous connaissez bien les bases de la cybertech. Vous en avez probablement fait installer sur votre corps et vous pouvez l'entretenir sans problème. Avec une base de 14, vous en savez beaucoup sur le cybermatériel et la cybertech. Vous pouvez recâbler un cyberbras et même faire un peu de mécanique avec des outils improvisés si nécessaire. Avec une base de 18, vous êtes suffisamment talentueux pour garder toute la cybertech avec laquelle vous entrez en contact en parfait état. Vous n'avez presque jamais à vous inquiéter des effets des canons à ondes et des appareils à IEM en combat.

Électronique .....TECH
La compétence permettant d'identifier, de comprendre et de réparer des appareils électroniques simples et tous les autres objets qui ne sont pas inclus dans une autre compétence de Technique. Le SD et le temps nécessaire pour remettre totalement en état un objet endommagé ou détruit avec cette compétence sont basés sur la catégorie de prix de l'objet (voir l'encadré en PAGE 140).

Réparation de véhicule

Le SD et le temps nécessaire pour remettre totalement en état un véhicule endommagé ou détruit avec une compétence de Technique est basé sur la quantité de dégâts qu'il a subis.
Dégâts mineurs : *SD 9, 3 heures.*
Dégâts importants : *SD 13, 1 jour.*
Détruit : *SD 17, 1 semaine.*

Si le jet échoue, vous vous rendez compte, à la moitié du processus de réparation, que vous allez devoir recommencer depuis le début.

Réparation d'objet

Le SD et le temps nécessaire pour remettre totalement en état un objet endommagé ou détruit avec une compétence de Technique est basé sur la catégorie de prix de l'objet :
Bon marché/Ordinaire : *SD 9, 1 heure.*
Coûteux : *SD 13, 6 heures.*
Très coûteux : *SD 17, 1 jour.*
Onéreux : *SD 21, 1 semaine.*
Très onéreux : *SD 24, 2 semaines.*
Luxueux : *SD 29, 1 mois.*
Super Luxueux : *SD 29, 1 mois par tranche de 10 000 ED du prix de l'objet.*

Si le jet échoue, vous vous rendez compte, à la moitié du processus de réparation, que vous allez devoir recommencer depuis le début.

Explosifs (x2) ..... TECH
La compétence permettant de poser et de désamorcer des explosifs et de savoir quelle quantité est nécessaire pour arriver à un résultat donné. Cette compétence permet au personnage de savoir utiliser les explosifs, de connaître les meilleurs explosifs à employer pour un travail donné et d'identifier les explosifs sur le terrain.

Avec une base de 10, vous savez manipuler la plupart des explosifs préfabriqués et vous savez à peu près quels explosifs servent à faire quoi. Avec une base de 14, vous connaissez très bien les explosifs et vous pouvez poser des bombes avec des minuteurs et désamorcer des bombes posées par d'autres avec assurance. Avec une base de 18, vous êtes un expert en explosifs qui connaît tous les produits qui existent. Vous pouvez désamorcer la plupart des bombes les yeux fermés et vous savez comment poser des explosifs pour obtenir des résultats contrôlés, par exemple ouvrir une porte ou causer une destruction limitée.

Maritech..... TECH
La compétence permettant de réparer et d'entretenir les véhicules maritimes. Le SD et le temps nécessaire pour remettre totalement en état un véhicule endommagé ou détruit avec cette compétence sont basés sur la quantité de dégâts qu'il a subis (voir l'encadré ci-contre).

Avec une base de 10, vous êtes devenu doué pour entretenir et réparer les jet skis, les bateaux de plaisance, les yachts et les autres véhicules maritimes. Avec une base de 14, vous êtes un mécanicien talentueux qui peut réparer facilement presque n'importe quels dégâts infligés à un véhicule maritime s'il dispose de suffisamment de temps. Avec une base de 18, vous pouvez ramener à la surface de vieux navires d'Arasaka échoués sur le littoral et les remettre en état en un rien de temps, et vous n'avez jamais à craindre que votre bateau ne coule.

Photos et films ..... TECH
La compétence permettant de produire des photos, des films ou des danses sensorielles de qualité professionnelle.

Avec une base de 10, vous êtes assez doué pour créer des films amateurs tout à fait corrects avec quelques effets spéciaux. Avec une base de 14, vous êtes un artiste talentueux qui crée des œuvres de la même qualité qu'une couverture de magazine ou une vidéo de rock standard. Avec une base de 18, vous pourriez être un réalisateur très connu. Si on vous donne votre chance, vous pourriez filmer le prochain blockbuster encensé par la critique.

Pickpocket..... TECH
La compétence permettant de voler à la tire et de voler de petits objets à l'étalage sans être remarqué.

Avec une base de 10, vous avez des doigts agiles et des poches profondes. Vous pouvez gagner pas mal d'argent en détroussant les gens dans la rue tant que vous ne prenez pas trop de risques. Avec une base de 14, vous êtes assez doué pour commencer à agir dans une zone corporatiste, là où les gains seront bien plus importants. Vous pouvez dérober un portefeuille et un badge d'identification sans problème. Avec une base de 18, vous pourriez voler le portefeuille d'un Solo, l'arrêter pour vous excuser de l'avoir bousculé et lui prendre son pistolet dans la foulée. Les badges d'identification, les montres, les lunettes, les grenades... vous pouvez tout récupérer.

Premiers secours ..... TECH
La compétence permettant d'administrer des traitements médicaux à une personne blessée pour l'empêcher de mourir et de traiter les blessures critiques les plus courantes.

Avec une base de 10, vous avez une formation aux premiers secours de base et vous savez comment gérer les blessures sur le terrain. Quand quelqu'un demande un médecin pour une urgence, vous n'êtes pas le meilleur, mais vous vous en sortez. Avec une base de 14, vous pouvez traiter toutes les blessures simples et empêcher les gens de mourir. Vous portez probablement un sac de Medtech sur vous juste au cas où. Avec une base de 18, vous faites des miracles avec un medkit. Tant que vous êtes encore debout, la mort devra attendre.

Sécurité électronique (x2) .....TECH
La compétence permettant d'identifier, de comprendre, de réparer, de contrer et d'installer des appareils électroniques complexes tels que des ordinateurs, des cyberconsoles, des appareils électroniques personnels, des systèmes de sécurité électroniques, de petites caméras-espions et des traceurs, des plaques de pression, des lasers de détection, etc. Le SD et le temps nécessaire pour remettre totalement en état un objet endommagé ou détruit avec cette compétence sont basés sur la catégorie de prix de l'objet (voir l'encadré en PAGE 140).

Avec une base de 10, vous êtes assez doué pour réparer votre Agent quand il fait des siennes et vous êtes raisonnablement certain de pouvoir recalibrer un système de sécurité standardisé. Avec une base de 14, vous possédez le talent nécessaire pour être un technicien professionnel ou un bon infiltrateur. Vous pouvez facilement pirater des systèmes de sécurité simples et reconstruire un ordinateur avec assez de temps. Avec une base de 18, vous rivalisez avec les Netrunners de haut niveau sur le plan du piratage de la sécurité et vous avez une chance d'arriver à réparer même la technologie la plus complexe et la plus chère si vous avez assez de temps et un peu de chance.

Terratech.....TECH
La compétence permettant de réparer et d'entretenir les véhicules qui se déplacent sur terre. Le SD et le temps nécessaire pour remettre totalement en état un véhicule endommagé ou détruit avec cette compétence sont basés sur la quantité de dégâts qu'il a subis (voir l'encadré en PAGE 140).

Avec une base de 10, vous êtes devenu doué pour entretenir et réparer les motos de route, les voitures terrestres et les autres véhicules qui se déplacent sur terre. Avec une base de 14, vous êtes un mécanicien talentueux qui peut réparer facilement presque n'importe quels dégâts infligés à un véhicule terrestre s'il dispose de suffisamment de temps. Avec une base de 18, vous pouvez récupérer et reconstruire de vieux transports militaires abandonnés dans les terres désertiques et vous pourriez changer un pneu crevé dans votre sommeil.

Compétences de Tir

Armes d'épaule.....RÉF
La compétence permettant de tirer avec les armes à projectiles d'épaule.

Avec une base de 10, vous savez entretenir et manier avec précision les fusils d'assaut, les fusils à pompe, les fusils de sniper et les autres armes à feu d'épaule. Avec une base de 14, vous êtes assez talentueux pour toucher des cibles compliquées, par exemple tirer à travers une fenêtre pour toucher une cible dans un bâtiment et vous arrivez presque toujours à toucher une cible à portée idéale. Avec une base de 18, vous êtes l'égal de fusiliers exceptionnels tels qu'Annie Oakley et de tireurs d'élite célèbres tels que Vasily Zaytsev. Dans la plupart des cas, si vous voyez une cible, vous pouvez la toucher. Les corporations de sécurité vont probablement bientôt se battre (littéralement) pour s'offrir vos services.

Armes lourdes (x2).....RÉF
La compétence permettant de tirer avec précision avec les armes à projectiles très massives.

Avec une base de 10, vous savez entretenir et manier avec précision les lance-roquettes, les lance-grenades, les railguns et les autres armes lourdes. Avec une base de 14, vous avez suivi un entraînement qui vous permet de réellement exceller dans le tir à l'arme lourde. Vous êtes mortellement précis avec des roquettes et des grenades et vous pourriez facilement servir en tant que tireur de tourelle montée lors de la prochaine Guerre corporatiste. Avec une base de 18, vous avez le talent d'un maître des armes lourdes. Vous connaissez si bien cette machinerie que vous pouvez effectuer des tirs à effet avec un rail gun et lancer des grenades par une cheminée à 100 m de distance.

Pistolet .....RÉF
La compétence permettant de tirer avec précision avec les armes à projectiles de poing.

Avec une base de 10, vous savez entretenir et manier avec précision les pistolets, les pistolets-mitrailleurs en mode un coup et les autres armes à feu de petite taille. Avec une base de 14, vous êtes un très bon tireur à la main vive et à l'œil acéré. Vous pouvez facilement toucher vos cibles quand elles sont à portée idéale et vous pouvez tirer sur une plus grande distance avec davantage de précision. Avec une base de 18, vous êtes le tireur le plus létal de l'ouest. Vous pouvez toucher une pièce de monnaie à 12 m et désarmer quelqu'un avec un tir. Vous avez suffisamment de talent pour être connu comme l'un des meilleurs pistoleros de Night City.

Tir à l'arc ..... RÉF
La compétence permettant de tirer avec précision avec les armes à flèches ou à carreaux.

Avec une base de 10, vous êtes un assez bon archer qui peut facilement toucher une cible à portée de son arme. Avec une base de 14, vous êtes assez talentueux pour réussir des tirs que l'archer moyen aurait du mal à réaliser et vous arrivez presque toujours à toucher une cible à portée idéale. Avec une base de 18, vous rivalisez avec Robin des Bois et vous réussissez à toucher des cibles à des centaines de mètres et à faire des cascades telles qu'arracher un objet des mains d'une personne avec une flèche.

Tir automatique (x2) ..... RÉF
La compétence permettant de maintenir une arme en mode tir automatique pointée sur la cible malgré le recul.

Avec une base 10, vous pouvez tirer avec un fusil d'assaut en mode automatique et empêcher le relèvement de l'arme, mais mieux vaut que la cible ne soit ni trop près ni trop loin pour que vous la touchiez. Avec une base de 14, vous avez davantage l'habitude de contrôler une arme en mode tir automatique et vous parvenez à garder vos tirs assez ramassés. Votre arme principale est sans doute un pistolet-mitrailleur ou un fusil d'assaut. Avec une base de 18, vous parvenez à toucher des cibles à 100 m si vous avez des conditions optimales et un peu de chance. Vous êtes terrifiant sur le champ de bataille et vous pouvez cribler de balles un adversaire avec la précision d'une machine parfaitement calibrée.

Compétences de Vigilance

Concentration ..... VOL
La compétence de l'attention et du contrôle mental, englobant la capacité à se concentrer, à mobiliser sa mémoire et à contrôler ses réactions physiologiques.

Avec une base de 10, vous avez une assez bonne mémoire et vous êtes capable de ne pas paniquer lors d'un échange de tirs avec les boosters locaux. Avec une base de 14, vous avez entraîné votre esprit à conserver les connaissances et vous méditez sans doute régulièrement. Il est difficile de vous ébranler mentalement. Avec une base de 18, votre esprit est un piège d'acier verrouillé vingt-quatre heures sur vingt-quatre. Vous pouvez traverser une pluie de balles sans même tressaillir.

Dissimulation/Révélation d'objet ..... INT
La compétence permettant de cacher des objets et de trouver ceux qui ont été cachés. Elle sert autant à dissimuler des armes sous ses vêtements qu'à repérer les armes dissimulées des autres personnages.

Avec une base de 10, vous savez faire un peu de prestidigitation et vous connaissez peut-être quelques cachettes courantes. Avec une base de 14, vous avez appris les cachettes les plus courantes et vous pouvez faire passer en douce de petits objets à la douane. Vous êtes peut-être contrebandier ou détective privé à temps partiel. Avec une base de 18, vous êtes expert dans l'art de la dissimulation. Peu de choses échappent à vos sens affûtés et vous pourriez faire passer un pistolet dans le bureau de la présidente Kress.

Lecture sur les lèvres ..... INT
La compétence permettant de lire sur les lèvres de quelqu'un pour comprendre ce qu'il dit.

Avec une base de 10, vous avez passé assez de temps à espionner les conversations des autres pour comprendre quelques mots çà et là. Avec une base de 14, vous pouvez lire sur les lèvres de toutes sortes de personnes, y compris celles qui ont de forts accents ou dont la bouche est en partie dissimulée. Avec une base de 18, vous pourriez reconstituer une conversation à 10 m de distance en pleine tempête de neige avec un œil fermé.

Perception ..... INT
La compétence permettant de déceler des éléments cachés tels que des indices, des pièges et des gens qui utilisent la compétence Discrétion, mais pas les objets dissimulés avec la compétence Dissimulation/Révélation d'objet.

Avec une base de 10, vous savez garder l'œil ouvert et votre perception spatiale est meilleure que la moyenne. Avec une base de 14, vous savez toujours à peu près ce qui se passe autour de vous et seul un professionnel entraîné peut vous prendre par surprise. Avec une base de 18, vous savez observer toutes les pièces dans lesquelles vous entrez pour y détecter des pièges, vous arrivez à repérer de minuscules indices comme des éraflures sur la poignée d'une porte et vous pouvez deviner qui entre dans une pièce à la manière dont cette personne tourne ladite poignée.

Pistage ..... INT
La compétence permettant de suivre une piste en observant les empreintes et les autres indices du même genre.

Avec une base de 10, vous avez déjà traqué des proies (à vous de voir si c'était des animaux ou des humains). Avec une base de 14, vous pourriez être chasseur de primes professionnel et vous vous y connaissez suffisamment pour traquer des gens qui dissimulent activement leur piste. Avec une base de 18, il est quasi impossible de vous échapper. Une fois que vous avez trouvé une piste, vous pouvez la suivre jusqu'au bout du monde.

CAPACITÉS DE RÔLE

RÔLES ET CAPACITÉS DE RÔLE À L'ÈRE DU ROUGE

Dans les années 2020, les rôles étaient pour ainsi dire le « travail » de votre personnage. Ils définissaient ce que vos personnages faisaient, mais pas ce qu'ils étaient. À l'Ère du Rouge, avec l'absence de structures et de « métiers » stables, un rôle est davantage une étiquette pour se définir soi-même.

Ce n'est pas que vous « faites des tafs de Solo ». Vous êtes un Solo, c'est ce qui vous *définit*, peu importe ce que vous faites. À l'Ère du Rouge, personne ne vous paie pour pointer dans une entreprise comme Solo. Au lieu de cela, vous cherchez des missions qui sont celles qu'un Solo accomplirait.

En bref, à l'Ère du Rouge, vous êtes votre propre patron et votre rôle est votre description de poste *personnelle*.

Mais comme vous êtes nouveau dans la Rue, vous ne commencez pas en haut de l'échelle. Non, vous commencez près du bas. **Les personnages tout juste créés commencent automatiquement avec leur capacité de rôle au rang 4** (sauf si le MJ de votre partie décide de vous autoriser à commencer à un rang plus élevé). Dans la rue, au rang 4, vous n'êtes pas un gros noob ; vous savez par quel bout tire le pistolet et vous pouvez au moins abattre un poteau avec votre hache. Mais vous commencez à vous faire un nom dans un monde dangereux et ce n'est que maintenant que les gens prennent le risque de faire appel à vous. Alors pas question de vous planter.

Vous trouverez les capacités des différents rôles aux pages suivantes :


ROCKEUR PAGE 144


SOLO PAGE 146


NETRUNNER PAGE 146


TECHIE PAGE 147


MEDTECH PAGE 149


MÉDIA PAGE 151


CORPORATISTE PAGE 153



JUSTICIER PAGE 158


FIXER PAGE 159


NOMADE PAGE 161

EXEMPLE DE MULTICLASSAGE

*Gaëtan a joué une longue campagne de **Cyberpunk RED** et accumulé pas mal de points d'amélioration.*

Il y a quelques parties, son Solo, JP Guyver, a été adopté par les Gargouilles, une meute de Nomades de la Nation du Sang. Pour refléter ce fait, il décide de passer de Solo à Nomade.

La capacité de rôle de Solo de JP, Conscience tactique, est au rang 4, donc il a le droit de passer à Nomade. Gaëtan dépense les points d'amélioration nécessaires et achète la capacité de rôle de Nomade, Moto, au rang 1. Il choisit une moto terrestre comme premier véhicule.

À partir de là, Gaëtan peut dépenser des points d'amélioration pour augmenter n'importe laquelle des deux capacités de rôle de JP, Conscience tactique ou Moto.

Si plus tard, il veut adopter un troisième rôle (peut-être que JP Guyver va commencer à organiser des missions en tant que Fixer), il devra acheter sa capacité de rôle de Nomade, Moto, au rang 4 d'abord.

Multiclassage : prendre plusieurs rôles

DONNÉES

Le nom des Rockeurs leur vient de Manson le Rockeur, musicien et activiste social qui fut battu à mort par la police britannique sur scène pendant un concert.

Vous ne pouvez pas commencer en prenant deux rôles à la fois. Tout comme dans la vraie vie, les gens doivent se donner à fond dans une carrière pour arriver à quelque chose, votre rôle est une carrière à plein temps. Vous allez devoir consacrer toute votre énergie simplement à vous tailler une réputation dans un domaine de la Rue, alors évitez de prendre la grosse tête, pigé ?

Cela dit, rien ne vous empêche de commencer une « carrière » de rôle, puis de changer pour une autre. Dans la vraie vie, les gens le font très souvent. À l'Ère du Rouge, vous pouvez changer de rôle dès que vous avez obtenu au moins 4 rangs dans votre ancien rôle, en achetant le rang 1 du nouveau rôle avec des points d'amélioration. Vous entamez ensuite le nouveau rôle au rang 1, en commençant à maîtriser les subtilités de votre nouvelle carrière. Quand vous suivez une nouvelle carrière, vous ne pouvez plus changer de nouveau avant que votre rôle le plus récent soit au moins au rang 4.

Vous pouvez toujours continuer à augmenter le rang de votre ancien rôle et vous conservez tous les effets qu'il vous accorde, mais la Rue vous verra dans votre nouveau rôle, car vous vous concentrez sur l'apprentissage des ficelles de ce métier.

Charisme irrésistible (capacité de rôle du Rockeur)

Le Rockeur possède la capacité de rôle *Charisme irrésistible*. Il peut influencer les autres par la seule force de sa présence et de sa personnalité. Il n'est pas nécessairement musicien ; il peut aussi les influencer par la poésie, l'art, la danse ou simplement sa présence physique. Il peut être une rockstar comme un gourou de secte.

Un Rockeur ne peut utiliser sa capacité de rôle Charisme irrésistible que sur ses fans.

Si vous n'êtes pas en plein combat, vous pouvez transformer des gens qui ne sont pas actuellement des fans en fans (sauf s'ils vous détestent activement) en faisant un jet de Charisme irrésistible + 1d10 avec un SD 8 pour une seule personne, SD 10 pour un petit groupe de 6 personnes maximum ou SD 12 pour un énorme public.

Le MJ décide si une personne que vous rencontrez est déjà un fan ou non.

Quand un Rockeur veut utiliser son Charisme irrésistible sur un fan ou sur un groupe de fans, le MJ utilise le guide ci-dessous pour déterminer si la faveur recherchée est à la portée de son Charisme irrésistible au vu de son rang de capacité de rôle actuel. Si ce n'est pas le cas, le Rockeur échoue automatiquement. **Si c'est le cas, la taille du groupe détermine le SD que le Rockeur doit dépasser avec son jet de Charisme irrésistible + 1d10.** S'il réussit, le fan ou le groupe de fans fait de son mieux pour accomplir la faveur que le Rockeur a demandée. S'il échoue, le Rockeur ne peut plus redemander la même faveur à ces fans pendant 1 semaine.

▶ Rangs de Charisme irrésistible ◀

Lieux dans lesquels vous pouvez vous produire : le meilleur type de lieu dans lequel votre Rockeur peut espérer se produire dans la plupart des cas.

Impact sur un seul fan (SD 8) : l'impact que votre Rockeur peut avoir sur un seul fan en dépassant un SD 8 avec son jet de Charisme irrésistible.

Impact sur un petit groupe de fans (SD 10) : l'impact que votre Rockeur peut avoir sur un groupe de 6 fans maximum en dépassant un SD 10 avec son jet de Charisme irrésistible.

Impact sur un énorme public de fans (SD 12) : l'impact que votre Rockeur peut avoir sur un grand groupe de fans rassemblés pour le voir en dépassant un SD 12 avec son jet de Charisme irrésistible.

▶ Rangs 1 et 2 de Charisme irrésistible

- **Lieux dans lesquels vous pouvez vous produire :** de petits clubs locaux.
- **Impact sur un seul fan (SD 8) :** le Rockeur peut convaincre le fan de lui faire une petite faveur comme lui acheter une boisson ou un repas ou l'emmener en voiture quelque part.
- **Impact sur un petit groupe de fans (SD 10) :** un groupe de 6 fans maximum demande des autographes et autres selfies au Rockeur ; les fans arrêtent le Rockeur en pleine rue pour engager la conversation et devenir ses amis.
- **Impact sur un énorme public de fans (SD 12) :** euh non, vous n'en êtes pas encore là.

Rangs 3 et 4 de Charisme irrésistible

- **Lieux dans lesquels vous pouvez vous produire :** des clubs connus.
- **Impact sur un seul fan (SD 8) :** le Rockeur peut convaincre un fan de lui rendre un grand service, par exemple, coucher avec lui, le recommander auprès d'une corporation, etc.
- **Impact sur un petit groupe de fans (SD 10) :** convaincre un groupe de 6 fans maximum de fréquenter régulièrement le Rockeur ; fournir de l'alcool, des drogues ou d'autres objets « festifs » au Rockeur.
- **Impact sur un énorme public de fans (SD 12) :** le Rockeur a beaucoup de fans locaux qui achètent ses œuvres et ses produits dérivés.

Rangs 5 et 6 de Charisme irrésistible

- **Lieux dans lesquels vous pouvez vous produire :** de grands clubs importants.
- **Impact sur un seul fan (SD 8) :** le Rockeur peut convaincre un fan de commettre un petit délit pour lui, par exemple voler à l'étalage ou l'aider lors d'une bagarre.
- **Impact sur un petit groupe de fans (SD 10) :** convaincre un groupe de 6 fans maximum de devenir la « troupe » personnelle du Rockeur et donc de rester constamment avec lui, de lui faire des faveurs et de combler ses besoins personnels.
- **Impact sur un énorme public de fans (SD 12) :** les fans du Rockeur sont partout dans Night City et souvent dans les cités avoisinantes également. Ils sont très loyaux et rendent souvent de grands services au Rockeur s'il leur accorde de l'attention.

Rangs 7 et 8 de Charisme irrésistible

- **Lieux dans lesquels vous pouvez vous produire :** de petites salles de concert, des flux vidéo locaux.
- **Impact sur un seul fan (SD 8) :** le fan est prêt à risquer sa vie pour le Rockeur sans hésiter.
- **Impact sur un petit groupe de fans (SD 10) :** convaincre un groupe de 6 fans maximum de commettre un petit délit pour le Rockeur, par exemple voler à l'étalage ou l'aider lors d'une bagarre.
- **Impact sur un énorme public de fans (SD 12) :** les fans du Rockeur sont férocement loyaux. Ils se battent avec des groupes de fans rivaux, entretiennent des réseaux d'information des fans solides et peuvent s'unir pour aider le Rockeur.

Rang 9 de Charisme irrésistible

- **Lieux dans lesquels vous pouvez vous produire :** de grandes salles de concert, des flux vidéo nationaux.
- **Impact sur un seul fan (SD 8) :** le Rockeur peut convaincre un fan de commettre un délit sérieux pour lui, par exemple voler un objet de valeur ou passer quelqu'un à tabac.
- **Impact sur un petit groupe de fans (SD 10) :** convaincre un groupe de 6 fans maximum de commettre un délit sérieux pour le Rockeur, par exemple voler un objet de valeur ou passer quelqu'un à tabac.
- **Impact sur un énorme public de fans (SD 12) :** les fans du Rockeur sont plus ou moins l'équivalent d'un culte dont les membres ont subi un lavage de cerveau et ils sont prêts à déclencher des émeutes, à causer de gros dégâts matériels et même à tuer pour le Rockeur.

Rang 10 de Charisme irrésistible

- **Lieux dans lesquels vous pouvez vous produire :** d'immenses stades ou des flux vidéo internationaux.
- **Impact sur un seul fan (SD 8) :** le fan est prêt à se sacrifier pour le Rockeur sans hésiter.
- **Impact sur un petit groupe de fans (SD 10) :** convaincre un groupe de 6 fans maximum de risquer leurs vies pour le Rockeur ou de faire office de gardes du corps.
- **Impact sur un énorme public de fans (SD 12) :** les fans du Rockeur sont à présent un groupe d'envergure mondiale ressemblant fortement à un culte. Ils sont prêts à tout ou presque pour le Rockeur s'il le leur demande ; ils sont une armée privée basée sur le charisme du Rockeur.

Charisme irrésistible en action

Un vendredi soir, Rico a passé une semaine stressante et veut faire la fête. Il se rend dans son bar préféré de la zone de combat. Une fois sur place, il fait le tour des habitués en bon Rockeur sociable et le MJ déclare que le barman est déjà l'un de ses fans, ce qui ne le surprend pas. Plus tard dans la nuit, un groupe fêtant un enterrement de vie de jeune fille arrive au bar, attiré par l'excitation de boire des verres dans une partie aussi dangereuse de la ville, et Rico aborde les fêtardes. Quand il rencontre le petit groupe, son joueur fait un jet de 4 (son rang de Charisme irrésistible) + 1d10 avec un SD 10 pour l'impressionner. Il réussit et Rico fait des fêtardes ses fans. Rico décide que c'est le moment idéal pour vraiment démarrer la soirée. Il appelle l'un des barmans et demande à ce seul fan de lui rendre un grand service en servant une bouteille de sa tequila préférée, le genre d'alcool cher gardé derrière le bar pour le protéger des balles perdues. Son joueur fait un jet de 4 (son rang de Charisme irrésistible) + 1d10 avec un SD 8 et dépense de la Chance juste pour assurer le coup. Il réussit et Rico danse jusqu'au bout de la nuit, évacuant ainsi son stress.

Conscience tactique en action

La Solo de Laure, Kelsa, a un rang de Conscience tactique de 6. Au début de la partie, sa Conscience tactique est répartie comme suit :

- *Déflexion des dégâts 1 (2 points)*
- *Repérage des faiblesses 2 (2 points)*
- *Détection des menaces 2 (2 points)*

Plus tard dans la partie, Kelsa est attaquée par un groupe de Scavvers. Au début du combat, elle redistribue ses 6 points de Conscience tactique.

- *Déflexion des dégâts 1 (2 points)*
- *Réaction d'Initiative 1 (1 point)*
- *Attaque de précision 1 (3 points)*

Pendant le combat, Kelsa découvre que le chef des Scavvers porte des couches d'armure lourdes et a du mal à passer son PA avec ses coups. Laure consacre une action à redistribuer de nouveau sa Conscience tactique en mettant les 6 points dans Repérage des faiblesses pour que sa prochaine attaque perce la protection du Scavver.

Conscience tactique (capacité de rôle du Solo)

Quand un combat commence (avant les jets d'Initiative), à n'importe quel moment en dehors des combats ou pendant un combat au prix d'une action, un Solo peut diviser le nombre total de points qu'il possède dans sa capacité de rôle Conscience tactique parmi les capacités suivantes. Si un Solo décide de ne pas modifier sa répartition de points, la dernière en date subsiste. Activer certaines de ces capacités coûte davantage de points que d'autres au Solo :

Déflexion des dégâts

Vous êtes entraîné à bien encaisser les coups, ce qui réduit les dégâts qui vous sont infligés.

- Pour 2 points, réduisez de 1 point les premiers dégâts que vous subissez lors de ce round.
- Pour 4 points, réduisez de 2 points les premiers dégâts que vous subissez lors de ce round.
- Pour 6 points, réduisez de 3 points les premiers dégâts que vous subissez lors de ce round.
- Pour 8 points, réduisez de 4 points les premiers dégâts que vous subissez lors de ce round.
- Pour 10 points, réduisez de 5 points les premiers dégâts que vous subissez lors de ce round.

Correction des manœuvres

Vous êtes entraîné à corriger instantanément vos erreurs en prenant votre temps pour chaque tir. Pour 4 points, vous ignorez les échecs critiques (les 1) obtenus sur un jet d'attaque. Cela dit, le résultat du jet est toujours de 1.

Réaction d'Initiative

Vos réflexes sont entraînés à réagir instantanément, sans réfléchir, dès le début d'une fusillade. Chaque point ajoute +1 à vos jets d'Initiative.

Attaque de précision

Vous êtes entraîné à cibler précisément vos attaques, ce qui augmente vos chances de toucher.

- Pour 3 points, vous ajoutez +1 à toutes les attaques que vous portez.
- Pour 6 points, vous ajoutez +2 à toutes les attaques que vous portez.
- Pour 9 points, vous ajoutez +3 à toutes les attaques que vous portez.

Repérage des faiblesses

Vous êtes entraîné à rechercher des points faibles pour endommager même les cibles portant des couches d'armure lourde. Chaque point ajoute +1 aux dégâts (avant l'armure) de votre première attaque réussie lors d'un round.

Détection des menaces

Vous avez une conscience accrue de votre environnement. Chaque point ajoute +1 à tous vos jets de Perception.

Interface (capacité de rôle du Netrunner)

La capacité de rôle Interface d'un Netrunner lui permet de faire du Netrunning, détermine combien d'actions virtuelles il peut effectuer à son tour et lui donne accès à une série de capacités d'Interface. Nous aborderons en profondeur le Netrunning en PAGE 197 de la section Netrunning.

Actions virtuelles par tour

Rang d'Interface	1 à 3	4 à 6	7 à 9	10
Actions virtuelles	2	3	4	5

Capacités d'Interface

Capacité	Données
Analyse	Permet au Netrunner de connaître la nature et la valeur des données qu'il a trouvées.
Cartographie	Permet au Netrunner de découvrir la « carte » d'une architecture.
Contrôle	Permet au Netrunner de contrôler des choses reliées à l'architecture.
Élimination	Une attaque basique de Netrunner qui fonctionne à la fois contre les programmes et contre les autres Netrunners.
Glissement	Permet au Netrunner de semer un GLACE Noir qui le suit.
Masquage	Permet au Netrunner de dissimuler ses actions dans l'architecture avant de partir.
Porte dérobée	Permet au Netrunner de franchir les mots de passe et les autres obstacles au sein de l'architecture.
Recherche	Permet au Netrunner de découvrir les emplacements des systèmes dans une zone.
Virus	Permet au Netrunner de laisser un virus fait maison au cœur de l'architecture.

Bricoleur (capacité de rôle du Techie)

Un Techie peut réparer, améliorer, modifier, fabriquer et inventer de nouveaux objets en utilisant Bricoleur, sa capacité de rôle. **Chaque fois qu'un Techie augmente de 1 son rang de Bricoleur, il gagne 1 rang dans deux spécialités de Bricoleur différentes (Expert sur le terrain, Expert en amélioration, Expert en fabrication ou Expert en invention) de son choix.**

Expert sur le terrain

Votre familiarité avec la technologie sur le terrain fait de vous une ressource précieuse pour n'importe quel travail, surtout quand quelque chose tombe en panne juste au mauvais moment. **Ajoutez votre rang dans cette spécialité à tous les jets de compétence Électronique, Cybertech, Sécurité électronique, Armurerie, Terratech, Maritech ou Aérotech que vous faites dans n'importe quel but qui n'est pas couvert par une autre spécialité de Bricoleur.**

De plus, du moment que vous possédez au moins 1 rang dans cette spécialité, au lieu de tenter une réparation intégrale qui prendrait beaucoup de temps, vous pouvez décider de réparer temporairement votre cible à la place (avec le même SD qu'une réparation normale de l'objet) en y consacrant une action (vous lui rendez tous ses PA et PS le cas échéant). Vous ajoutez votre rang d'Expert sur le terrain à ce jet. Ce bidouillage tient 10 minutes par rang que vous possédez dans cette spécialité, après quoi l'objet est de nouveau dans l'état dans lequel il se trouvait avant votre réparation temporaire et ne peut plus être réparé temporairement avant d'avoir été réparé totalement et définitivement.

Expert en amélioration

Améliore un objet de l'une des manières suivantes. Un objet ne peut bénéficier que de 1 amélioration accordée par cette spécialité.

- Réduit la perte d'Humanité d'un cyberimplant qui n'est pas un cyborgimplant de 1d6 quand la perte d'Humanité normale devrait être de 2d6 ou plus.
- Augmente de 1 le nombre d'emplacements d'un type donné qu'un objet possède déjà pour les extensions, les accessoires, les programmes/le matériel informatique, etc.
- Simplifie l'objet et divise par 2 le temps nécessaire pour le réparer intégralement à l'avenir.
- Donne à une arme à une main qui ne peut normalement pas être dissimulée sur soi la capacité de l'être.
- Transforme une arme de qualité ordinaire en une arme d'excellente qualité.
- Donne un emplacement d'accessoire d'arme à une arme exotique.
- Permet à une arme exotique de tirer une variété de munitions spéciales du type de munitions qu'elle utilise.
- Augmente de 1 le PA d'un objet, mais l'objet doit posséder un PA au départ.
- Apporte à un véhicule une amélioration qui ne nécessite que le rang 1 de la capacité de rôle d'un Nomade.
- Installe une amélioration inventée par le Techie en utilisant Expert en invention. Nécessite des matériaux supplémentaires dont le coût est égal à la catégorie de prix attribuée à l'objet par le MJ quand il a été inventé.

DONNÉES

Fabriquer un objet bon marché coûte 5 ED.

On se fout de ce que c'était, choomba. Tout ce qui compte, c'est ce que je peux en faire. Et il y a tellement de possibilites !

— Eran Malour

Pour améliorer un objet, faites un jet de TECH + la compétence de Technique avec laquelle vous réparez normalement l'objet + votre rang dans cette spécialité + 1d10. Le Techie doit acheter des matériaux de la même catégorie de prix que l'objet amélioré, lesquels sont consommés par l'installation de l'amélioration. Le SD à dépasser et le temps nécessaire pour installer l'amélioration sont basés sur la catégorie de prix de l'objet que vous améliorez. La seule exception concerne les améliorations de véhicules qui sont considérées comme coûtant 1 000 ED (Très onéreux) dans cette optique.

Si le jet échoue, vous vous rendez compte, à la moitié du processus de réparation, que vous allez devoir recommencer depuis le début. Les matériaux achetés pour réaliser l'amélioration et l'objet à améliorer ne sont cependant pas endommagés.

Expert en fabrication

Sert à fabriquer un objet existant ou un objet inventé par le Techie en utilisant Expert en invention à partir de matériaux. **Pour fabriquer un objet, vous faites un jet de TECH + la compétence de Technique avec laquelle vous réparez normalement l'objet + votre rang dans cette spécialité + 1d10.** Le Techie doit acheter des matériaux une catégorie de prix en dessous de celle de l'objet fabriqué (à l'exception des objets Super luxueux, qui nécessitent des matériaux dont le coût est égal à la moitié du prix de l'objet pour être fabriqués).

Le SD à dépasser et le temps nécessaire pour fabriquer l'objet sont basés sur la catégorie de prix de l'objet que vous fabriquez. Si le jet échoue, vous vous rendez compte, à la moitié du processus de réparation, que vous allez devoir recommencer depuis le début. Les matériaux achetés pour fabriquer l'objet ne sont cependant pas endommagés.

Expert en invention

Sert à inventer une amélioration pour un objet existant ou à inventer un objet totalement nouveau. Pour inventer un objet ou une amélioration, vous devez décrire au MJ la fonction que vous voulez donner à votre objet ou à votre amélioration, le plus précisément possible, avec les termes correspondants aux technologies qui existent déjà dans l'univers et en incluant le mécanisme par lequel votre invention est censée accomplir sa fonction. Nous vous suggérons de dessiner un schéma simple pour illustrer votre idée. Le MJ et les autres joueurs comprendront ainsi plus facilement.

Si votre MJ trouve votre explication cohérente et accepte l'invention dans sa partie, il définit la manière dont elle fonctionne du point de vue des règles en prenant garde à ne pas créer un objet déséquilibré. Les améliorations présentées plus haut dans Expert en amélioration sont

de bons modèles pour créer des améliorations de Techie équilibrées. En se basant sur la valeur de l'objet ou de l'amélioration s'il était vendu sur le marché public, le MJ détermine la catégorie de prix de l'objet en faisant en sorte qu'elle soit aussi proche que possible de celle des autres objets ou améliorations du même « niveau de puissance », mais pas moins qu'Onéreux.

Pour inventer un objet ou une amélioration, vous faites un jet de TECH + la compétence de Technique avec laquelle vous réparez normalement l'invention ou l'objet que l'invention est censée améliorer + votre rang dans cette spécialité + 1d10.

Le SD à dépasser et le temps nécessaire pour fabriquer l'objet sont basés sur la catégorie de prix de l'objet que vous fabriquez. Si le jet échoue, vous vous rendez compte, à la moitié du processus de réparation, que vous allez devoir recommencer depuis le début.

Une fois inventé, vous (ou un autre Techie à qui vous montrez les plans) pouvez fabriquer l'objet ou l'amélioration que vous avez inventé en utilisant Expert en fabrication ou en amélioration ! D'ailleurs, personne ne se préoccupera de votre invention avant d'avoir vu un prototype en état de marche. Évidemment, c'est là que les gens vont essayer de la voler. Et inutile de penser qu'un procès va vous aider.

Cette capacité a davantage de chance que toutes les autres de donner des résultats déséquilibrés dans le jeu. Votre MJ devra peut-être modifier la manière dont votre invention fonctionne en matière de règles après coup (voire dans les cas extrêmes la remplacer par une autre invention de la même catégorie de prix à laquelle vous réfléchirez ensemble) plusieurs fois avant de trouver une version qui fonctionne bien à votre table et n'a pas d'effet négatif sur l'équilibre de jeu.

SD/temps pour l'amélioration/la fabrication/l'invention

Prix	SD	Temps
Bon marché/ Ordinaire	9	1 heure
Coûteux	13	6 heures
Très coûteux	17	1 jour
Onéreux	21	1 semaine
Très onéreux	24	2 semaines
Luxueux	29	1 mois
Super luxueux	29	1 mois par tranche de 10 000 ED

Médecine (capacité de rôle du Medtech)

Grâce à leurs connaissances et à leur formation, les Medtechs gardent en vie des gens qui auraient dû mourir. À l'Ère du Rouge, ils sont autant mécaniciens que docteurs, car ils soignent des personnes qui sont souvent plus cybernétiques qu'humaines. La capacité de rôle du Medtech est Médecine. **Chaque fois que le Medtech augmente son rang de Médecine, il choisit également l'une des trois spécialités de Médecine suivantes (Chirurgie, Techniques médicales [Médicaments] ou Techniques médicales [Maintenance des cryosystèmes]) dans laquelle investir 1 point.**

La section sur la médecine contient des utilisations supplémentaires possibles pour les compétences Chirurgie et Techniques médicales, qui ne sont disponibles que pour les Medtechs par le biais de cette capacité de rôle (CF. PAGE 226). Ces utilisations incluent l'installation et la récupération de cyberimplants, la sculpture corporelle et la thérapie.

Chirurgie

Pour chaque point que vous investissez en Chirurgie, vous gagnez 2 points dans la compétence Chirurgie (jusqu'à 10 maximum). La compétence Chirurgie est la compétence de Technique utilisée pour traiter les blessures critiques les plus sévères et pour implanter des cyberimplants ; elle n'est disponible que pour les Medtechs par le biais de cette spécialité de Médecine.

Techniques médicales [Médicaments]

Pour chaque point que vous investissez en Techniques médicales [Médicaments], vous gagnez 1 point dans la compétence Techniques médicales (jusqu'à 10 maximum). La compétence Techniques médicales est la compétence de Technique utilisée pour manier, comprendre et réparer (comme pour les autres compétences de Technique qui ne concernent pas les véhicules) les machines médicales. Cette compétence n'est disponible que pour les Medtechs, soit par cette spécialité de Médecine, soit par Maintenance des cryosystèmes. Vous ne pouvez investir que 5 points maximum dans cette spécialité.

Chaque fois que vous investissez 1 point en Médicaments, vous gagnez également l'accès à l'un des médicaments suivants, que votre personnage peut synthétiser si vous faites un jet de Techniques médicales SD 13. Si le jet échoue, le personnage gaspille les matériaux utilisés. À partir de 200 ED de matériaux, un Medtech peut synthétiser un nombre de doses égal à son niveau dans la compétence Techniques médicales en 1 heure. Vous ne pouvez pas synthétiser de drogues de rue avec la compétence Techniques médicales (Médicaments).

DONNÉES

Votre niveau dans la compétence Techniques médicales est égal au total de vos points en Médicaments et Maintenance des cryosystèmes.

Médicament	Effet
Antibiotique	Quand elle se fait injecter 1 dose d'antibiotiques, une cible qui a déjà entamé le processus de guérison naturelle récupère 2 points de santé supplémentaires par jour pendant 1 semaine. Une personne ne peut bénéficier que d'une seule utilisation d'antibiotique à la fois.
Rapidoc	Quand elle se fait injecter 1 dose de rapidoc, une cible qui n'est pas au seuil *blessure mortelle* récupère immédiatement un nombre de PS égal à son COR + VOL. Une personne ne peut bénéficier que d'une seule utilisation de rapidoc par jour.
Rapidétox	Quand elle se fait injecter 1 dose de rapidétox, une cible sous l'effet d'une drogue, d'un poison ou d'une autre substance altérant ses facultés se débarrasse immédiatement des effets de cette substance.
Stim	Quand elle se fait injecter 1 dose de stim, une cible peut ignorer toutes les pénalités venant du seuil *blessure grave* pendant 1 heure. Une personne ne peut bénéficier que d'une utilisation de stim par jour.
Supercafféine	Quand elle se fait injecter 1 dose de supercafféine, une cible peut se passer de sommeil sans subir de désagrément pendant 24 heures. Une personne ne peut bénéficier que d'une utilisation de supercafféine par semaine.

Injecter 1 dose de médicament à une cible prend une action. Si la cible n'est pas consentante, le Medtech peut utiliser son action pour tenter de porter une seule attaque d'arme de mêlée avec son hypodair, qui administre 1 dose à la cible si elle touche au lieu d'infliger des dégâts.

Un personnage qui n'est pas un Medtech ne peut pas administrer de médicament correctement. Ces substances ne sont pas des drogues de rue et obtenir les bonnes proportions médicales pour elles nécessite une formation.

Techniques médicales [Maintenance des cryosystèmes]

DONNÉES
Vous trouverez davantage d'informations sur les cryopompes et les cryocuves en PAGES 352-353

Pour chaque point que vous investissez en Techniques médicales [Maintenance des cryosystèmes], vous gagnez 1 point dans la compétence Techniques médicales (jusqu'à 10 maximum). La compétence Techniques médicales est la compétence de Technique utilisée pour manier, comprendre et réparer (comme pour les autres compétences de Technique qui ne concernent pas des véhicules) les machines médicales. Cette compétence n'est disponible que pour les Medtechs soit par cette spécialité de Médecine, soit par le biais de Médicaments. Vous ne pouvez investir que 5 points maximum dans cette spécialité.

Quand vous investissez des points dans Maintenance des cryosystèmes, vous gagnez également l'un des avantages décrits ci-dessous :

Niveau	Avantage
1	Avec 1 point en Maintenance des cryosystèmes, vous gagnez 1 cryopompe.
2	Avec 2 points en Maintenance des cryosystèmes, vous devenez un technicien de cryocuve agréé et vous gagnez un accès illimité 24 heures sur 24, 7 jours sur 7 à 1 cryocuve à la fois dans n'importe quel site de cryocuves géré par des corporations médicales ou des services du gouvernement.
3	Avec 3 points en Maintenance des cryosystèmes, vous gagnez 1 cryocuve, installée dans une pièce de votre choix.
4	Avec 4 points en Maintenance des cryosystèmes, vous gagnez 2 cryocuves de plus, qui peuvent être installées dans la même pièce que la première, et votre cryopompe possède 2 charges et sa capacité de soutien maximale passe à 2 personnes en stase.
5	Avec 5 points en Maintenance des cryosystèmes, vous gagnez 3 cryocuves de plus, qui peuvent être installées dans la même pièce que les trois premières, et votre cryopompe possède 3 charges et sa capacité de soutien maximale passe à 3 personnes en stase.

Crédibilité (capacité de rôle du Média)

La capacité de rôle du Média est Crédibilité. Non seulement le Média peut convaincre un public de la véracité de ce qu'il publie, mais plus le Média est crédible, plus son public est vaste. Le Média possède aussi un meilleur accès aux sources et à l'information. Les Médias ont aussi tendance à être au courant des choses et apprennent les rumeurs sans avoir à faire d'effort.

▶ Rumeurs ◀

Les Médias sont très bien connectés aux réseaux d'information. Si vous n'êtes pas totalement déconnecté, deux fois par semaine au moins, le MJ fait secrètement un jet de votre rang de Crédibilité + 1d10. Si le jet dépasse l'un des SD dans la colonne SD passif du tableau des rumeurs, le MJ donne au Média la rumeur ayant le SD le plus élevé que son jet a dépassé. Ce sont les rumeurs qu'un Média pourrait trouver en traînant dans la Rue en jeu et en utilisant les compétences de collecte d'informations appropriées, telles que Bibliothèque, Conversation ou Interrogatoire. **Quand un Média recherche activement une rumeur de cette manière, son joueur fait un jet de la CARAC appropriée + la compétence pertinente + 1d10 en cherchant à dépasser le SD de la colonne SD actif que le MJ a choisi pour la rumeur selon à quel point elle est détaillée.**

Rumeur	Description	SD passif	SD actif
Rumeur vague	La rumeur est floue. Elle contient le strict minimum d'informations nécessaires pour commencer à chercher la supposée vérité sur laquelle elle est basée.	**7**	**13**
Rumeur ordinaire	La rumeur est suffisante pour savoir où chercher ensuite lors d'une enquête. Elle contient suffisamment d'informations pour entrevoir une partie de la supposée vérité sur laquelle elle est basée.	**9**	**15**
Rumeur substantielle	Même chose que pour une rumeur ordinaire, mais la rumeur contient aussi des informations concrètes qui aident un enquêteur potentiel, par exemple des noms, des dates et des lieux.	**11**	**17**
Rumeur détaillée	Même chose que pour une rumeur substantielle, mais la rumeur contient aussi des informations qui, si elles se vérifient, pourraient devenir des preuves que le Média pourrait utiliser dans un article à publier sur la supposée vérité sur laquelle la rumeur est basée.	**13**	**21**

Par définition, les rumeurs sont souvent fausses et ne racontent jamais toute l'histoire. C'est votre travail de la trouver.

Et n'oubliez pas qu'il est dangereux de remonter certaines pistes.

▶ Publications d'articles ou de scoops ◀

Accès/Sources représente les personnes que vous pouvez raisonnablement contacter, interviewer ou dont vous pouvez obtenir des informations d'une autre manière.

Public représente le nombre de personnes que vos articles ou vos scoops peuvent toucher.

Crédit indique à quel point votre public croit en votre article ou en votre scoop. Plus votre Crédibilité est élevée, plus les gens auront tendance à croire ce que vous avez écrit ou diffusé. Vous jetez 1D10 basé sur votre Crédit quand vous publiez un article et chaque fois que vous voulez savoir si un individu (ou un groupe d'individus) croit à votre histoire.

Si votre histoire contient ne serait-ce que 1 preuve vérifiable facile à comprendre pour les masses, les chances que votre public la croie augmentent

Impact de la Crédibilité

La Crédibilité est un outil puissant qui aura un gros impact sur l'histoire de n'importe quelle campagne. Les gardes d'une corporation peuvent être remplacés facilement et sans désagrément, mais avec un rang élevé de Crédibilité, un Média peut infliger de gros dégâts à une corporation en se battant pour découvrir la vérité. La corporation peut se venger, mais quand vous en parlerez dans votre prochain livre de révélations scandaleuses, elle se retrouvera encore plus en difficulté.

Armé de votre Crédibilité, s'ils ne peuvent pas vous discréditer, s'ils ne peuvent pas vous faire taire, si vous refusez de négocier et si vous refusez de disparaître, vous pouvez vraiment changer les choses. En tant que Média, vous avez le pouvoir de donner une fin heureuse même à une histoire malheureuse.

de +1. Si elle contient plus de 4 preuves matérielles distinctes vérifiables, les chances que votre public la croie augmentent de +2. Ces deux bonus se cumulent. Vous ne pouvez pas dépenser de Chance sur un jet de Crédit.

Impact représente le changement qu'un article ou une révélation que vous publiez déclenche chez votre public. Par exemple, un article sur une pratique économique injuste, mais marginale pourrait pousser quelques chefs d'entreprise locaux à changer leurs pratiques. Mais à des niveaux plus élevés de Crédibilité, votre scoop peut faire tomber des mégacorporations entières. Votre MJ gérera cette situation le cas échéant. **Une fois que vous avez publié un article ou un scoop, vous ne pouvez pas republier d'articles sur ce sujet précis, sauf si vous avez de nouvelles informations à ajouter au débat.**

Rangs 1 et 2 de Crédibilité

- **Accès/Sources :** voyou local, chef de gang local, gens importants d'un quartier local.
- **Public :** votre quartier immédiat.
- **Crédit :** 2 chances sur 10 d'être cru par votre public.
- **Impact :** le changement créé par un article ou un scoop est modeste et graduel. Les petites frappes ont peur et pourraient quelque peu s'amender.

Rangs 3 et 4 de Crédibilité

- **Accès/Sources :** voyou d'un gang sur tout Night City, politicien mineur, Corporatiste, personne bien connue dans le quartier.
- **Public :** vous êtes un contributeur connu au screamsheet ou au puits de données local.
- **Crédit :** 3 chances sur 10 d'être cru par votre public.
- **Impact :** le changement créé par un article ou un scoop a un effet direct ; les petites frappes locales sont arrêtées ou virées, justice est faite.

Rangs 5 et 6 de Crédibilité

- **Accès/Sources :** personne importante à l'échelle de Night City, politicien de Night City, célébrité locale.
- **Public :** vos publications circulent dans tout Night City. Vous êtes un chroniqueur ou un contributeur régulier des screamsheets ou des chaînes de télévision locales.
- **Crédit :** 4 chances sur 10 d'être cru par votre public.
- **Impact :** le changement créé par un article ou un scoop change les choses partout à Night City. Des fauteurs de trouble de plus haut rang peuvent être mis en prison ou virés. Des lois locales peuvent même être votées.

Rangs 7 et 8 de Crédibilité

- **Accès/Sources :** président d'une corporation de Night City, maire ou gestionnaire de la ville, célébrité de la ville.
- **Public :** vos publications circulent dans tout l'état. Vous êtes vous-même une célébrité mineure.
- **Crédit :** 5 chances sur 10 d'être cru par votre public.
- **Impact :** le changement créé par un article ou un scoop peut changer les choses dans plusieurs villes. Des corporations de taille moyenne ou des gouvernements municipaux peuvent être mis à bas. Des lois touchant des gens dans plusieurs villes peuvent être votées.

Rang 9 de Crédibilité

- **Accès/Sources :** chef de toute une division d'une corporation, politicien d'un état, célébrité bien connue.
- **Public :** vous êtes connu de beaucoup de gens dans tout le pays, mais pas de tous. Si les gens vous ont vu, c'est sans doute sur un flux d'informations national.
- **Crédit :** 6 chances sur 10 d'être cru par votre public.
- **Impact :** le changement créé par un article ou un scoop peut changer les choses dans toute une grande zone, par exemple une nation entière. De grandes corporations ou des gouvernements locaux peuvent être mis à bas. Des lois touchant des gens dans toute une nation peuvent être votées.

▶ Rang 10 de Crédibilité

- **Accès/Sources :** grand dirigeant mondial, grand chef de corporation, célébrité mondiale.
- **Public :** vous êtes connu dans le monde entier. Les gens vous arrêtent dans la rue pour vous demander des autographes et des personnes haut placées passent par vous pour faire fuiter des informations importantes.
- **Crédit :** 7 chances sur 10 d'être cru par votre public.
- **Impact :** le changement créé par un article ou un scoop peut changer les choses dans le monde entier. Des mégacorporations ou des gouvernements puissants peuvent être mis à bas. Des lois internationales peuvent être votées. Le changement peut toucher des millions de personnes.

Travail d'équipe (capacité de rôle du Corporatiste)

Tout comme un cadre d'une entreprise dans la vraie vie, le Corporatiste constitue une équipe dont les membres l'aident à accomplir ses objectifs, qu'ils soient légaux ou non, du moment qu'ils restent satisfaits de leur poste. La capacité de rôle du Corporatiste est Travail d'équipe.

▶ Prime d'embauche ◀

Au rang 1 de Travail d'équipe, le Corporatiste reçoit en cadeau un costume composé d'une veste, d'un haut, d'un bas et de chaussures dans le style cadre sup qui signale clairement qu'il appartient à l'élite du monde de l'entreprise. Le Corporatiste ne peut pas revendre cette tenue sans éveiller les soupçons.

▶ Logement de fonction ◀

Au rang 2 de Travail d'équipe, le Corporatiste a accès à l'un des conapts corporatistes de sa corporation. Tant que le Corporatiste reste membre de cette corporation, il peut y loger sans payer de loyer ou d'autres frais quelconques. Le Corporatiste doit toujours payer son Niveau de vie séparément chaque mois. Si le Corporatiste part pour rejoindre une autre corporation, cette corporation lui fera la même offre et paiera même le déménagement de ses affaires dans le nouvel appartement.

Au rang 7 de Travail d'équipe, le logement de fonction du Corporatiste s'améliore et devient une maison de Petite couronne dans la zone exécutive.

Au rang 10 de Travail d'équipe, le logement de fonction du Corporatiste s'améliore énormément et devient un manoir préfabriqué de Petite couronne dans la zone exécutive ou une suite luxueuse dans la zone corporatiste.

▶ Mutuelle d'entreprise ◀

Au rang 6 de Travail d'équipe, le Corporatiste reçoit une couverture Silver Trauma Team, payée au mois par sa corporation. Si le Corporatiste part pour rejoindre une autre corporation, cette corporation lui fera la même offre.

Au rang 8 de Travail d'équipe, la corporation fait passer le niveau de la couverture à Gold.

▶ Membres d'équipe ◀

À partir du rang 3, Travail d'équipe donne au Corporatiste un membre d'équipe. Les rangs 5 et 9 de Travail d'équipe donnent au Corporatiste un membre d'équipe supplémentaire, pour **3 membres d'équipe au total au maximum au rang 9**.

Les membres d'équipe sont tirés dans un tableau spécial pour chacune de leurs fonctions. Le Corporatiste choisit quelle classe de membre d'équipe il veut, mais son jet dans le tableau détermine les CARAC du membre d'équipe que les RH embauchent pour lui.

Et si je me fais virer ?

Le licenciement, c'est moche, mais même en tant que personnage tout juste créé, vous n'êtes pas n'importe qui. Un Corporatiste ou un Justicier compétent est toujours très demandé. Allez démarcher les corporations et vous décrocherez un nouveau poste en moins d'une semaine. À une époque comme l'Ère du Rouge, le marché du travail est sens dessus dessous. Peu de gens peuvent faire le travail d'un Corporatiste et quiconque est prêt à occuper le poste de Justicier est très recherché. Apprenez de votre vécu et entrez dans les bonnes grâces de votre nouveau chef pour ne pas avoir à chercher de nouveau pendant un moment. Votre Agent va forcément être saturé d'appels de Fixers chasseurs de têtes dès l'heure du déjeuner. Rien ne change concernant votre capacité de rôle si vous vous faites virer. Considérez cet événement comme une occasion de développer votre personnage quand votre MJ et vous déterminez ensemble qui veut vous embaucher et à quoi ressemble le processus d'« intégration ».

Quant à votre ancien employeur, c'est aussi une occasion de faire du roleplay. À quel point voulez-vous vous venger, choomba ? Et que se passera-t-il si vous révélez certains de ses secrets ?

Les membres d'équipe sont construits comme des personnages joueurs, mais il existe plusieurs différences notables.

- Ils n'améliorent pas leurs compétences. Ils déterminent et récupèrent leurs PS comme les personnages joueurs.
- Ils sont contrôlés par le MJ, et leur capacité à suivre un ordre dépend de leur Loyauté et de leur possibilité de faire un jet de Loyauté.
- Ils ne peuvent pas porter d'armure, à l'exception d'une tenue pare-balles légère. C'est le règlement d'entreprise.

DONNÉES

Pour plus d'informations sur le logement, reportez-vous à la PAGE 377

Pour plus d'informations sur l'assurance Trauma Team, reportez-vous à la PAGE 224

Perte de membres d'équipe : si un membre d'équipe est perdu, les RH récupèrent son équipement et le remplacent à la *prochaine* partie. Ce « nouveau collaborateur » a de nouvelles CARAC, mais sa Loyauté de départ tombe à 1 (car il a entendu parler de ce qui est arrivé à son prédécesseur). **De plus, le Corporatiste doit verser 200 ED de « frais d'embauche » (pots-de-vin) supplémentaires aux RH.**

Quoi, vous pensiez que les RH vous embauchaient des bordées d'assassins gratuitement ?

Loyauté : les membres d'équipe travaillent pour le Corporatiste, mais ce ne sont pas des drones décérébrés. Ils exécutent les tâches que le Corporatiste leur donne selon leur Loyauté envers leur chef (ou selon la paie que leur chef leur verse). La Loyauté est une valeur mouvante ; lors de chaque partie, un Corporatiste doit faire des choses pour encourager la Loyauté et ne pas la perdre. **La Loyauté peut être à 10 maximum entre les parties, mais pendant une partie, la Loyauté n'a pas de limite.**

Jet de sauvegarde de Loyauté : quand le Corporatiste assigne une tâche à un membre d'équipe, le MJ doit lancer 1d6 et obtenir un résultat *inférieur* à la Loyauté actuelle du membre d'équipe. Si le jet échoue, le membre d'équipe peut refuser ou rater la tâche ou se retourner contre le Corporatiste d'une autre manière. Si la Loyauté tombe à 0 ou moins, le membre d'équipe tente activement de trahir le Corporatiste et de le livrer à ses ennemis. Si à la fin d'une partie, un membre d'équipe a moins de 0 en Loyauté, il va se plaindre aux RH et soit se fait muter ailleurs, soit démissionne quand sa mutation est refusée, selon la bonne volonté des RH. Dans les deux cas, il quitte l'équipe (voir Perte de membres d'équipe ci-dessus).

Gain de Loyauté	Gain
Louer le travail du membre d'équipe. *Si vous utilisez trop les louanges pendant une semaine donnée, le membre d'équipe ne gagne plus de Loyauté.*	+1
Lui donner une prime ou un avantage en nature d'une valeur de 200 ED minimum.	+4
Le soutenir face à la hiérarchie.	+4
Lui donner 20 % de vos gains sur une mission.	+6
Donner des congés payés au membre d'équipe. *Doit durer toute une partie.*	+6
Risquer des blessures pour protéger le membre d'équipe.	+8

Perte de Loyauté	Perte
Pas de gain de Loyauté du membre d'équipe pendant toute une partie.	–1
Réprimander le membre d'équipe ou dénigrer son travail.	–2
Ignorer la contribution du membre d'équipe à une mission. Oublier l'anniversaire du membre d'équipe.	–4
Ne pas donner la prime ou l'avantage en nature promis.	–6
Lui faire porter la responsabilité d'un échec auprès de la hiérarchie.	–6
L'abandonner lors d'une fusillade.	–8

▶ Créer vos propres membres d'équipe ◀

Fonction : choisissez la fonction de votre membre d'équipe. Si vous le désirez, vous pouvez aussi choisir une fonction de couverture pour lui. Il vaut peut-être mieux que les autres ne sachent pas que vous payez un spécialiste des opérations furtives ou un Netrunner.

CARAC : lancez 1d6, lisez la ligne correspondante et notez les CARAC. N'oubliez pas de déterminer les valeurs de PS, de blessure mortelle et de jet de sauvegarde contre la mort du membre d'équipe. Vous n'avez pas besoin de diminuer son EMP à cause de la perte d'Humanité venant des cyberimplants. Elle est déjà décomptée.

Compétences, cybermatériel et équipement : notez les compétences, le cybermatériel et l'équipement de votre membre d'équipe. C'est un ensemble de matériel standard que l'entreprise lui fournit.

Loyauté de départ : Lancez 1d6 et ajoutez 1. Voilà la Loyauté de départ de votre membre d'équipe.

AGENT DE RENSEIGNEMENT DE L'ENTREPRISE

Fonctions de couverture : assistant personnel, styliste • **Véritable fonction :** se salir les mains à la place du Corporatiste.

Jet	INT	RÉF	DEX	TECH	PRES	VOL	MOUV	COR	EMP
1	4	8	5	4	6	8	5	7	3
2	3	8	6	2	8	6	6	6	5
3	6	7	5	5	7	6	3	7	4
4	5	6	5	3	6	8	7	6	4
5	3	8	4	4	8	7	4	8	4
6	5	8	3	7	7	8	3	6	3

Compétences à +2 : Athlétisme, Bagarre, Concentration, Connaissance, Conversation, Guide local (quartier d'origine), Langue (argot), Perception, Persuasion, Premiers secours

Compétences à +4 : Bureaucratie, Connaissance de la rue, Corruption, Crochetage, Esquive, Gestion d'affaires, Habillement et style, Négoce, Psychologie

Compétences à +6 : Discrétion, Pistolet

Cyberimplants : cyberyeux avec luminosité faible/Infrarouge/UV intégrés, changement de couleur, cyberbras avec main grappin, arme à distance escamotable (pistolet très lourd), revêtement RealSkinn™

Équipement : Agent, tenue pare-balles légère (PA 11), pistolet très lourd, munitions standard pour pistolet TL x50

CHAUFFEUR DE L'ENTREPRISE

Fonctions de couverture : voiturier, chauffeur personnel • **Véritable fonction :** conduire, piloter et entretenir les véhicules de l'équipe.

Jet	INT	RÉF	DEX	TECH	PRES	VOL	MOUV	COR	EMP
1	5	8	6	4	6	5	6	5	5
2	5	7	7	5	5	7	4	7	3
3	6	8	8	4	7	4	5	6	2
4	8	7	4	5	4	7	5	6	4
5	7	8	3	5	7	6	4	6	4
6	6	8	6	6	8	5	3	5	3

Compétences à +2 : Athlétisme, Concentration, Connaissance, Conversation, Guide local (quartier d'origine), Langue (argot), Perception, Persuasion, Premiers secours, Psychologie

Compétences à +4 : Bagarre, Discrétion, Endurance, Esquive, Maritech, Pilotage de véhicule aérien, Pilotage de véhicule maritime, Pistage, Terratech

Compétences à +6 : Conduite de véhicule terrestre, Pistolet

Cyberimplants : implant radar/sonar, kit cyberaudio, Agent interne, traceur, détecteur de radar

Équipement : tenue pare-balles légère (PA 11), pistolet très lourd, voiture terrestre compacte avec amélioration de places assises, munitions standard pour pistolet TL x50

GARDE DU CORPS DE L'ENTREPRISE

Fonctions de couverture : escort, coach sportif personnel • **Véritable fonction :** protéger le Corporatiste dans les situations dangereuses.

Jet	INT	RÉF	DEX	TECH	PRES	VOL	MOUV	COR	EMP
1	3	7	7	4	7	6	4	8	4
2	5	8	6	2	7	8	4	8	2
3	4	8	5	3	7	8	6	6	3
4	4	7	8	4	7	7	4	7	2
5	3	8	5	2	8	7	4	6	7
6	5	7	7	2	7	6	5	7	4

Compétences à +2 : Concentration, Connaissance, Conversation, Discrétion, Guide local (quartier d'origine), Langue (argot), Persuasion, Premiers secours, Psychologie

Compétences à +4 : Athlétisme, Esquive, Interrogatoire, Perception, Résistance à la torture/aux drogues, Tactique

Compétences à +6 : Bagarre, Pistolet

Cyberimplants : anticorps améliorés, armure subdermique (PA 11), kit cyberaudio, Agent interne, traceur

Équipement : Agent, tenue pare-balles légère (PA 11), pistolet très lourd, munitions standard pour pistolet TL x50

NETRUNNER DE L'ENTREPRISE

Fonctions de couverture : ingénieur informaticien, spécialiste en recherche • **Véritable fonction :** faire du Netrunning et collecter des informations.

Jet	INT	RÉF	DEX	TECH	PRES	VOL	MOUV	COR	EMP
1	6	7	8	7	5	4	5	5	3
2	7	8	4	6	8	3	4	6	4
3	5	6	8	8	6	6	4	4	3
4	7	8	5	6	4	4	6	5	5
5	5	8	8	5	5	3	6	4	6
6	8	7	6	6	4	7	4	4	4

Compétences à +2: Interface (capacité de rôle du Netrunner), Athlétisme, Bagarre, Concentration, Conversation, Esquive, Guide local (quartier d'origine), Langue (argot), Perception, Persuasion, Premiers secours, Psychologie

Compétences à +4 : Bibliothèque, Connaissance, Contrefaçon, Cryptographie, Cybertech, Discrétion, Électronique, Pistolet, Sécurité électronique (x2)

Cyberimplants : câblage neural, support de puces, antidouleur, ports d'interface neurale, cyberyeux avec réalité virtuelle

Équipement : Agent, tenue pare-balles légère (PA 11), cyberconsole (7 emplacements : Sabre, Sabre, Tueur, Ver, Ver, Armure), pistolet très lourd, munitions standard pour pistolet TL x50

TECHNICIEN DE L'ENTREPRISE

Fonctions de couverture : ingénieur informaticien, stagiaire • **Véritable fonction :** réparer l'équipement et les armes de l'équipe.

Jet	INT	RÉF	DEX	TECH	PRES	VOL	MOUV	COR	EMP
1	8	8	5	7	3	4	4	5	6
2	8	7	6	8	3	5	5	4	4
3	8	6	5	8	4	3	3	7	6
4	8	8	5	7	4	4	4	5	5
5	7	7	3	7	5	3	6	6	3
6	7	8	5	8	6	3	3	5	5

Compétences à +2 : Athlétisme, Bagarre, Concentration, Conversation, Discrétion, Esquive, Guide local (quartier d'origine), Langue (argot), Perception, Persuasion, Premiers secours, Psychologie

Compétences à +4 : Armurerie (x2), Connaissance, Pistolet

Compétences à +6 : Cybertech, Électronique, Sécurité électronique (x2)

Cyberimplants : main outil, kit cyberaudio, Agent interne, détecteur de micros, enregistreur audio

Équipement : tenue pare-balles légère (PA 11), pistolet très lourd, munitions standard pour pistolet TL x50



PAR ADRIAN MARC

Renforts en action

Slack est un Justicier de rang 4 qui effectue sa patrouille de nuit. Il se retrouve encerclé par un gang de boosters et appelle des renforts en utilisant son action. Son joueur obtient un 4 sur le d10, une réussite, car le résultat est inférieur ou égal au rang de Slack. Il lance ensuite 1d6 pour voir combien de rounds les renforts vont mettre à arriver et obtient 6 ! Ce qui signifie non seulement que les renforts vont arriver dans six rounds, mais aussi qu'au lieu de 4 policiers du quartier, les renforts seront de 1 grade plus élevé, 2 brigadiers en véhicule avec une grosse puissance de feu. Slack se met à couvert et se prépare à tenir le choc jusqu'à ce que la cavalerie arrive à la rescousse.

Renforts (capacité de rôle du Justicier)

La capacité de rôle du Justicier est Renforts. Les Justiciers peuvent faire appel à l'aide d'un groupe d'autres agents de maintien de l'ordre selon leur rang de Renforts et les conditions dans lesquels ils passent l'appel. Les renforts disposent des armes et des armures indiquées dans les paragraphes ci-dessous et sont joués par le MJ.

Quand le rang d'un Justicier augmente, il est généralement promu au sein de son organisation de maintien de l'ordre actuelle ou recruté par des agences de maintien de l'ordre qui lui donnaient jusqu'à présent seulement des renforts.

Lorsque vous êtes en danger, vous pouvez appeler des renforts en contactant un groupe inclus dans votre rang de Renforts ou dans n'importe quel rang inférieur. En dépensant une action, vous lancez un d10 et vous tentez d'obtenir un résultat inférieur ou égal à votre rang de Renforts pour que quelqu'un réponde à votre appel. **Si vous abusez des renforts, votre chef peut vous renvoyer de votre organisation ou vous faire payer une amende.**

Quand quelqu'un a répondu à votre appel, lancez un d6 pour savoir dans combien de rounds les renforts vont arriver sur les lieux. Si vous obtenez un 6 sur ce jet, au lieu des renforts habituels, les renforts qui arrivent sont du niveau de renforts situé juste après le vôtre, sauf si vous êtes au rang 10, auquel cas deux groupes de renforts distincts arrivent. **Si personne ne répond à votre appel, vous pouvez toujours en repasser un au tour suivant.**

▶ Rangs de Renforts ◀

Valeur de combat : une base de compétence utilisée à la fois pour l'attaque et pour la défense. Cette valeur combine la CARAC et la compétence des renforts. Vous ajoutez le résultat d'un d10 à celle-ci chaque fois que les renforts attaquent avec les armes ou l'équipement qu'ils ont sur eux ou se défendent. **Les renforts ne peuvent pas esquiver les balles**.

PA : le pouvoir d'arrêt des armures sur les localisations Corps et Tête des renforts.

PS : la quantité de points de santé de chaque membre des renforts.

MOUV et COR : Les caractéristiques MOUV et COR des renforts, importantes pour le mouvement et pour certains effets faisant référence au MOUV ou au COR de la cible (par exemple les jets de sauvegarde contre la mort).

▶ Rangs 1 et 2 de Renforts

Valeur de combat : 8 • **PA :** 7 • **PS :** 20 • **MOUV et COR :** 4

Vigiles d'entreprise. 4 vigiles locaux arrivent sur les lieux à pied. Ils ont des pistolets lourds et portent du kevlar®.

▶ Rangs 3 et 4 de Renforts

Valeur de combat : 10 • **PA :** 7 • **PS :** 25 • **MOUV et COR :** 5

Policiers du quartier. 4 policiers locaux en patrouille arrivent dans 2 voitures terrestres compactes. Ils ont des pistolets lourds et portent du kevlar®.

▶ Rangs 5 à 7 de Renforts

Valeur de combat : 14 • **PA :** 13 • **PS :** 35 • **MOUV et COR :** 4

Bureau du shérif. 2 brigadiers en véhicule locaux qui patrouillent dans les quartiers périphériques et sur les autoroutes autour de Night City arrivent dans une voiture terrestre à haute performance. Ils ont des pistolets lourds et des fusils d'assaut et portent des tenues pare-balles lourdes.

Rang 8 de Renforts

Valeur de combat : 16 • **PA :** 15 • **PS :** 50 • **MOUV et COR :** 6

Shérif du Périmètre des néo-colons. Comme les shérifs de l'Ouest à l'époque des cowboys, ces Justiciers solitaires patrouillent dans le Périmètre et les nouvelles villes. L'un d'entre eux arrive sur une supermoto. Il a un pistolet très lourd, un fusil d'assaut, un lance-grenade et porte du flak.

Rang 9 de Renforts

Valeur de combat : 15 • **PA :** 18 • **PS :** 35 • **MOUV et COR :** 4

RAID-C. 2 poids lourds de la Psycho Squad arrivent par les airs dans un AV-4. Ils ont des fusils d'assaut et des lance-roquettes et portent du metalgear.

Rang 10 de Renforts

Valeur de combat : 14 • **PA :** 11 • **PS :** 35 • **MOUV et COR :** 6

Agence de maintien de l'ordre nationale/Interpol/FBI/Netwatch. Ces renforts sont des agents d'élite qui agissent sous la supervision d'un gouvernement national ou d'un groupe de maintien de l'ordre international. Ils se déplacent par 2 et arrivent dans un AV-4. Ils ont des pistolets très lourds et des fusils d'assaut et portent des tenues pare-balles légères.

Contrairement à tous les autres renforts, ces agents d'élite restent après la fin du conflit et aident à enquêter sur les lieux. Ils n'accompagnent pas le groupe au quotidien, mais après le premier appel à ce rang, ce sont toujours les 2 mêmes agents d'élite qui répondent aux appels pour demander des renforts liés à l'appel initial jusqu'à ce que l'« affaire » soit résolue ou jusqu'à ce qu'ils soient abattus en service.

De plus, ils peuvent utiliser leur valeur de combat pour les compétences suivantes : Assistance médicale, Comptabilité, Connaissance, Contrefaçon, Criminologie, Cryptographie, Déduction, Discrétion, Dissimulation/Révélation d'objet, Interrogatoire, Jeu d'acteur, Look, Perception, Pistage, Résistance à la torture/aux drogues.

DONNÉES

Toute une toile d'araignée de traités lie les groupes de maintien de l'ordre publics et privés à Night City, ce qui signifie qu'ils s'aident souvent les uns les autres, puis envoient la facture au service approprié plus tard.

Intermédiaire (capacité de rôle du Fixer)

La capacité de rôle du Fixer est Intermédiaire. Les Fixers savent comment obtenir des objets au marché noir et maîtrisent à la perfection les coutumes sociales complexes de la Rue, où des centaines de cultures et de classes économiques se mélangent. Les Fixers entretiennent de vastes réseaux de contacts et de clients.

Contacts représente les personnes que le Fixer peut contacter pour obtenir des marchandises, des faveurs ou des informations. Évidemment, le Fixer doit quand même les payer.

Gamme correspond à la catégorie de prix la plus élevée des objets qu'un Fixer peut **toujours** obtenir ; précise également s'il peut utiliser son influence pour rassembler d'autres Fixers et organiser un Marché de nuit qui rend toutes les catégories de prix d'objets disponibles pendant une courte période (CF. PAGE 338 pour les règles sur l'organisation d'un Marché de nuit).

Marchandage est la capacité du Fixer à conclure une bonne affaire. Quand le Fixer marchande avec une personne, son joueur fait un jet de **PRES + Négoce + son rang d'Intermédiaire + 1d10** contre la **PRES + Négoce + rang d'Intermédiaire (si c'est un Fixer) + 1d10** de cette personne. S'il remporte le jet, il peut conclure *1* bonne affaire de son rang d'Intermédiaire ou d'un rang inférieur. 1 seule bonne affaire de Fixer peut être conclue par transaction.

Entregent représente la capacité du Fixer à se fondre dans les nombreuses cultures dans et hors de la Rue, la capacité à connaître le langage, les codes sociaux et les marques de statut de chaque groupe ou culture.

▶ Rangs d'Intermédiaire ◀

Rangs 1 et 2 d'Intermédiaire

Contacts et clients : voyou local, chef de gang local, gens importants d'un quartier local.

Gamme : vous pouvez toujours trouver un endroit où obtenir pour vos clients des objets Bon marché et Ordinaires à l'unité, même s'ils sont indisponibles de manière générale.

Marchandage : si vous remportez le jet, vous pouvez obtenir 10 % de plus ou de moins que le prix du marché lors d'une vente ou d'un achat.

Entregent : vous connaissez les coutumes culturelles de votre quartier local, y compris celles de tous les gangs locaux.

Rangs 3 et 4 d'Intermédiaire

Contacts et clients : voyou d'un gang présent dans tout Night City, politicien mineur, Corporatiste, personne bien connue dans le quartier.

Gamme : vous pouvez toujours trouver un endroit où obtenir pour vos clients des objets Onéreux ou moins chers à l'unité, même s'ils sont indisponibles de manière générale.

Marchandage : si vous remportez le jet, quand vous achetez 5 exemplaires minimum du même objet, vous pouvez en obtenir 1 gratuit.

Entregent : vous savez comment bien vous entendre avec au moins 1 autre culture dans votre zone et vous gagnez 1 langue étrangère que vous ne connaissiez pas déjà associée à cette culture avec un niveau de 4 dans la compétence.

Rangs 5 et 6 d'Intermédiaire

Contacts et clients : personne importante à l'échelle de Night City, politicien de Night City, célébrité locale.

Gamme : une fois par mois, en collaborant avec d'autres Fixers de votre rang, vous pouvez organiser un Marché de nuit. Lors d'un Marché de nuit que vous avez aidé à mettre en place, vous pouvez toujours trouver un endroit où obtenir des objets Super luxueux ou moins chers.

Marchandage : si vous remportez le jet, vous pouvez augmenter de 20 % maximum la paie par personne pour un Contrat (CF. PAGE 381).

Entregent : vous savez comment vous entendre à la perfection avec 2 cultures supplémentaires (3 au total) dans votre zone et vous gagnez 1 langue étrangère que vous ne connaissiez pas déjà associée à chacune des 2 cultures avec un niveau de 4 dans la compétence.

Rangs 7 et 8 d'Intermédiaire

Contacts et clients : président d'une corporation de Night City, maire ou gestionnaire de la ville, célébrité de la ville.



PAR ADRIAN MARC

Gamme : vous pouvez toujours trouver un endroit où obtenir pour vos clients des objets Très onéreux ou moins chers à l'unité, même s'ils sont indisponibles de manière générale.

Marchandage : si vous remportez le jet, quand vous payez un objet Luxueux ou Super luxueux, vous pouvez verser la moitié du prix immédiatement et la moitié dans 1 mois. *Mais si vous ne payez pas la deuxième moitié à temps, plus personne ne voudra conclure cette bonne affaire avec vous.*

Entregent : vous savez comment vous fondre à la perfection dans 3 cultures supplémentaires (6 au total) dans votre zone et vous gagnez 1 langue étrangère que vous ne connaissiez pas déjà associée à chacune des 3 cultures avec un niveau de 4 dans la compétence.

Rang 9 d'Intermédiaire

Contacts et clients : chef de toute une division d'une corporation, politicien d'un état ou de toute une zone de Night City, célébrité bien connue.

Gamme : vous pouvez toujours trouver un endroit où obtenir pour vos clients des objets Luxueux ou moins chers à l'unité, même s'ils sont indisponibles de manière générale. Quand vous organisez un Marché de nuit, vous pouvez décider d'organiser un Marché de minuit à l'intérieur de celui-ci, il rassemble les dirigeants du monde du crime.

Marchandage : si vous remportez le jet, vous pouvez obtenir 20 % de plus ou de moins que le prix du marché lors d'une vente ou d'un achat.

Entregent : vous savez comment vous fondre à la perfection non seulement dans de nombreuses cultures dans votre zone, mais aussi dans des corporations et des agences gouvernementales.

Rang 10 d'Intermédiaire

Contacts et clients : grand dirigeant mondial, grand chef de corporation, célébrité mondiale.

Gamme : vous pouvez toujours trouver un endroit où obtenir des objets Super luxueux ou moins chers pour vos clients à l'unité, même s'ils sont indisponibles de manière générale.

Marchandage : si vous remportez le jet, vous pouvez multiplier par 2 (au mieux) la paie par personne pour un Contrat dangereux (CF. PAGE 381).

Entregent : vous savez comment vous fondre à la perfection dans presque n'importe quel groupe, y compris ceux qui sont très spécialisés ou très fermés, comme les sociétés secrètes, les cultes ou les associations très exclusives.

Moto (capacité de rôle du Nomade)

La différence entre un Nomade et une personne lambda, c'est qu'un Nomade a une meilleure bagnole. La capacité de rôle du Nomade est Moto.

Familiarité avec les véhicules du Nomade

Quand vous faites partie d'une famille de Nomades, vous passez votre vie derrière un volant et sous un capot, ce qui améliore suffisamment vos capacités de conduite et votre connaissance des véhicules pour que vous puissiez vous débrouiller avec n'importe quel engin uniquement grâce à votre familiarité avec la mécanique, ou pour pouvoir accomplir aisément des prouesses avec de l'entraînement. **Un Nomade ajoute son rang de Moto à tous ses jets de Conduite de véhicule terrestre, de Pilotage de véhicule aérien, de Pilotage de véhicule maritime, d'Aérotech, de Terratech et de Maritech.**

Garage familial

Chaque fois qu'un Nomade augmente son rang de capacité de rôle, il peut choisir **l'une des deux** options suivantes :

- Ajouter un véhicule standard (avec les caractéristiques techniques minimums) de son rang de Moto ou d'un rang inférieur à l'écurie de véhicules qu'il est autorisé à utiliser dans le garage familial.
- Améliorer l'un des véhicules familiaux que le Nomade est déjà autorisé à utiliser, en lui apportant une seule amélioration de son rang de Moto ou d'un rang inférieur.

DONNÉES

Vous trouverez davantage d'informations concernant les véhicules en PAGE 189

Un Nomade ne peut utiliser qu'un seul véhicule familial à la fois. Il peut appeler un membre de sa famille pour lui demander d'échanger son véhicule actuel contre un autre véhicule familial et, si sa famille se trouve à proximité, le véhicule peut être échangé le matin suivant.

Si un véhicule familial est détruit, la famille le répare intégralement pour le Nomade, mais cela prend 1 semaine. Le Nomade doit aussi payer 500 ED pour ce service. Même les chefs de famille paient ce prix, car c'est une manière de sauver la face après avoir endommagé les biens de la famille. La famille peut vous dispenser de payer si vous êtes fauché, mais votre réputation va en prendre un coup. Les petites réparations telles que colmater des impacts de balle doivent être assurées par le Nomade.

Lorsqu'il atteint le rang 10 de sa capacité de rôle, un Nomade est promu à un poste de chef au sein de sa famille, avec toutes les responsabilités que cela entraîne. Il est censé donner l'exemple, mais cela dit, il peut utiliser tous les véhicules familiaux en même temps. Il doit payer tout futur véhicule familial qu'il désire acheter au prix du marché, et peut acheter toute amélioration qu'il désire pour 1 000 ED pièce.

GARAGE FAMILIAL

Rang	Véhicule familial
1 à 4	Voiture terrestre compacte, gyrocoptère, jet ski, moto de route
5 à 6	Hélicoptère, voiture terrestre à haute performance, hors-bord
7 à 8	AV-4, bateau de plaisance, supermoto
9 à 10	Aérozep, AV-9, supervoiture terrestre, yacht



PAR NEIL BRANQUINHO

Améliorations de véhicule de Nomade

Sauf précision contraire, une option ne peut être prise qu'une fois par véhicule. D'autre part, ces améliorations sont rarement en vente libre et sont Très onéreuses pour celles de rang 1 de Moto et Luxueuses pour les autres.

Tous les véhicules

Rang requis	Amélioration
1	**Amélioration de contrebande :** ajoute au véhicule 2 holsters cachés à bord (qui suivent exactement les mêmes règles que le cyberimplant du même nom) qui fournissent au conducteur et à 1 passager une arme dissimulée facilement accessible, et ajoute 1 grande cache dissimulée quelque part dans le véhicule pour y cacher de la contrebande. Ces caches ne peuvent être découvertes qu'en réussissant un jet de Dissimulation/Révélation d'objet SD 17. Plusieurs améliorations de ce type peuvent être installées sur un même véhicule, sauf pour les motos, les jet skis et les gyrocoptères.
1	**Amélioration de places assises :** ajoute deux places assises au véhicule. Si vous le désirez, elles peuvent se trouver dans un side-car, lequel peut être totalement recouvert du même verre que le reste du véhicule, éventuellement avec des fenêtres latérales. De plus, tous les sièges d'un véhicule possédant cette amélioration peuvent être modifiés pour devenir éjectables ; ils projettent alors ce qui y est posé à 10 m en l'air au-dessus du véhicule et comportent un mécanisme de toit ouvrant si nécessaire. Un passager frappé par une pale d'hélicoptère pendant l'éjection subit des dégâts comme s'il avait été frappé par une **arme de mêlée très lourde**. Généralement, ces sièges éjectables sont pourvus de parachutes, mais ils peuvent toujours être enlevés. Plusieurs améliorations de ce type peuvent être installées sur un même véhicule, sauf pour les motos, les jet skis et les gyrocoptères.
5	**Amélioration de sécurité :** remplace toutes les serrures du véhicule par des serrures à ADN qui peuvent être configurées pour accepter une empreinte digitale, un scan d'iris, un échantillon de sang ou toute autre méthode biométrique voulue. Cette serrure ne peut être déverrouillée que par la clé biométrique ou en réussissant un jet de Sécurité électronique SD 17. Une personne qui présente la mauvaise clé biométrique ou qui rate son jet pour ouvrir l'une des serrures sans la clé biométrique reçoit un choc équivalent à un coup de matraque électrique dans le Corps si elle se trouve à 2 m ou moins du véhicule. De plus, l'amélioration de sécurité ajoute un dispositif de camouflage au véhicule qui lui permet de se dissimuler à tous ceux qui ne réussissent pas un jet de Perception SD 17 tant qu'il reste immobile. Le système met 1 minute à s'activer et fonctionne en enregistrant une vidéo de l'environnement du véhicule et en la projetant sur la surface de l'engin en temps réel, en partie aidé par des nanomachines qui couvrent les zones difficiles à atteindre.
1	**CAFAY** : un pic de puissance quand vous en avez besoin. Vous permet d'utiliser votre action pour effectuer une action de mouvement supplémentaire quand vous conduisez un véhicule. Chaque réservoir de CAFAY ne peut être utilisé que 1 fois par jour. Chaque amélioration supplémentaire ajoute un réservoir supplémentaire. Le réservoir collecte de l'azote et de l'oxygène dans l'air et synthétise de l'acide nitrique par lui-même, vous n'aurez donc jamais besoin de refaire le plein.
1	**Centre de communications :** une console à écran tactile facilement accessible avec **Agent** intégré et espace de stockage contenant de la technologie amovible : 6 **communicateurs radio**, 6 **brouilleurs/décrypteurs**, 1 **récepteur radio/lecteur de musique**, 1 **traceur** lié à 6 microtraceurs de la taille d'un bouton et 1 **enregistreur audio**.
5	**Châssis blindé :** donne PA 13 au véhicule. N'a aucun effet sur les parties en verre.
1	**Crache-feu intégré** : un **crache-feu** que vous pouvez monter dirigé vers l'avant, le côté ou l'arrière sur l'extérieur du véhicule. Le conducteur peut tirer avec l'arme en utilisant son action. Ne peut pas être rechargé en conduisant. L'arme ne peut ni être enlevée ni recevoir d'accessoires. Plusieurs améliorations de ce type peuvent être installées sur un même véhicule.
1	**Mitrailleuse intégrée** : un **fusil d'assaut avec 30 balles qui ne peut faire que du tir automatique** que vous pouvez monter dirigé vers l'avant sur l'extérieur du véhicule. Le conducteur peut tirer avec l'arme en utilisant son action. Ne peut pas être rechargé en conduisant. L'arme ne peut ni être enlevée ni recevoir d'accessoires. Plusieurs améliorations de ce type peuvent être installées sur un même véhicule.
1	**Verre pare-balles :** au lieu de ne fournir aucune protection, toutes les parties en verre du véhicule sont à présent considérées comme un couvert, du verre pare-balles fin (15 PS). Si elles sont améliorées une deuxième fois, elles deviennent du verre pare-balles épais (30 PS). Chaque vitre du véhicule subit des dégâts de manière distincte.

TOUS LES VÉHICULES SAUF LES MOTOS, LES JET SKIS ET LES GYROCOPTÈRES

Rang requis	Amélioration
1	**Châssis lourd :** donne 20 PDS au véhicule. N'a aucun effet sur les parties en verre. Un véhicule possédant cette amélioration peut remorquer jusqu'à 10 tonnes. Il peut même inclure un gros câble de remorquage. Cette amélioration est un prérequis pour certaines autres plus importantes.
5	**Lance-roquettes intégré :** un **lance-roquettes avec une batterie de 3 roquettes** que vous pouvez monter dirigé vers l'avant sur l'extérieur du véhicule. Le conducteur peut tirer avec l'arme en utilisant son action. Ne peut pas être rechargé en conduisant. L'arme ne peut ni être enlevée ni recevoir d'accessoires. Plusieurs améliorations de ce type peuvent être installées sur un même véhicule, mais quelle cible pourrait bien nécessiter plus de 3 roquettes ? **Nécessite un châssis lourd**.
5	**Support d'arme lourde pour véhicule :** l'amélioration transforme l'un des sièges du véhicule en support tournant pour n'importe quelle arme à distance à deux mains, avec laquelle un passager peut tirer en utilisant son action. Le passager peut aussi recharger cette arme pendant que le véhicule est en mouvement. Cette arme peut être enlevée ou réinstallée en utilisant une action. La première fois qu'un Nomade apporte cette amélioration à l'un de ses véhicules, sa famille lui donne un **Helix de Tsunami Arms**, un **canon électrique Rhinemetall EMG-86** ou un **lance-grenade Militech « Cowboy » U-56** en cadeau, mais toutes les autres fois, le Nomade doit se procurer une arme pour le support par lui-même. Si le véhicule possède du verre pare-balles, une bulle de ce verre protège le tireur.

TOUS LES VÉHICULES TERRESTRES ET MARITIMES

Rang requis	Amélioration
1	**Arme de mêlée intégrée :** une **arme de mêlée très lourde** que vous pouvez monter dirigée vers l'avant, le côté ou l'arrière sur l'extérieur du véhicule. Le conducteur peut attaquer avec l'arme en utilisant son action. L'arme ne peut pas être enlevée. Plusieurs améliorations de ce type peuvent être installées sur un même véhicule.

TOUS VÉHICULES TERRESTRES

Rang requis	Amélioration
5	**Amélioration d'aéroglisseur :** cette amélioration installe une série de puissantes hélices sur la base du véhicule qui lui permettent de voyager sur la surface de l'eau à la vitesse d'un bateau de plaisance.
7	**Amélioration de moteur d'AV-4 :** cette amélioration ajoute un turboréacteur à poussée vectorielle au véhicule, qui lui permet de voler ! Pour ce qui est du mouvement, considérez le véhicule comme un AV-4 quand il est dans les airs. En l'air, il se pilote en utilisant la compétence Pilotage de véhicule aérien et non Conduite de véhicule terrestre.

TOUS LES VÉHICULES TERRESTRES ET MARITIMES SAUF LES MOTOS ET LES JET SKIS

Rang requis	Amélioration
1	**Pare-chocs de combat :** chaque fois que vous rentrez dans un couvert, dans un autre véhicule ou dans un malheureux piéton avec l'avant du véhicule, votre véhicule ne subit pas de dégâts et personne à l'intérieur ne subit la blessure critique coup du lapin. Si votre véhicule était boosté au CAFAY lors du tour où vous êtes rentré dans un couvert, dans un autre véhicule ou dans un malheureux piéton avec l'avant du véhicule, les dégâts infligés par l'assaut de votre véhicule augmentent de 2d6.

Toutes les motos

Rang requis	Amélioration
5	**Intégration améliorée des ports d'interface neurale :** quand vous utilisez vos ports d'interface pour conduire votre moto avec cette amélioration, si vous pouvez esquiver les balles (RÉF 8 ou plus) et que vous, un passager sur votre moto ou votre moto est pris pour cible par une attaque que vous pourriez esquiver ou éviter d'une autre manière à pied, vous pouvez tenter d'esquiver ou d'éviter l'attaque avec votre compétence Esquive comme si vous étiez à pied. Votre choix d'esquiver « devient » automatiquement la défense choisie par votre passager. Dans le cas d'une attaque explosive ou d'une autre attaque de zone, votre moto fait une embardée pour sortir de sa portée si vous réussissez à esquiver, de la même manière que vous le feriez à pied pour esquiver un tel effet.

Toutes les voitures terrestres

Rang requis	Amélioration
1	**Herse déployable :** peut être déployée par le conducteur en utilisant une action. Quand elle est déployée, le joueur du conducteur de tout véhicule qui suit de près le véhicule amélioré et possède des pneus doit faire un jet de Conduite de véhicule terrestre SD 17. Si le jet échoue, le véhicule subit 4d6 dégâts infligés à son point faible (les dégâts qui traversent le PA d'un véhicule sont multipliés par 2). Les herses de remplacement ne valent que 10 ED (Bon marché). Plusieurs améliorations augmentent le nombre de herses pouvant être déployées avant de devoir recharger le mécanisme, ce qui est impossible tant que le véhicule est en mouvement.

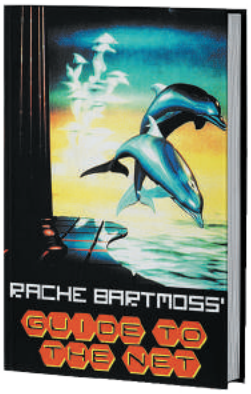
Aérozep, AV-4, bateau de plaisance, voitures terrestres et yacht

Rang requis	Amélioration
1	**Partie habitable :** quand elle est installée sur une voiture terrestre ou sur un AV-4, cette amélioration y ajoute un endroit habitable avec un lit une place, des toilettes, une douche et une petite cuisine, ce qui en fait un kombi. Quand elle est installée sur un bateau de plaisance, un yacht ou un aérozep, l'amélioration ajoute une pièce au véhicule à la place. **Nécessite un châssis lourd pour une voiture terrestre compacte ou une voiture terrestre à haute performance.**



PAR ADRIAN MARC

si vous avez aimé J'étais là de C. J. O'Reilly...



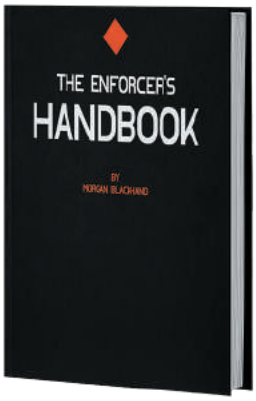
Le guide du NET de Rache Bartmoss

Par Rache Bartmoss

102 exemplaires disponibles !

Le meilleur guide du vieux NET par le meilleur Netrunner qui ait jamais foulé la surface de la Terre. « Mettez-vous devant votre cyberconsole, insérez votre logiciel le plus performant, activez votre accélérateur de réflexes et préparez-vous à visiter le NET avec Rache Bartmoss. C'est une excursion que vous n'oublierez pas de sitôt. »

– Rache Bartmoss



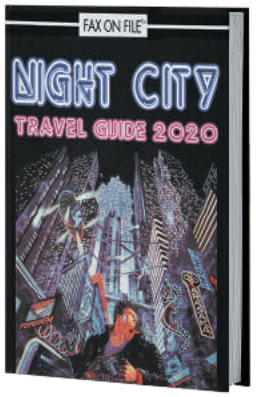
Manuel du Solo

Par Morgan Blackhand

13 exemplaires disponibles !

« Beaucoup de batailles sont remportées avant même que le premier coup de feu ne retentisse. Quand votre regard rencontre le sien et qu'il sait que vous êtes prêt à payer le prix du sang. Son sang, votre sang, peu importe. Vous êtes prêt. »

— Morgan Blackhand



Guide touristique de Night City

par Fax on File™

7 exemplaires disponibles !

Édition 2020. Ce livre était autrefois un guide pour les touristes qui visitaient Night City. À présent, c'est une leçon d'histoire. Découvrez à quoi ressemblait l'utopie visionnaire de Richard Night avant que la bombe n'explose et que le ciel ne saigne.



Sur orbite

par Puddleforge et Olam

1 exemplaire disponible !

Une histoire d'amour classique et torride entre un cadre de mégacorporation accro à la synthécoke et une Orbitale qui en sait davantage sur les tournevis et les panneaux solaires que sur les stock-options et les bilans financiers.



PAR NEIL BRANQUINHO



FUSILLADE DU VENDREDI SOIR

RAPIDE. VIOLENT. CYBERPUNK RED.

Dans un jeu de rôle, votre imagination tient lieu de « plateau de jeu » ; le MJ vous dépeint l'environnement, puis vous devez vous représenter mentalement l'emplacement de tous les éléments en fonction de cette description. Des joueurs se servent parfois de plans quadrillés et de figurines en guise de support visuel pour résoudre les situations complexes.

EN TEMPS DE COMBAT

Nous avons déjà expliqué comment le temps s'écoule dans une partie de ***Cyberpunk RED*** en PAGE 126. À présent, parlons des cas où les choses deviennent violentes ou très spécifiques. Si vous devez absolument savoir qui est le plus rapide et si un seul jet de compétence (expliqué en PAGE 128) ne suffit pas pour résoudre la situation, vous êtes en combat. Faites un jet d'Initiative !

INITIATIVE ET TEMPS DE COMBAT

Pour résumer, le combat se divise en **tours** d'une durée de 3 secondes. La quantité de temps nécessaire pour que chaque participant effectue son tour s'appelle un **round**. Comme les actions ont lieu à peu près simultanément dans le jeu, un round dure lui aussi 3 secondes.

Quand un combat commence, tous les participants font un jet d'Initiative :

Initiative = RÉF + 1d10

Ensuite, en fonction du résultat de leur jet d'Initiative, les participants se placent dans ce que nous appelons la **file d'Initiative** par ordre décroissant. Pour départager les égalités, les personnages concernés effectuent un nouveau jet jusqu'à ce que le résultat le plus élevé l'emporte. Les actions de combat sont résolues par ordre d'Initiative, chaque participant situé dans la file d'Initiative ayant droit à un tour. Une fois que le dernier personnage a accompli son tour, un nouveau round commence, et la file d'Initiative reste la même.

Votre tour = 1 action de mouvement + 1 autre action

Chaque tour, un personnage peut effectuer 1 action de mouvement et 1 action

ACTIONS

Les actions constituent l'essentiel de votre tour dans ***Cyberpunk RED***. Voici les utilisations basiques que vous pouvez faire de votre action en combat. Les actions de combat sont expliquées plus en détail plus loin dans la présente section.

LES ACTIONS DE COMBAT EN BREF

Action	Données
Action de mouvement	Se déplacer d'autant de mètres que votre MOUV x 2 (ou d'un nombre de cases égal à votre MOUV) maximum chaque tour.
Agripper	Agripper un adversaire et le retenir ou s'emparer d'un objet qu'il tient.
Attaquer	Attaquer avec une arme à distance ou de mêlée.
Bouclier humain	Équiper un opposant que vous avez agrippé comme bouclier humain.
Courir	Effectuer une action de mouvement supplémentaire, mais seulement si vous avez déjà effectué une action de mouvement lors de ce tour.
Démarrer un véhicule	Démarrer un véhicule pour acquérir son MOUV et passer en tête de la file d'Initiative.
Équiper/Lâcher un bouclier	Équiper ou lâcher un bouclier prend une action (voir Utiliser un bouclier plus loin dans la présente section, en PAGE 183).

Action	Données
Étrangler	Étrangler un adversaire que vous avez agrippé.
Lancer	Projeter au sol un adversaire agrippé ou lancer un objet.
Manœuvre en véhicule	Utiliser une action en conduisant pour vous concentrer totalement sur une manœuvre dangereuse.
Monter dans un véhicule	Monter dans un véhicule (voir Combat en véhicule plus loin dans la présente section, en PAGE 189).
Recharger	Recharger intégralement et remettre en place le chargeur d'une arme, avec un seul type de munitions.
Retarder son action	Retarder une action pour la réaliser plus tard dans la file d'Initiative. Vous devez choisir un événement spécifique qui va déclencher votre action ou un numéro spécifique dans la file d'Initiative auquel l'action aura lieu, ainsi que la nature de l'action et la cible prévue.
Se relever	Se relever quand on est au sol. Quand vous êtes au sol, vous ne pouvez pas accomplir d'action de mouvement tant que vous n'avez pas effectué cette action.
Stabiliser	Stabiliser une cible pour entamer le processus de guérison naturelle ou la sortir du seuil de *blessure mortelle* pour lui sauver la vie (CF. PAGE 222).
Utiliser des actions virtuelles	Effectuer plusieurs actions virtuelles à l'intérieur du NET (pour savoir comment utiliser les actions virtuelles, reportez-vous à la PAGE 197 de la section Netrunning).
Utiliser une compétence	Utiliser une compétence pour accomplir une tâche rapide. Une tâche plus longue nécessite plusieurs actions pendant plusieurs tours et vous ne faites le jet que quand vous avez investi tout le temps nécessaire par tranche de 3 secondes.
Utiliser un objet	Manipuler un objet sans recourir à une compétence. Dégainer une arme facilement accessible avec une main libre ou lâcher une arme (pas un bouclier) que vous tenez pour qu'elle tombe au sol ne nécessite pas d'accomplir cette action, mais ranger sur vous une arme que vous tenez, si.

ES ACTIONS EN DÉTAIL

Ci-dessous quelques détails dont vous aurez peut-être besoin concernant certaines actions.

ACTION DE MOUVEMENT

Chaque tour, un personnage peut effectuer une action de mouvement. Elle lui permet uniquement de se déplacer d'autant de mètres que son MOUV x 2, ou d'un nombre de cases égal à son MOUV (si vous jouez avec un plan quadrillé), y compris en diagonale. Si vous jouez avec un plan quadrillé, vous ne pouvez pas vous arrêter entre les cases.

▶ Au sol ◀

Quand vous êtes au sol, vous ne pouvez pas accomplir d'action de mouvement tant que vous n'avez pas effectué l'action se relever.

▶ Mouvement divisé et Att/round ◀

Dans Cyberpunk RED, le combat est rythmé et fluide. Chaque fois que vous vous déplacez en utilisant votre action de mouvement, vous pouvez effectuer votre action en plein milieu de l'action de mouvement puis terminer votre mouvement ensuite. Cette opération est appelée diviser une action, et elle ne sert pas seulement pour les actions de mouvement. Certains types d'attaques sont plus rapides que d'autres et vous permettent de frapper ou de tirer deux fois avec une seule action attaquer.

Ces attaques sont appelées des attaques à 2 Attaques par round (ou 2 Att/round). Toutes les attaques venant de sources à 2 Att/round peuvent être « divisées » au sein d'une même action de mouvement. Vous pouvez bouger, tirer, bouger, tirer, et enfin bouger une dernière fois. Vous pouvez même attaquer une seule fois avec deux sources à 2 Att/round différentes en « divisant » vos deux attaques parmi ces deux sources, ce qui vous permet de les utiliser toutes les deux lors d'un même tour. Donc oui, vous pouvez utiliser le pistolet très lourd dans votre main gauche pour tirer dans le couloir, puis franchir le couloir sanglant pour frapper votre victime avec la machette dans votre main droite.

Les attaques venant de sources à 1 Att/round sont plus lentes et prennent toute votre action attaquer, mais vous pouvez tout de même diviser votre mouvement entre avant et après l'attaque.

DONNÉES

Peu importe le nombre d'armes que vous tenez, vous ne pouvez jamais faire plus de deux jets d'attaquer dans le cadre de votre action.
Vous ne pouvez pas non plus attaquer avec deux armes à 1 Att/round pendant la même action, même si vous en tenez une dans chaque main.

Exemple de combat à distance

Royal lâche un seul tir sur un booster nu qui se rue vers lui, mais se trouve encore à 24 m de distance avec son fusil d'assaut. Selon le tableau des SD basés sur la distance, il doit dépasser un SD 15. Son joueur lance 1d10, obtient un 4 et ajoute RÉF 8 + compétence Armes d'épaule 6. Avec un 18, Royal touche ! Son joueur fait un jet de dégâts pour l'arme (5d6) et obtient 25, donc le booster tombe directement en blessure mortelle. Royal préférerait que tous les idiots qu'il doit canarder suivent l'exemple du booster et débarquent sans armure et sans se donner la peine de se faire au moins implanter un treillissage dermique. Au début du tour du booster, son joueur rate le jet de sauvegarde contre la mort et le personnage meurt.

▶ Autres formes de mouvement ◀

Nager, escalader et sauter en prenant de l'élan coûtent 2 m de mouvement par mètre effectivement parcouru, ou 2 cases par case effectivement parcourue. Quand vous sautez sans élan, vous pouvez parcourir la moitié de la distance que vous pourriez parcourir en sautant avec de l'élan. Pour plus d'informations sur les chutes et la noyade, reportez-vous à la partie Subir des dégâts plus loin dans la présente section (PAGE 186).

Viser

Avec 1 Att/round maximum, vous pouvez viser puis effectuer une seule attaque de mêlée ou à distance en y consacrant toute votre action et en subissant une pénalité de –8 à votre jet pour viser l'une des zones spéciales ci-dessous. Si vous touchez, vous infligez les dégâts de l'attaque normalement et vous obtenez aussi un effet supplémentaire selon la zone spéciale visée.

Zone visée	Effet
Tête	Multipliez par 2 les dégâts qui traversent l'armure de la tête de votre cible.
Objet tenu	Si ne serait-ce qu'un seul point de dégâts traverse l'armure de votre cible, votre cible lâche un objet de votre choix qu'elle tenait dans les mains. Il tombe au sol devant elle.
Jambe	Si ne serait-ce qu'un seul point de dégâts traverse l'armure de votre cible, votre cible subit aussi la blessure critique jambe cassée, si tant est qu'il lui reste une jambe non cassée.

Dégainer, lâcher et ranger

Dégainer une arme facilement accessible avec une main libre n'est pas une action. Lâcher une arme que vous tenez pour qu'elle tombe au sol n'est pas une action, mais ranger cette arme sur vous est une action. L'exception : équiper ou lâcher un bouclier prend une action (voir Utiliser un bouclier plus loin dans la présente section, en PAGE 183).

Recharger

Parfois, vous videz votre chargeur. Vous pouvez utiliser une action pour le recharger intégralement et le remettre en place, avec un seul type de munitions. Vous ne pouvez pas mélanger plusieurs types de munitions au sein d'un même chargeur.

Combat à distance

Le combat à distance couvre toute attaque effectuée… à distance. Voyons ce que l'Ère du Rouge offre comme possibilités de ce côté-là.

Légende du tableau des armes à distance

Type d'arme : la classification de l'arme.

Compétence d'arme : la compétence que vous utilisez quand vous tirez avec cette arme.

Dégâts : les dégâts d'un seul tir venant de l'arme.

Chargeur standard : le nombre de balles ou de munitions d'un autre type que peut contenir l'arme sans modifications. En dessous de la taille du chargeur, vous trouverez le type de munition que tire l'arme.

Attaque par round (Att/round) : le nombre de fois que vous pouvez tirer avec l'arme en une seule action attaque.

Mains : le nombre de mains dont vous avez besoin pour tenir l'arme et tirer avec.

Dissimulation : si l'arme peut être dissimulée sous vos vêtements avec la compétence Dissimulation/Révélation d'objet.

Modes de tir alternatifs et traits spéciaux : les traits uniques de l'arme (voir la section concernée en PAGE 173).

Prix : le coût de l'arme dans la devise principale de Night City, l'eurodollar. La catégorie de l'objet est indiquée sous son prix (voir Acheter et vendre en PAGE 385).

Type d'arme	Compétence d'arme	Dégâts	Chargeur standard	Att/ round*	Mains	Dissimulation	Prix
Pistolet moyen	Pistolet	2d6	12 (pistolet M)	2	1	OUI	50 (Coûteux)
→ **Modes de tir alternatifs et traits spéciaux : aucun**							
Pistolet lourd	Pistolet	3d6	8 (pistolet L)	2	1	OUI	100 (Très coûteux)
→ **Modes de tir alternatifs et traits spéciaux : aucun**							
Pistolet très lourd	Pistolet	4d6	8 (pistolet TL)	1	1	NON	100 (Très coûteux)
→ **Modes de tir alternatifs et traits spéciaux : aucun**							
Pistolet-mitrailleur	Pistolet	2d6	30 (pistolet M)	1	1	OUI	100 (Très coûteux)
→ **Modes de tir alternatifs et traits spéciaux : tir automatique (3) • tir de suppression**							
Pistolet-mitrailleur lourd	Pistolet	3d6	40 (pistolet L)	1	1	NON	100 (Très coûteux)
→ **Modes de tir alternatifs et traits spéciaux : tir automatique (3) • tir de suppression**							
Fusil à pompe	Armes d'épaule	5d6	4 (slug)	1	2	NON	500 (Onéreux)
→ **Modes de tir alternatifs et traits spéciaux : chevrotine**							
Fusil d'assaut	Armes d'épaule	5d6	25 (fusil)	1	2	NON	500 (Onéreux)
→ **Modes de tir alternatifs et traits spéciaux : tir automatique (4) • tir de suppression**							
Fusil de précision	Armes d'épaule	5d6	4 (fusil)	1	2	NON	500 (Onéreux)
→ **Modes de tir alternatifs et traits spéciaux : aucun**							
Arcs et arbalètes	Tir à l'arc	4d6	– (flèche)	1	2	NON	100 (Très coûteux)
→ **Modes de tir alternatifs et traits spéciaux : flèches**							
Lance-grenades	Armes lourdes	6d6	2 (grenade)	1	2	NON	500 (Onéreux)
→ **Modes de tir alternatifs et traits spéciaux : explosion**							
Lance-roquettes	Armes lourdes	8d6	1 (roquette)	1	2	NON	500 (Onéreux)
→ **Modes de tir alternatifs et traits spéciaux : explosion**							

*Attaque par round

Résolution des attaques de combat à distance

Pour résoudre une attaque à distance :

RÉF de l'attaquant + compétence d'arme appropriée + 1d10

contre

SD du défenseur calculé selon la portée de l'arme et de la cible ou DEX du défenseur + compétence Esquive + 1d10*

** Un défenseur qui possède un niveau de RÉF de 8 ou plus peut choisir d'esquiver une attaque à distance au lieu d'utiliser le tableau de portée pour déterminer le SD*

Si vous dépassez le SD (en cas d'égalité, le défenseur l'emporte), vous infligez des dégâts au défenseur.

L'armure du défenseur réduit les dégâts que vous infligez, comme détaillé plus loin dans la présente section, en PAGE 186.



PAR RICHARD BAGNALL

SD D'UN SEUL TIR SELON LA PORTÉE

Type d'arme	0 à 6 m	7 à 12 m	13 à 25 m	26 à 50 m	51 à 100 m	101 à 200 m	201 à 400 m	401 à 800 m
Pistolets	13	15	20	25	30	30	–	–
Pistolets-mitrailleurs	15	13	15	20	25	25	30	–
Fusils à pompe (slug)	13	15	20	25	30	35	–	–
Fusils d'assaut	17	16	15	13	15	20	25	30
Fusils de précision	30	25	25	20	15	16	17	20
Arcs et arbalètes	15	13	15	17	20	22	–	–
Lance-grenades	16	15	15	17	20	22	25	–
Lance-roquettes	17	16	15	15	20	20	25	30

MODES DE TIR ALTERNATIFS ET TRAITS SPÉCIAUX

Tir automatique

Dans ***Cyberpunk RED***, le tir automatique a été retravaillé pour fluidifier le jeu. Au lieu de simuler directement chaque balle, nous simulons maintenant des trajectoires de balles. Être doué pour garder une arme à feu automatique pointée sur sa cible vous permet de tirer le meilleur parti du mode automatique.

Quand vous utilisez le tir automatique, cela vous prend une action et 10 balles. **S'il vous reste moins de 10 balles dans votre chargeur, vous ne pouvez pas utiliser le tir automatique.** Vous utilisez la compétence Tir automatique à la place de la compétence d'arme normalement associée à l'arme. De plus, au lieu d'utiliser la ligne de l'arme dans le tableau de portée, vous utilisez sa ligne dans le tableau de portée de tir automatique. **Vous ne pouvez pas viser en utilisant le tir automatique.**

Une cible qui possède un niveau de RÉF de 8 ou plus peut toujours choisir d'esquiver votre tir automatique.

Si vous touchez, lancez 2d6 pour déterminer les dégâts et multipliez le résultat par la différence entre le SD et le résultat de votre jet pour toucher votre cible, jusqu'à un maximum indiqué dans le tir automatique de l'arme (3 pour les pistolets-mitrailleurs, 4 pour les fusils d'assaut). Le résultat représente les dégâts infligés par le tir automatique. Si les deux dés ont donné un 6, vous avez aussi infligé une blessure critique (CF. PAGE 187). L'armure du défenseur réduit les dégâts que vous infligez, comme détaillé plus loin dans la présente section, en PAGE 186.

SD DU TIR AUTOMATIQUE SELON LA PORTÉE

Type d'arme	0 à 6 m	7 à 12 m	13 à 25 m	26 à 50 m	51 à 100 m
Pistolets-mitrailleurs	20	17	20	25	30
Fusils d'assaut	22	20	17	20	25

EXEMPLE DE TIR AUTOMATIQUE

Royal est acculé par un booster nu particulièrement massif qui veut se venger de ce qui lui est arrivé la semaine dernière (CF. PAGE 170). Royal tire avec son fusil d'assaut en utilisant le merveilleux mode tir automatique. Selon la table de portée pour le tir automatique, son joueur doit dépasser un SD 17 pour toucher une cible à 14 m. Il lance 1d10, obtient un 7 et ajoute RÉF 8 + compétence Tir automatique 6, pour un total de 21. Comme il a dépassé le SD 17 du tir automatique de 4, il lance 2d6 pour les dégâts (obtenant 10) et multiplie le résultat par 4, la différence entre le SD de tir automatique et le résultat de son jet pour toucher sa cible, pour un total de 40 points de dégâts. Ouch ! Espérons que ce booster-là ait un treillissage dermique !

▶ Flèches ◀

Les arcs et les arbalètes tirent des flèches. Comme encocher une flèche fait partie intégrante de l'attaque avec un arc ou une arbalète, **vous n'avez jamais besoin de recharger un arc ou une arbalète en utilisant l'action recharger.** De plus, les **flèches standard** peuvent toujours être récupérées après avoir été tirées, vous ne devez donc acheter des munitions standard pour ces armes qu'une fois ou presque.

DONNÉES

Pour savoir comment lancer une grenade à la main, reportez-vous à la PAGE 177

▶ Tir de suppression ◀

Quand vous utilisez le tir de suppression, cela vous prend une action et 10 balles. **S'il vous reste moins de 10 balles dans votre chargeur, vous ne pouvez pas utiliser le tir de suppression.**

Tous les participants à pied situés dans votre ligne de vue et à découvert dans un rayon de 25 m doivent faire un jet de **VOL + Concentration + 1d10** contre votre **RÉF + compétence Tir automatique + 1d10**.

Tous ceux qui ratent leur jet doivent dépenser leur prochaine action de mouvement pour se mettre à couvert. Si cette seule action ne suffit pas, ils doivent aussi effectuer une action courir pour se rapprocher le plus possible d'un couvert.

▶ Chevrotine ◀

En plus des slugs, les fusils à pompe peuvent aussi tirer des chevrotines. Vous ne pouvez pas viser en tirant une chevrotine. Quand vous tirez une chevrotine, vous effectuez 1 attaque à distance (RÉF + Armes d'épaule + 1d10) avec un SD 13. Si vous réussissez, toutes les cibles situées à 6 m (3 cases) ou moins devant vous et dans votre ligne de vue subissent 3d6 points de dégâts.

▶ Exemple de chevrotine



Vous faites un seul et même jet de dégâts pour toutes les cibles. L'armure du défenseur réduit les dégâts que vous infligez, comme détaillé plus loin dans la présente section, en PAGE 186.

Une cible qui possède un niveau de RÉF de 8 ou plus peut toujours choisir d'esquiver votre chevrotine.

▶ Explosions ◀

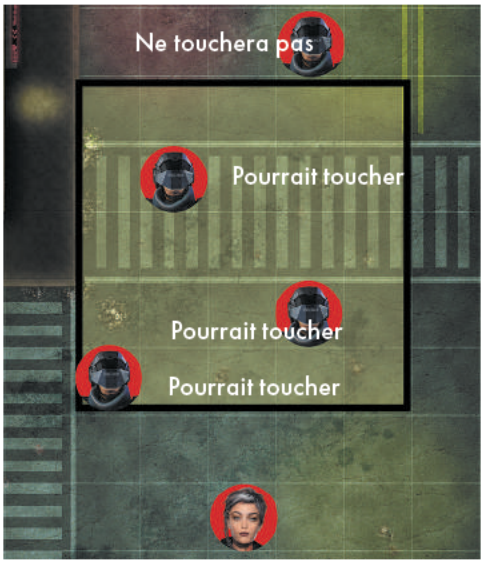
Toutes les armes explosives **infligent leurs dégâts à toutes les cibles (y compris le terrain) dans une zone de 10 m sur 10 m (5 cases sur 5 cases)**, dont le centre est la cible que vous voulez toucher (qui est un carré de 2 m sur 2 m et non une personne). **Vous faites un seul et même jet de dégâts pour toutes les cibles.**

Si vous ne parvenez pas à dépasser le SD requis pour toucher la cible que vous vouliez, le MJ décide où l'explosif a en fait atterri dans le carré de 10 m sur 10 m centré sur la cible prévue, et l'explosif inflige à la place des dégâts dans un carré de 10 m sur 10 m centré sur ce point.

Quiconque possède un niveau de RÉF de 8 ou plus peut choisir d'esquiver l'explosion pour lui-même en obtenant un résultat sur son jet supérieur à votre résultat initial, et se place hors de la zone de l'explosion s'il réussit.

Une explosion n'inflige pas de dégâts à une cible abritée par un couvert que ses dégâts ne suffiraient pas à détruire. Cependant, si les dégâts de l'explosion suffisent à détruire le couvert, la cible n'est plus abritée par le couvert et subit tous les dégâts de l'explosion.

▶ Exemple d'explosion



COMBAT DE MÊLÉE

Vous n'avez pas trouvé d'arme à feu. Il n'y en a jamais quand on en a *vraiment* besoin. Vous vous dites que les gamins de l'appartement du fond ont dû voler la vôtre, ou alors vous l'avez encore laissé tomber derrière la poubelle (là où vous avez planqué le cadavre). On dirait que vous allez devoir vous rabattre sur le **combat de mêlée**.

Le combat de mêlée consiste à utiliser des armes que vous écrasez sur l'ennemi ou avec lesquelles vous tranchez l'ennemi. Il s'applique aussi lorsque vous utilisez les parties de votre corps (par exemple les pieds, les mains, la tête, etc.) pour frapper un adversaire.

LÉGENDE DU TABLEAU DES ARMES DE MÊLÉE

Type d'arme de mêlée : la classification de l'arme de mêlée.

Exemples d'armes de mêlée : quelques exemples de cette classification d'armes de mêlée.

Mains : le nombre de mains dont vous avez besoin pour tenir l'arme et l'utiliser. Dans le cas des armes de mêlée, ce nombre change en fonction de l'arme spécifique employée, il n'est pas identique pour toute une classification.

Dégâts : les dégâts d'une seule attaque portée avec l'arme.

Attaque par round (Att/round) : le nombre de fois que vous pouvez frapper avec l'arme en une seule action attaque.

Dissimulation : si l'arme peut être dissimulée sous vos vêtements avec la compétence Dissimulation/Révélation d'objet.

Prix : le coût de l'arme dans la devise principale de Night City, l'**eurodollar**. La catégorie de prix de l'objet est indiquée sous son coût (voir Acheter et vendre en PAGE 385).

Type d'arme de mêlée	Exemples d'armes de mêlée	Mains	Dégâts	Att/ round	Dissimulation	Prix
Arme de mêlée légère	couteau de combat, tomahawk	varie selon le type	1d6	2	OUI	50 (Coûteux)
Arme de mêlée intermédiaire	batte de baseball, pied-de-biche, machette	varie selon le type	2d6	2	NON	50 (Coûteux)
Arme de mêlée lourde	tuyau de plomb, épée, batte à pointes	varie selon le type	3d6	2	NON	100 (Très coûteux)
Arme de mêlée très lourde	tronçonneuse, masse, pales d'hélicoptère, naginata	varie selon le type	4d6	1	NON	500 (Onéreux)

EXEMPLE DE COMBAT DE MÊLÉE

Après son concert, Rico Rico, un Rockeur, est abordé par deux clowns (pas des Bozos, heureusement) qui n'ont pas aimé sa musique. Dur, dur de faire un one man show en zone de combat. Les assaillants agressent Rico Rico avec des machettes (des armes de mêlée intermédiaires) au début. Ils attaquent Rico Rico avec leur DEX + compétence Arme de mêlée + 1d10 contre la DEX + Esquive + 1d10 de Rico Rico. Les attaques de mêlée sont effectuées à 2 Att/round, ce qui signifie deux frappes potentielles par action d'attaque, donc avec deux assaillants, Rico Rico doit esquiver les machettes des clowns quatre fois avant de jouer son tour. Il esquive trois attaques, mais la quatrième le touche et obtient 7 sur le jet de dégâts. Les dégâts infligés par des armes de mêlée ignorent la moitié de l'armure du défenseur (arrondie au supérieur), donc la tenue pare-balles légère à PA 11 de Rico Rico est considérée comme à PA 6, ce qui fait que 1 point de dégâts traverse. La tenue pare-balles légère de Rico Rico est aussi perforée, ce qui diminue son PA de 1 point et le fait passer à 10.

Armes de mêlée en combat

L'utilisation entraînée d'une arme de mêlée inclut l'escrime, le combat au couteau, le maniement de la massue ou de toute autre arme contondante, bâtons et battes de baseball inclus.

Les armes de mêlée utilisent la **compétence Arme de mêlée** pour une attaque. **Quand elles infligent des dégâts, toutes les armes de mêlée ignorent la moitié de l'armure du défenseur** (arrondie au supérieur). La quantité de dégâts infligée dépend de la classification de l'arme de mêlée. Les armes plus lourdes infligent davantage de dégâts, mais ne peuvent pas être dissimulées sous les vêtements avec la compétence Dissimulation/Révélation d'objet. Les armes de mêlée très lourdes ne permettent pas de frapper deux fois au cours d'une même action d'attaque.

Les armes de mêlée doivent être maniées avec le nombre de mains pour lequel elles ont été conçues, sauf précision contraire dans la description de l'arme. Il existe toutefois une exception : un personnage qui possède un niveau de COR de 8 ou plus peut utiliser d'une seule main une arme de mêlée conçue pour être maniée à deux mains.

Résolution du combat de mêlée

Pour résoudre une attaque de mêlée :

DEX de l'attaquant + compétence d'attaque de mêlée appropriée + 1d10

contre

DEX du défenseur + compétence Esquive + 1d10*

À l'exception des armes de mêlée très lourdes, toutes les attaques de mêlée sont à 2 Att/round, ce qui autorise 2 frappes pour chaque action attaque. **Les cibles doivent être à portée d'allonge (2 m).**

Si vous obtenez un résultat supérieur à celui du défenseur (en cas d'égalité, le défenseur l'emporte), vous infligez des dégâts au défenseur.

L'armure du défenseur réduit les dégâts que vous infligez, comme détaillé plus loin dans la présente section, en PAGE 184**.**

Bagarre, boxe à mains nues et prises

Une attaque de bagarre s'effectue avec la compétence du même nom, et les dégâts infligés par chaque coup varient en fonction du COR de l'attaquant, à une seule exception près : **avec un cyberbras, vos dégâts pour une attaque de bagarre sont toujours d'au moins 2d6 (mais davantage si votre COR est de 7 ou plus).** Bagarre est aussi la compétence utilisée pour déclencher une prise et y échapper. **Quand elle inflige des dégâts, une attaque de bagarre n'ignore pas la moitié de l'armure du défenseur.**

COR	4 ou moins	5 à 6 (ou 4 ou moins avec cyberbras)	7 à 10	11 ou plus
Dégâts	1d6	2d6	3d6	4d6

▶ Agripper ◀

En dépensant votre action, vous pouvez agripper quelqu'un et le retenir, vous emparer d'un objet qu'il tient ou échapper à une prise. Vous devez avoir une main libre pour agripper et elle ne peut plus être utilisée pour faire autre chose pendant toute la durée d'une prise venant de l'action agripper.

Pour déterminer le résultat d'une action agripper, vous et votre cible située à portée d'allonge devez effectuer un jet de **DEX + compétence Bagarre + 1d10**. Si vous remportez le jet, vous pouvez choisir d'entraver les mouvements du défenseur ou de vous emparer d'un objet qu'il tient dans ses mains pour le prendre dans une main libre.

Si vous gagnez et que vous choisissez d'agripper le défenseur et pas ses affaires, on considère que vous êtes tous les deux agrippés ; vous subissez par conséquent un malus de –2 sur toutes vos actions tant que vous restez dans cette position.

Un défenseur agrippé ne peut pas effectuer d'action de mouvement, mais l'attaquant peut le traîner dans la direction qu'il souhaite lorsqu'il réalise son action de mouvement. Aucun des deux personnages agrippés ne peut utiliser d'armes nécessitant d'être maniées à deux mains, même si le personnage possède plus de deux bras. L'attaquant peut cesser d'agripper sa cible à tout moment, sans dépenser d'action, alors que le défenseur ou tout autre personnage doit utiliser son action pour effectuer un nouveau jet en opposition avec l'attaquant (le même que celui mentionné plus haut) pour défaire sa prise, ce qui met fin à la prise pour toutes les personnes concernées. Vous devez agripper une personne avant de l'étrangler ou de la lancer.

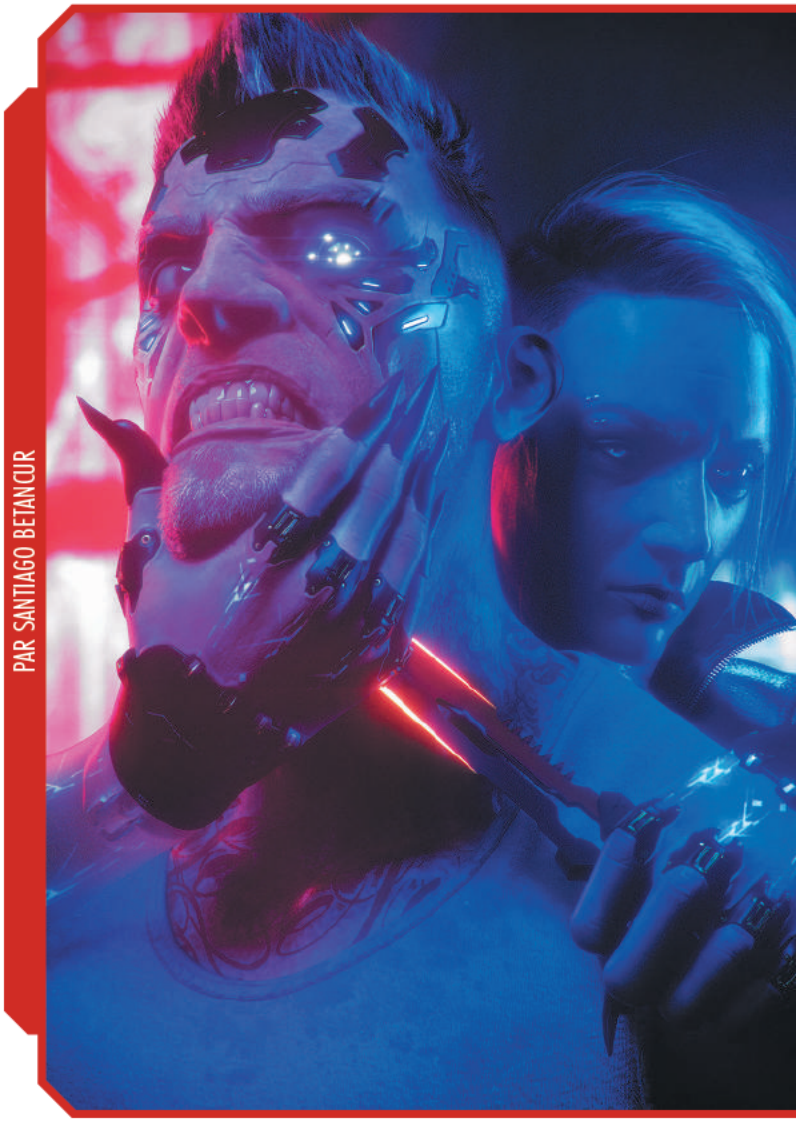
▶ Étrangler ◀

Si vous êtes l'attaquant et que vous avez agrippé votre adversaire, vous pouvez utiliser une action pour étrangler l'adversaire prisonnier et infliger autant de dégâts que votre COR. Si les dégâts infligés par un étranglement suffisent théoriquement à faire tomber une cible avec plus de 1 PS à moins de 0 PS, elle tombe inconsciente et il ne lui reste que 1 PS. **Ces dégâts ignorent l'armure du défenseur, mais ne la perforent pas.** De plus, si vous étranglez la même cible pendant trois rounds de suite, elle tombe inconsciente, quel que soit son total de points de santé.

▶ Lancer ◀

Vous projetez une personne que vous avez agrippée ou un objet que vous tenez. Si vous êtes l'attaquant et que vous avez agrippé un adversaire, vous pouvez utiliser une action pour la projeter sur le sol, infligeant autant de dégâts que votre COR. **Ces dégâts ignorent l'armure du défenseur, mais ne la perforent pas.** En projetant votre cible, vous mettez fin à la prise (ce qui vous libère du malus de –2 infligé aux personnages agrippés, qu'ils soient attaquants ou défenseurs) et elle termine au sol. La cible ne peut plus accomplir d'action de mouvement jusqu'à ce qu'elle utilise une action pour se relever.

Si vous voulez lancer un objet, vous pouvez le faire en utilisant une action pour effectuer une attaque à distance à l'aide de DEX + Athlétisme + 1d10, à 25 m de distance maximum, en utilisant la ligne du SD du lance-grenades dans le tableau de portée. Si vous lancez l'objet sur une personne qui peut esquiver les balles, elle peut aussi choisir d'esquiver votre objet. Les armes de mêlée infligent leurs dégâts normaux quand elles sont lancées, mais ne réduisent plus le PA de moitié. Les grenades infligent les mêmes dégâts que si elles étaient tirées par un lance-grenades. Une arme improvisée que vous lancez inflige la quantité de dégâts déterminée par le MJ.



PAR SANTIAGO BETANCUR

Arts martiaux

La compétence Art martial permet d'effectuer des attaques et des coups spéciaux d'arts martiaux. Les attaques d'arts martiaux sont à 2 Att/round. Vous ne pouvez utiliser des attaques d'arts martiaux que si vous possédez au moins 1 point dans la compétence.

▶ Dégâts d'arts martiaux ◀

Quand elles infligent des dégâts, les attaques d'arts martiaux ignorent la moitié de l'armure du défenseur (arrondie au supérieur). Les dégâts que vous infligez sont basés sur votre COR.

COR	4 ou moins	5 à 6	7 à 10	11 ou plus
Dégâts	1d6	2d6	3d6	4d6



PAR NEIL BRANQUINHO

Pour résoudre une attaque d'arts martiaux/un coup spécial:

DEX de l'attaquant + compétence de cette forme + 1d10

contre

DEX du défenseur + Esquive + 1d10 ou SD*

* pour certains coups spéciaux

Formes et coups spéciaux

Toutes les formes utilisent des **coups spéciaux communs** et chaque forme inclut deux **coups spéciaux** uniques. Vous ne pouvez utiliser un coup spécial d'arts martiaux que si vous possédez au moins 1 point dans la forme de ce coup, et beaucoup de coups spéciaux d'arts martiaux ont aussi des **prérequis** individuels à respecter pour pouvoir les réaliser. Sauf précision contraire, les coups spéciaux d'arts martiaux ne peuvent pas être utilisés en visant. Les coups spéciaux d'arts martiaux sont résolus de la manière décrite dans la section ci-dessous.

Coups spéciaux communs

Rétablissement

Pas de prérequis : toutes les formes d'art martial permettent d'utiliser ce coup.

Chaque fois que vous utilisez l'action se relever, vous pouvez tenter de dépasser un SD 13 avec le jet de résolution d'un coup spécial d'arts martiaux. Si vous réussissez, vous relever ne vous a pas coûté d'action.

Aïkido

Cette forme douce utilise des techniques de balayage avec la main et le corps pour immobiliser et désarmer les adversaires en retournant leur force contre eux.

Enchaînement de désarmement

Prérequis : vous touchez la même cible avec une attaque de bagarre et avec une attaque d'arts martiaux pendant ce tour.

Une fois par tour quand vous remplissez ce prérequis, vous pouvez faire un jet de résolution de coup spécial d'arts martiaux et tenter de dépasser un SD 15. Si vous réussissez, un objet dans les mains de la cible que vous avez touchée deux fois ce tour-ci se retrouve dans vos mains ou, au choix, tombe au sol.

Prise d'acier

Prérequis : vous avez réussi à agripper une cible et elle n'a pas déjà subi Prise d'acier.

Une fois par tour quand vous remplissez ce prérequis, vous pouvez dépenser une action, faire un jet de résolution de coup spécial d'arts martiaux et tenter de dépasser un SD 15. Si vous réussissez, la cible que vous agrippez subit un malus de –2 sur toutes ses tentatives pour échapper à cette prise. De plus, jusqu'à ce que la prise soit brisée, votre cible ne peut plus effectuer d'attaque à distance.

Karaté

Cette forme dure utilise des frappes et des coups conçus pour briser les os ou l'armure d'un adversaire.

Enchaînement de perforation d'armure

Prérequis : vous touchez la même cible avec une arme de mêlée et avec une attaque d'arts martiaux pendant ce tour.

Une fois par tour quand vous remplissez ce prérequis, vous pouvez faire un jet de résolution de coup spécial d'arts martiaux et tenter de dépasser un SD 15. Si vous réussissez, la cible que vous avez frappée deux fois ce tour-ci voit toute l'armure qu'elle porte perforée de 2 points de plus.

Frappe brise-os

Prérequis : VOL 8 ou plus

Au lieu d'effectuer deux attaques avec votre action attaque d'arts martiaux, vous pouvez choisir d'effectuer une Frappe brise-os. Utilisez votre action pour faire un jet de résolution de coup spécial d'arts martiaux contre une seule cible à portée d'allonge de mêlée. Si vous touchez, votre cible subit la blessure critique côtes cassées en plus des dégâts de votre attaque d'arts martiaux. Si elle souffrait déjà de cette blessure critique, elle n'en subit pas d'autres.

Si vous choisissez de subir un malus de –8 sur votre jet, vous pouvez utiliser ce coup spécial pour cibler la tête de votre adversaire comme si vous visiez, en déclarant votre intention au moment où vous faites le jet. Si vous touchez, votre cible subit la blessure critique fracture du crâne après le calcul des dégâts. Si elle souffrait déjà de cette blessure critique, elle n'en subit pas d'autres.

Judo

Cette forme douce utilise des prises, des projections et des évasions.

Dégagement

Prérequis : vous avez touché une cible qui vous agrippe avec deux attaques de mêlée ce tour-ci.

Une fois par tour quand vous remplissez ce prérequis, vous pouvez faire un jet de résolution de coup spécial d'arts martiaux et tenter de dépasser un SD 15. Si vous réussissez, vous n'êtes plus agrippé par la cible que vous avez touchée deux fois et elle subit la blessure critique bras cassé si elle n'en souffrait pas déjà. Vous choisissez quel bras est concerné.

Projection défensive

Prérequis : vous avez esquivé toutes les attaques de mêlée qui vous prenaient pour cible depuis votre dernier tour.

Une fois par tour quand vous remplissez ce prérequis, vous pouvez dépenser une action, faire un jet de résolution de coup spécial d'arts martiaux et tenter de dépasser un SD 15. Si vous réussissez, vous utilisez l'action lancer sur une cible à portée d'allonge de mêlée dont vous avez esquivé l'attaque de mêlée pour remplir le prérequis de ce coup spécial. Ce lancer ne peut pas être esquivé. Si vous dépassez le SD, la cible est projetée. Vous n'avez pas besoin de l'agripper d'abord.

DONNÉES

Vous trouverez davantage d'informations sur les blessures critiques en PAGE 187

▶ Taekwondo ◀

Cette forme dure utilise les coups de pied hauts et les frappes précises pour franchir les défenses et causer des blessures sévères en attaquant les points de pression.

▶ Coup de pied aérien

Prérequis: MOUV 8 ou plus. Vous devez déjà vous être déplacé d'au moins 4 m ce tour-ci.

Au lieu d'effectuer deux attaques avec votre action attaque d'arts martiaux, vous pouvez choisir d'effectuer un Coup de pied aérien. Utilisez votre action et tout votre mouvement restant pour ce tour pour vous élancer en avant en ligne droite vers votre cible, qui peut se trouver à 4 m de vous maximum. Faites un jet de résolution de coup spécial d'arts martiaux contre cette cible. Si vous touchez, vous infligez des dégâts au corps de votre cible comme si vous l'aviez touchée avec une attaque d'arts martiaux. De plus, si votre attaque réussit, votre cible est à présent au sol. Elle tombe de toute moto ou véhicule n'ayant pas d'habitacle totalement fermé sur ou dans lequel elle pouvait se trouver.

▶ Frappe de point de pression

Prérequis: VOL 8 ou plus

Au lieu d'effectuer deux attaques avec votre action attaque d'arts martiaux, vous pouvez choisir d'effectuer une Frappe de point de pression. Utilisez votre action pour faire un jet de résolution de coup spécial d'arts martiaux contre une seule cible à portée d'allonge de mêlée. Si vous touchez, votre cible subit la blessure critique vertèbre endommagée en plus des dégâts de votre attaque d'arts martiaux. Si elle souffrait déjà de cette blessure critique, elle n'en subit pas d'autres.

Si vous choisissez de subir un malus de –8 sur votre jet, vous pouvez utiliser ce coup spécial pour cibler la tête de votre adversaire comme si vous visiez, en déclarant votre intention au moment où vous faites le jet. Si vous touchez, votre cible subit la blessure critique lésion cérébrale. Si elle souffrait déjà de cette blessure critique, elle n'en subit pas d'autres.

Et commet tu comptes me flinguer, si je t'ai brise la nuque ?

– Petra « Ceinture de cuir » Davids

Autres manières de se blesser

En dehors des flingues et des objets pointus

Chute libre

Un personnage en chute libre chute de 40 m par tour à la fin de son tour. Dès qu'il n'est plus sur le sol, si un rebord ou une corniche se trouve à proximité, il peut faire une unique tentative pour se raccrocher avec un jet d'Athlétisme SD 15. Aucun jet n'est nécessaire s'il possède une main grappin, un lance-grappin, etc.

Quand il touche le sol, **un personnage qui est tombé de 10 m ou plus subit 2d6 points de dégâts par tranche de 10 m de chute (encaissés par l'armure du corps) et sauf si son joueur réussit un jet d'Athlétisme SD 15, il subit également la blessure critique jambe cassée.** Un personnage qui possède 2 cyberjambes ne subit ni les dégâts ni la blessure critique. Cela dit, les cyberjambes n'empêchent ni les dégâts ni la blessure critique si la chute fait plus de 30 m. Et pour des raisons de bon sens, si vous tombez d'un gratte-ciel sans parachute, inutile de faire un jet de sauvegarde contre la mort, vous êtes mort quoi qu'il arrive.

Électrocution

Quand vous êtes électrocuté, vous subissez immédiatement 6d6 points de dégâts. Ces points sont réduits par l'armure normalement. Si vous ne vous éloignez pas de la source de votre électrocution, vous subissez de nouveau ces dégâts à la fin de chacun de vos tours à partir de votre tour suivant.

Être en feu

Quand vous êtes en feu, jusqu'à ce que vous utilisiez une action pour éteindre les flammes, vous subissez un certain nombre de points de dégâts directement sur vos PS à la fin de votre tour. Votre armure n'est pas perforée. N'oubliez pas que chaque tour ne dure que 3 secondes. L'addition grimpe rapidement.

Intensité	Exemple	Effet
Faible	Feu de bois	2 points de dégâts directement sur vos PS
Forte	Feu d'essence	4 points de dégâts directement sur vos PS
Mortelle	Thermite	6 points de dégâts directement sur vos PS

Exposition aux éléments

L'exposition prolongée à des conditions environnementales extrêmes inflige 1d6 points de dégâts directement sur vos PS à la fin de chaque jour d'exposition. Quand vous êtes exposé à ce type de conditions, même si vous êtes stabilisé, vous ne pouvez pas guérir naturellement. Avec de l'équipement adapté à votre environnement, vous ne risquez jamais d'être exposé aux éléments.

Noyade et asphyxie

Un personnage peut retenir son souffle pendant un nombre de minutes égal à son COR. Quand il ne peut plus retenir son souffle, il commence à se noyer. Au début d'un tour de noyade, il subit un nombre de points de dégâts qui ignorent l'armure égal à son COR. Son armure n'est pas perforée.

L'asphyxie fonctionne comme la noyade, mais elle a parfois des **effets secondaires**. Si vous vous **asphyxiez dans l'espace**, vous subissez 1d6 points de dégâts supplémentaires à la fin de votre tour qui touchent votre INT, vos RÉF et votre DEX à cause de l'exposition au vide. Si votre INT tombe à 0, vous êtes mort. Ces dégâts sur vos CARAC sont guéris si vous réussissez à aspirer une goulée d'air.

Poisons et drogues

Quand vous êtes empoisonné ou drogué, vous devez effectuer un jet de Résistance à la torture/aux drogues et dépasser le SD de cette attaque. **Si le jet échoue, vous subissez l'effet du poison ou de la drogue.** Votre armure n'est pas perforée. Les drogues de rue, leurs effets et l'addiction sont décrits en détail dans la section Trauma Team en PAGE 227.

Poisons

Intensité	Exemples	SD du jet de Résistance à la torture/aux drogues	Effet
Faible	Belladone, déchets toxiques	11	1d6 points de dégâts directement sur vos PS
Forte	Arsenic	13	2d6 points de dégâts directement sur vos PS
Mortelle	Biotoxines, poison synthétique, venin de poisson-pierre	15	3d6 points de dégâts directement sur vos PS

Drogues

Intensité	Exemples	SD du jet de Résistance à la torture/aux drogues	Effet
Faible	Alcool	11	Ivresse
Forte	Pentothal de sodium	13	Sensibilité aux suggestions
Mortelle	Drogue synthétique	15	Choisi par le concepteur

Radiations

L'exposition à un **faible niveau de radiations** ne vous tue pas immédiatement. Avec le temps, elle vous rend malade, puis finit par vous tuer, peut-être en déclenchant un cancer. Le MJ détermine ce qui se passe exactement.

L'exposition à un **niveau élevé de radiations** est immédiatement dangereuse. Pour chaque tour que vous passez dans la zone irradiée, vous êtes considéré comme en feu avec une intensité faible (voir Être en feu en PAGE 180), **mais vous ne pouvez pas utiliser une action pour éteindre les flammes tant que vous restez dans la zone irradiée.** Si vous vous trouvez dans une *zone très irradiée*, par exemple un réacteur qui fuit, vous êtes considéré comme en feu avec une intensité mortelle.

DONNÉES

Beaucoup de corporations utilisaient de petits réacteurs nucléaires pour alimenter leurs installations avant la Quatrième Guerre corporatiste, alors les zones irradiées sont plus nombreuses que ce que vous croyez.

EXEMPLE DE COUVERT

Quelqu'un tire sur Gina, mais la rate. Elle ne sait pas où se trouve le tireur, donc elle se replie derrière une barricade en béton épais (25 PS) à l'entrée du parking tout proche. Le tireur se trouve de l'autre côté de la rue, sur le toit d'un magasin Oasis, et ne voit plus Gina. Comme il n'a pas de ligne de vue jusqu'à elle et que Gina n'est pas assez bête pour quitter la sécurité du couvert pendant qu'elle tente de s'échapper, le tireur a deux possibilités : changer de position ou détruire le couvert. Il décide de continuer à tirer.

À son tour, le tireur tire sur la barricade. Son joueur fait un jet d'Armes d'épaule avec un SD déterminé par son arme (un fusil de précision) et la portée et réussit. Le tir inflige 17 points de dégâts et fait tomber les PS de la barricade à 8. Un round plus tard, un deuxième tir fait tomber la barricade à 0 PS et donc perce un gros trou dedans. Le tireur voit Gina et à son tour suivant, il peut tirer sur elle directement.

Malheureusement pour le tireur, Gina a passé ses deux derniers tours à déterminer sa position, elle est très forte au tir, l'attaque l'a énervée et elle a une Initiative plus élevée.

AVANT DE SUBIR LES DÉGÂTS

Vous avez peut-être intérêt à voir s'il y a un moyen de mettre quelque chose entre vous et toutes ces choses pas cool qui veulent vous transformer en pulpe. Par exemple, **se mettre à couvert**, **utiliser un bouclier** (ou un malheureux booster que vous immobilisez fermement) et l'**armure**.

SE METTRE À COUVERT

Règles essentielles du couvert :

Vous êtes considéré comme à couvert si vous êtes totalement situé derrière un élément qui pourrait arrêter une balle.

Si vous êtes dans la ligne de vue de quelqu'un, vous n'êtes pas à couvert.

Le couvert « partiel » n'existe pas. Soit il peut arrêter une balle, soit il ne peut pas. S'il ne peut pas arrêter une balle, il ne fournit pas de couvert et ne possède donc pas de PS.

Rien n'empêche votre ennemi de se déplacer pour vous avoir de nouveau dans sa ligne de vue, annulant ainsi votre couvert, aussi mieux vaut vous assurer d'avoir un meilleur plan que votre adversaire.

L'autre méthode pour « sortir » quelqu'un d'un couvert consiste à détruire le couvert lui-même en utilisant une méthode amusante telle qu'une grenade. Tout élément derrière lequel vous pouvez vous mettre à couvert possède des PS, et une section de 2 m sur 2 m (1 case) de cet élément peut être attaquée exactement comme vous. **À 0 PS, le couvert est détruit.** Si les PS d'un couvert tombent à 0, les points de dégâts supplémentaires sont perdus et ne sont pas infligés aux cibles qui se cachent derrière. Vous pourrez les blesser avec votre prochaine attaque. La seule exception est celle des explosions (CF. PAGE 174).

POINTS DE SANTÉ D'UN COUVERT

Les PS d'un couvert sont déterminés par le matériau dont il est composé et par son épaisseur.

Un couvert **mince** peut généralement être légèrement déplacé si vous n'avez pas le choix, mais un couvert **épais** est trop lourd pour qu'un personnage qui ne possède pas au moins 10 en COR puisse le déplacer sans équipement spécial.

Un couvert en acier ne peut pas être endommagé par les attaques d'arts martiaux ou de bagarre, sauf si l'attaquant possède un cyberbras ou au moins 10 en COR.

Type de couvert	PS épais	PS fin
Acier	50 PS	25 PS
Pierre	40 PS	20 PS
Verre pare-balles	30 PS	15 PS
Béton	25 PS	10 PS
Bois	20 PS	5 PS
Plâtre/Mousse/Plastique	15 PS	0 PS (pas de couvert)

Exemples de matériau et d'épaisseur de couvert

Exemple	Matériau et épaisseur	PS
Arbre	Bois épais	20 PS
Armoire	Bois fin	5 PS
Bloc moteur	Acier épais	50 PS
Bouche d'incendie	Acier épais	50 PS
Cloison d'open space	Pas de couvert	0 PS
Comptoir de bar	Bois épais	20 PS
Conteneur maritime	Acier fin	25 PS
Gros rocher	Pierre épaisse	40 PS
Mur d'une cabane en rondins	Bois épais	20 PS
Pare-brise	Pas de couvert	0 PS
Pare-brise pare-balles	Verre pare-balles fin ou épais	15 ou 30 PS
Paroi en verre de parloir de prison	Verre pare-balles fin	15 PS
Porte de chambre forte de banque	Acier épais	50 PS
Porte de voiture	Acier fin	25 PS
Porte en bois	Bois fin	5 PS
Porte en métal	Acier fin	20 PS
Poteau électrique	Béton épais	25 PS
Réfrigérateur	Acier fin	25 PS
Sofa	Plâtre/Mousse/Plastique épais	15 PS
Statue	Pierre épaisse	20 PS
Table renversée	Bois fin	5 PS
Terminal de données	Béton épais	25 PS
Verre de fenêtre de banque	Verre pare-balles épais	30 PS

DONNÉES

Ce tableau vous donne également une bonne estimation des dommages que peuvent subir les murs et les portes avant d'être détruits.

Utiliser un bouclier

Équiper ou lâcher un bouclier prend une action. Quand vous utilisez une main pour porter un bouclier, vous ne pouvez pas l'utiliser pour faire quoi que ce soit d'autre. Un bouclier est une source de couvert portative, quand vous maniez un bouclier auquel il reste des PS, vous êtes considéré comme à couvert. Quand vous êtes attaqué par une cible que vous voyez, vous pouvez interposer le bouclier entre l'attaque et vous. Si vous choisissez de le faire, vous ne pouvez pas esquiver l'attaque, mais une attaque à distance peut toujours vous manquer à cause du mauvais tir de votre adversaire. Le bouclier encaisse tous les dégâts de l'attaque sur ses PS. **Si un bouclier tombe à 0 PS, il est détruit (jusqu'à ce qu'il soit réparé s'il est inorganique) et ne peut plus être utilisé comme couvert, même s'il reste équipé dans votre main jusqu'à ce que vous utilisiez une action pour le lâcher.**

Type de bouclier	Description du bouclier	Points de santé (PS)	Prix
Bouclier balistique	Un bouclier en polycarbonate transparent qui peut vous protéger lors d'une fusillade.	10	100 (Très coûteux)
Cadavre	Bouclier de chair. Ex-personne.	COR du cadavre quand il était encore vivant	Tout dépend du nombre de balles que vous avez dû tirer.

Bouclier humain

Bon, on savait tous qu'on allait en arriver là... **Si vous êtes déjà l'attaquant d'une prise, vous pouvez utiliser une action pour « équiper » le défenseur comme bouclier humain** si vous ne maniez pas encore de bouclier, en utilisant la main que vous utilisez pour l'agripper. Quand vous maniez un bouclier humain, vous êtes considéré comme à couvert. Les boucliers humains sont plus « difficiles à manier » que les boucliers normaux. Étant donné que généralement, ils bougent, ils ne peuvent pas être utilisés pour bloquer les attaques de mêlée ou les attaques à distance qui prennent spécifiquement pour cible votre tête en visant. Quand vous êtes attaqué par une cible que vous voyez avec une attaque à distance qui ne cible pas votre tête, vous pouvez interposer le bouclier humain entre l'attaque à distance et vous. **Vous pouvez toujours attaquer votre propre bouclier humain quand vous l'avez équipé, c'est d'ailleurs pratiquement une tradition.** Votre bouclier humain ne peut pas esquiver les attaques à distance quand vous l'avez équipé, même s'il possède 8 ou plus en RÉF. Quand votre bouclier humain prend un tir, il subit les dégâts comme s'il avait été touché normalement. **Un bouclier humain qui meurt quand vous l'avez équipé devient automatiquement un bouclier avec un nombre de PS égal à son COR**. Lâcher un bouclier humain vivant revient à mettre fin à votre prise, ce qui ne coûte pas d'action, mais lâcher un cadavre bouclier coûte une action comme pour tout autre bouclier.

Armure

L'armure est représentée par son **Pouvoir d'arrêt, ou PA**, qui indique à quel point elle arrête les dégâts. Vous pouvez porter une protection sur le corps et sur la tête. À choisir, nous vous conseillons de protéger ces deux endroits.

Vous pouvez acheter une armure pour la localisation de la tête ou pour celle du corps. Porter ne serait-ce qu'une seule pièce d'armure lourde réduit vos RÉF, votre DEX et votre MOUV de la pénalité d'armure la plus punitive parmi celles des pièces d'armure que vous portez, mais vous ne subissez qu'une seule pénalité d'armure même si vous portez une pièce d'armure sur le corps et une sur la tête. Cette pénalité peut même immobiliser totalement votre personnage (s'il tombe à 0 en MOUV).

Le PA conféré par l'armure ne se cumule pas. Seule votre source la plus élevée de PA pour une localisation donnée détermine votre PA pour cette localisation. **Toutes les pièces d'armure que vous portez sur une localisation donnée sont perforées simultanément quand vous subissez des dégâts** (CF. PAGE 186).

Légende du tableau des armures

Type d'armure : le nom généralement donné à l'armure. Il existe de nombreuses marques différentes, ceci est le nom générique.

Description de l'armure : ce à quoi ressemble l'armure. Si elle a des effets ou des points particuliers à noter, ils sont indiqués dans cette colonne.

Pouvoir d'arrêt : le nombre de points de dégâts que l'armure peut arrêter avant qu'ils atteignent votre corps.

Pénalité d'armure : à quel point l'armure diminue votre capacité de mouvement et de réaction quand vous la portez.

Prix : le coût de l'armure dans la devise principale de Night City, l'eurodollar. La catégorie de prix de l'objet est indiquée sous son coût (voir Acheter et vendre, en PAGE 385).

Armure	Description	Pouvoir d'arrêt (PA)	Pénalité (minimum 0)	Prix
Cuir	Le préféré des Nomades et autres cyberpunks à moto.	4	Aucune	20 (Ordinaire)
Kevlar®	Ce matériau se décline en plusieurs versions : vestes, gilets, costards et même bikinis.	7	Aucune	50 (Coûteux)
Tenue pare-balles légère	Une combinaison de Kevlar® et de maillage plastique intégrés dans la trame du tissu.	11	Aucune	100 (Très coûteux)
Combinaison connectée	Combinaison cintrée renforcée aux endroits vulnérables par des couches de gel absorbant solidifié par frittage. Contient un rangement pour une cyberconsole et des supports pour les câbles d'interface. Pour plus d'informations, voyez PAGE 350.	11	Aucune	1 000 (Très onéreux)
Tenue pare-balles moyenne	Une tenue pare-balles plus lourde, constituée de placage plastique solidifié renforcé par un maillage en Kevlar® dense.	12	–2 RÉF, DEX et MOUV	100 (Très coûteux)
Tenue pare-balles lourde	La plus solide des tenues pare-balles combine du Kevlar® densifié avec une alternance de maillages plastiques et textiles tissés.	13	–2 RÉF, DEX et MOUV	500 (Onéreux)
Flak	La version remise au goût du jour de la traditionnelle veste flak.	15	–4 RÉF, DEX et MOUV	500 (Onéreux)
Metalgear®	Le Metalgear® est capable de tout arrêter, mais vous rend plus facile à toucher qu'un bantha unijambiste dans une course de pods.	18	–4 RÉF, DEX et MOUV	5 000 (Luxueux)



PAR PEDRAM MOHAMMADI

QUAND L'ARMURE NE SUFFIT PAS

Blessures et mort

Subir des dégâts

Impossible d'esquiver à temps. Ou alors cette armure pas chère que votre Fixer vous a dégotée coûtait que dalle pour une bonne raison. Maintenant, vous avez un gros trou quelque part sur le corps et il n'était pas là ce matin.

Chaque fois que vous subissez des dégâts :

1. Votre attaquant fait le jet de dégâts pour son attaque.

2. Soustrayez le PA de votre armure sur cette localisation (si l'attaquant n'a pas ciblé votre tête en visant, c'est toujours le corps) des dégâts. * Soustrayez les éventuels points de dégâts restants de vos points de santé.

3. Si vous avez subi des dégâts, votre armure sur cette localisation est perforée, ce qui réduit son PA de 1 point jusqu'à ce qu'elle soit réparée.

** Certaines choses qui causent des dégâts, par exemple les poisons ou le feu, ignorent l'armure.*

Seuils de blessure

Au fur et à mesure que vous encaissez des dégâts, vous passez des seuils de blessure qui auront un impact sur vos performances. Lorsque vous atteignez un nouveau seuil de blessure, il remplace les effets du seuil de blessure précédent.

Votre seuil de blessure est déterminé par le nombre de points de santé qu'il vous reste.

Type de blessure	Seuil	Effet	SD de stabilisation
Blessure légère	Moins que le maximum de PS	Aucun	SD 10
Blessure grave	Moins de la moitié des PS (arrondie au supérieur)	–2 sur toutes les actions	SD 13
Blessure mortelle	Moins de 1 PS	–4 sur toutes les actions –6 au MOUV (1 minimum) Doit faire un **jet de sauvegarde contre la mort** au début de chacun de ses tours. Un personnage ayant subi une blessure mortelle subit une **blessure critique** chaque fois qu'il subit des dégâts à cause d'une attaque de mêlée ou d'une attaque à distance. De plus, sa **pénalité au jet de sauvegarde contre la mort** augmente de 1.	SD 15 pour rendre 1 PS et le personnage est inconscient (évanoui pendant 1 minute).
Mort	Un jet de sauvegarde contre la mort raté	Mort	Impossible à ramener à la vie

DONNÉES

Pour des explications sur les points de santé, reportez-vous à la PAGE 79

Blessures critiques

Chaque fois que vous lancez les dés pour déterminer les dégâts d'une attaque de mêlée ou d'une attaque à distance et que vous obtenez deux 6 ou plus, vous infligez une blessure critique !

Lancez 2d6 dans le tableau des blessures critiques approprié jusqu'à ce que vous obteniez une blessure critique dont la cible ne souffre pas déjà. Si vous n'avez pas visé pour toucher la tête, faites le jet dans le tableau des blessures critiques pour le corps.

Toutes les blessures critiques causent un horrible effet de blessure et infligent 5 points de dégâts bonus directement sur les points de santé de la cible lorsqu'elles sont subies. Les dégâts bonus ne perforent pas l'armure et ne sont pas modifiés par la localisation du coup.

Attention, les blessures critiques et leurs dégâts bonus sont appliqués même lorsque les dégâts de l'attaque n'ont pas traversé le PA de la cible.

Vous trouverez des informations sur les soins d'urgence, les traitements et les méthodes permettant de guérir les blessures critiques en PAGE 223.

Blessures critiques pour le corps

Jet (2d6)	Blessure	Effet de blessure	Soins d'urgence	Traitement
2	Bras arraché	Le bras arraché est perdu. Vous lâchez immédiatement tous les objets que vous teniez dans la main de ce bras. **La pénalité au jet de sauvegarde contre la mort de base augmente de 1.**	–	Chirurgie SD 17
3	Main arrachée	La main arrachée est perdue. Vous lâchez immédiatement tous les objets que vous teniez dans cette main. **La pénalité au jet de sauvegarde contre la mort de base augmente de 1.**	–	Chirurgie SD 17
4	Poumon affaissé	–2 au MOUV (1 minimum). **La pénalité au jet de sauvegarde contre la mort de base augmente de 1.**	Assistance médicale SD 15	Chirurgie SD 15
5	Côtes cassées	À la fin de chaque tour lors duquel vous vous déplacez de plus de 4 m à pied, vous subissez de nouveau les dégâts bonus de cette blessure critique directement sur vos points de santé.	Assistance médicale SD 13	Assistance médicale SD 15 ou Chirurgie SD 13
6	Bras cassé	Vous ne pouvez pas utiliser votre bras cassé. Vous lâchez immédiatement tous les objets que vous teniez dans la main de ce bras.	Assistance médicale SD 13	Assistance médicale SD 15 ou Chirurgie SD 13
7	Plaie avec corps étranger	À la fin de chaque tour durant lequel vous vous déplacez de plus de 4 m à pied, vous subissez de nouveau les dégâts bonus de cette blessure critique directement sur vos points de santé.	Premiers secours ou Assistance médicale SD 13	Les soins d'urgence suppriment l'effet de blessure de manière permanente
8	Jambe cassée	–4 au MOUV (1 minimum)	Assistance médicale SD 13	Assistance médicale SD 15 ou Chirurgie SD 13
9	Muscle déchiré	–2 aux attaques de mêlée	Premiers secours ou Assistance médicale SD 13	Les soins d'urgence suppriment l'effet de blessure de manière permanente
10	Vertèbre endommagée	À votre prochain tour, vous ne pouvez pas effectuer d'action, mais vous pouvez effectuer une action de mouvement. **La pénalité au jet de sauvegarde contre la mort de base augmente de 1.**	Assistance médicale SD 15	Chirurgie SD 15
11	Doigts écrasés	–4 à toutes les actions impliquant cette main	Assistance médicale SD 13	Chirurgie SD 15
12	Jambe arrachée	La jambe arrachée est perdue. –6 au MOUV (1 minimum). Vous ne pouvez pas esquiver les attaques. **La pénalité au jet de sauvegarde contre la mort de base augmente de 1.**	–	Chirurgie SD 17

Blessures critiques pour la tête

Jet (2d6)	Blessure	Effet de blessure	Soins d'urgence	Traitement
2	Œil crevé	L'œil crevé est perdu. –4 aux attaques à distance et aux jets de Perception impliquant la vue. **La pénalité au jet de sauvegarde contre la mort de base augmente de 1.**	–	Chirurgie SD 17
3	Lésion cérébrale	–2 à toutes les actions. **La pénalité au jet de sauvegarde contre la mort de base augmente de 1.**	–	Chirurgie SD 17
4	Œil endommagé	–2 aux attaques à distance et aux jets de Perception impliquant la vue.	Assistance médicale SD 15	Chirurgie SD 13
5	Commotion cérébrale	–2 à toutes les actions	Premiers secours ou Assistance médicale SD 13	Les soins d'urgence suppriment l'effet de blessure de manière permanente
6	Mâchoire cassée	–4 à toutes les actions impliquant de parler	Assistance médicale SD 13	Assistance médicale ou Chirurgie SD 13
7	Plaie avec corps étranger	À la fin de chaque tour durant lequel vous vous déplacez de plus de 4 m à pied, vous subissez de nouveau les dégâts bonus de cette blessure critique directement sur vos points de santé.	Premiers secours ou Assistance médicale SD 13	Les soins d'urgence suppriment l'effet de blessure de manière permanente
8	Coup du lapin	**La pénalité au jet de sauvegarde contre la mort de base augmente de 1.**	Assistance médicale SD 13	Assistance médicale ou Chirurgie SD 13
9	Fracture du crâne	Les attaques visant votre tête multiplient les dégâts qui traversent votre PA par 3 et non par 2. **La pénalité au jet de sauvegarde contre la mort de base augmente de 1.**	Assistance médicale SD 15	Assistance médicale ou Chirurgie SD 15
10	Oreille endommagée	Chaque fois que vous vous déplacez de plus de 4 m à pied lors d'un tour, vous ne pouvez pas effectuer d'action de mouvement lors de votre tour suivant. De plus, vous subissez un malus de –2 aux jets de Perception impliquant l'ouïe.	Assistance médicale SD 13	Chirurgie SD 13
11	Trachée écrasée	Vous ne pouvez pas parler. **La pénalité au jet de sauvegarde contre la mort de base augmente de 1.**	–	Chirurgie SD 15
12	Oreille arrachée	L'oreille arrachée est perdue. Chaque fois que vous vous déplacez de plus de 4 m à pied lors d'un tour, vous ne pouvez pas effectuer d'action de mouvement lors de votre tour suivant. De plus, vous subissez un malus de –4 aux jets de Perception impliquant l'ouïe. **La pénalité au jet de sauvegarde contre la mort de base augmente de 1.**	–	Chirurgie SD 17

Blessure mortelle

DONNÉES

Pour savoir comment guérir, reportez-vous à la PAGE 222

Un personnage souffrant d'une blessure mortelle subit une blessure critique chaque fois qu'une attaque lui inflige des dégâts. De plus, sa pénalité au jet de sauvegarde contre la mort augmente de 1.

Jets de sauvegarde contre la mort

Au début de chacun de vos tours, lorsque vous souffrez d'une blessure mortelle, vous devez faire un jet de sauvegarde contre la mort. Lancez un d10. Si le résultat est inférieur à votre COR, vous survivez et vous pouvez jouer votre tour normalement. **Si vous obtenez un 10, vous ratez automatiquement votre jet de sauvegarde contre la mort.** Chaque fois que vous faites un jet de sauvegarde contre la mort, votre pénalité au jet de sauvegarde contre la mort augmente, ce qui signifie que le résultat de tous vos futurs jets de sauvegarde contre la mort augmente de +1, il devient donc de plus en plus difficile de repousser la mort. Cette pénalité au jet de sauvegarde contre la mort continue d'augmenter jusqu'à ce qu'une stabilisation réussie vous rende 1 PS. À ce moment-là, elle redevient la pénalité au jet de sauvegarde contre la mort de base qui peut être augmentée par les pires blessures critiques.

Si vous ratez ne serait-ce qu'un jet de sauvegarde contre la mort, vous mourez.



PAR NEIL BRANQUINHO

COMBAT EN VÉHICULE

PARCE QUE PARFOIS, ÇA FAIT DU BIEN DE PASSER EN MODE TERREUR DU BITUME

Il y a beaucoup de véhicules à l'Ère du Rouge. Un grand nombre d'entre eux sont des assemblages fabriqués à partir des pièces détachées des épaves de l'après-guerre, mais il y a aussi pas mal de véhicules chics si vous avez assez d'eurodollars. Voici une liste de types de véhicule de base que vous pourriez obtenir dans les rues de Night City à l'époque actuelle.

LÉGENDE DES TABLEAUX DES VÉHICULES

Description : une présentation simple du véhicule, accompagnée de ses caractéristiques spéciales standard.

PDS : points de dégâts structurels. Les points de santé d'un véhicule.

Vitesse (combat) : le MOUV du véhicule en combat.

Vitesse (narrative) : la vitesse maximum du véhicule en km/h. Permet de savoir à quel point il est rapide en dehors des combats.

Prix : le coût du véhicule dans la devise principale de Night City, l'eurodollar. La catégorie de prix de l'objet est indiquée sous son coût (voir Acheter et vendre, en PAGE 385).

Véhicules terrestres

Véhicule	Description	PDS	Places	Vitesse (combat)	Vitesse (narrative)	Prix
Moto de route	Moto ordinaire alimentée au $CHOOH^2$.	35	2	MOUV 20	161 km/h	20 000 (Super luxueux)
Supermoto	Moto de rue exotique alimentée au $CHOOH^2$ capable de pointes de vitesse extrêmes.	35	2	MOUV 60	483 km/h	100 000 (Super luxueux)
Voiture terrestre compacte	Voiture ordinaire alimentée au $CHOOH^2$.	50	4	MOUV 20	161 km/h	30 000 (Super luxueux)
Voiture terrestre à haute performance	Voiture de sport alimentée au $CHOOH^2$.	50	4	MOUV 40	322 km/h	50 000 (Super luxueux)
Supervoiture terrestre	Voiture de sport exotique alimentée au $CHOOH^2$, capable de pointes de vitesse extrêmes	50	2	MOUV 60	483 km/h	100 000 (Super luxueux)

Véhicules maritimes

Véhicule	Description	PDS	Places	Vitesse (combat)	Vitesse (narrative)	Prix
Jet ski	Embarcation personnelle ordinaire alimentée au $CHOOH^2$.	35	2	MOUV 20	97 km/h	20 000 (Super luxueux)
Hors-bord	Hors-bord alimenté au $CHOOH^2$.	50	4	MOUV 20	97 km/h	30 000 (Super luxueux)
Bateau de plaisance	Bateau à moteur de luxe alimenté au $CHOOH^2$ avec suffisamment de place pour loger quelques privilégiés. Les bateaux de plaisance ont des pièces personnalisées.	60	2 par pièce	MOUV 10	24 km/h	30 000 (Super luxueux) par pièce sous le pont (2 pièces min.)
Yacht	Bateau de plaisance de luxe alimenté au $CHOOH^2$ avec largement assez de place pour loger et divertir un hôte et ses distingués invités. Les yachts ont des pièces personnalisées.	100	4 par pièce	MOUV 10	24 km/h	50 000 (Super luxueux) par pièce sous ou sur le pont (4 pièces min.)

OUBLIE TOUT CE QUE TU CONNAIS. RIEN DE TOUT ÇA N'A D'IMPORTANCE. QUAND TU TE FONDS DANS LE NOIR ABSOLU DU CIEL NOCTURNE POUR LA PREMIÈRE FOIS, TA VIE CHANGE.

– SIOBHAN, PILOTE AÉROCASSE-COU

Véhicules aériens

Véhicule	Description	PDS	Places	Vitesse (combat)	Vitesse (narrative)	Prix
Gyrocoptère	Un minuscule giravion alimenté au $CHOOH^2$ généralement piloté par les passionnés de vol.	35	2	MOUV 20	161 km/h	20 000 (Super luxueux)
Hélicoptère	Un hélicoptère standard alimenté au $CHOOH^2$ pouvant effectuer de longs vols.	60	4	MOUV 40	322 km/h	40 000 (Super luxueux)
Aérodyne polyvalent AV-4	Un véhicule volant muni d'un moteur à poussée verticale de haute technologie alimenté au $CHOOH^2$.	100	6	MOUV 40	322 km/h	50 000 (Super luxueux)
Super-aérodyne AV-9	Un véhicule exotique volant muni d'un moteur à poussée verticale alimenté au $CHOOH^2$, capable de pointes de vitesse extrêmes.	60	2	MOUV 60	483 km/h	100 000 (Super luxueux)
Aérozep	Un dirigeable de fret moderne dont la taille varie énormément selon sa fonction. Les aérozeps ont des pièces personnalisées.	100	2 par pièce	MOUV 20	161 km/h	30 000 (Super luxueux) par pièce sous le pont (2 pièces min.)

Mais évidemment, vous vous en foutez, pas vrai ?
Vous voulez juste savoir comment faire exploser tout ça.

Points de dégâts structurels

Tous les véhicules possèdent des points de dégâts structurels (PDS). Tant qu'un véhicule a au moins 1 PDS, il peut encore se déplacer. Quand il ne lui reste plus de PDS, le véhicule est considéré comme Détruit, n'est plus considéré comme un couvert et ne peut plus se déplacer avant d'être réparé avec la compétence de Technique appropriée (Aérotech, Maritech ou Terratech).

Contrairement aux humains, les véhicules ne peuvent pas esquiver les attaques, mais quand un humain se trouve dans un véhicule, il peut toujours esquiver tout ce qu'il pourrait normalement esquiver à pied si l'attaque le cible lui et non le véhicule. Tirer sur un véhicule avec une arme à distance nécessite toujours de toucher en utilisant le tableau de portée.

Quand un personnage se trouve dans un véhicule, il peut toujours être pris pour cible par une attaque au travers du verre, qui ne possède pas de PS et ne fournit pas de couvert. Le verre pare-balles est une amélioration de Nomade (voir leur capacité de rôle en PAGE 163).

Viser les points faibles d'un véhicule

Tous les véhicules ont des points faibles, des zones qui peuvent être visées en utilisant l'action viser. En utilisant votre action, vous pouvez viser le point faible d'un véhicule pour un seul tir ou une seule attaque de mêlée, ce qui prend toute votre action et vous inflige un malus de –8 sur votre jet. Si vous réussissez, vous multipliez par 2 les dégâts qui traversent le PA du véhicule. C'est comme ça que vous pouvez viser les pneus, le moteur, le réservoir de carburant, etc.

Vous n'avez aucune raison de ne pas viser un point faible lors d'une attaque de mêlée contre un véhicule stationnaire, car les véhicules ne peuvent pas esquiver et vous touchez automatiquement, **mais si le véhicule est en mouvement, vous devez dépasser un SD 13 pour toucher son point faible et la pénalité de –8 s'applique.**

Démarrer votre véhicule

Monter dans un véhicule est une action, mais en descendre n'en est pas une, c'est simplement du mouvement. Démarrer un véhicule ou l'arrêter est une action. Si vous possédez des ports d'interface neurale, une partie de cette action peut consister à les connecter ou à les déconnecter. **Si vous**

utilisez des ports d'interface pour conduire un véhicule, vous pouvez le conduire sans utiliser vos mains ! Sans ports d'interface neurale, vous devez utiliser l'une de vos mains pour conduire et vous ne pouvez pas l'utiliser pour faire quoi que ce soit d'autre pendant que vous conduisez. Si vous retirez cette main du volant, au début de votre prochain tour, vous perdez automatiquement le contrôle du véhicule (cf. ci-contre).

Donc, vous ne pouvez pas monter *dans* un véhicule *puis* partir pied au plancher lors du même tour de 3 secondes, ce qui est logique.

Quand quelqu'un démarre un véhicule, trois choses se produisent :

1. Le conducteur est immédiatement placé en premier dans la file d'Initiative.

2. En pratique, le MOUV du véhicule devient le MOUV du conducteur. Les pénalités que le conducteur subissait sur son MOUV n'ont aucun effet sur le mouvement du véhicule.

3. Le conducteur ne peut plus utiliser l'action courir (après tout, s'il est monté dans le véhicule, c'est justement pour ne pas avoir à le faire).

Conduite de base

La conduite de base ne nécessite pas de jet de compétence si la somme de vos RÉF + compétence de Contrôle appropriée est supérieure à 9. Si ce n'est pas le cas, pour effectuer de la conduite de base, vous devez utiliser votre action chaque tour pour tenter un jet de RÉF + compétence de Contrôle appropriée + 1d10 SD 10 afin de garder le contrôle du véhicule. Si le jet échoue, vous **perdez le contrôle du véhicule**. Voilà pourquoi il ne faut pas laisser vos gamins conduire la voiture...

Si la somme de vos RÉF + compétence de Contrôle appropriée est supérieure à 9, vous n'avez pas besoin d'utiliser votre action pour effectuer de la conduite de base, et la conduite de base suit les mêmes règles qu'une action de mouvement en dehors d'un véhicule, sauf que votre MOUV est bien plus élevé quand vous conduisez.

Effectuer des manœuvres en véhicule

Le MJ détermine les cas où la conduite non basique que vous voulez effectuer nécessite une **manœuvre**. Les manœuvres accaparent toute votre attention, du point de vue des mécaniques de jeu, vous devez donc y consacrer à la fois votre action et votre action de mouvement. Si vous ne parvenez pas à dépasser le SD du jet avec RÉF + compétence de Contrôle appropriée + 1d10, vous **perdez immédiatement le contrôle du véhicule**. Si vous ne pouvez pas perdre le contrôle du véhicule en ratant ce que vous tentez de faire, c'est que cela ne devrait pas nécessiter de manœuvre.

Situation nécessitant une manœuvre :

Manœuvre	SD
Embardée	13
Virage brutal	13
Arrêt d'urgence	13
Virage à cent-quatre-vingts degrés	17
Saut	17
Atterrissage (véhicule aérien)	13
Manœuvre acrobatique (véhicule aérien)	17

Perdre le contrôle du véhicule

Si vous perdez le contrôle d'un véhicule, le MJ détermine la totalité de votre mouvement pour le tour durant lequel cela se produit. Si votre véhicule entre en collision avec quelque chose, il est considéré comme l'ayant chargé.

Charger

Quand vous faites rentrer votre véhicule dans quelque chose, que ce soit un piéton, un couvert ou un autre véhicule, votre véhicule et le piéton, le couvert ou l'autre véhicule subissent tous les deux 6d6 points de dégâts et tous les participants impliqués dans la collision (piétons ou personnes dans un véhicule impliqué) subissent la blessure critique coup du lapin.

Si les PS d'un couvert ou d'un autre véhicule que vous chargez tombent à 0 à cause de ces dégâts, vous pouvez poursuivre votre mouvement. Sinon, le mouvement de votre véhicule doit s'arrêter. **Vous pouvez toujours continuer votre mouvement après avoir chargé un piéton**, mais si le piéton a plus de 0 PS après l'impact, il peut choisir de se retrouver accroché au-dessus de votre véhicule s'il le désire.

▶ Esquiver un véhicule qui charge ◀

Esquiver un véhicule qui charge à pied (pour éviter les 6d6 points de dégâts relativement gênants) nécessite un jet de DEX + Esquive + 1d10 dont le SD est de 13 seulement.

S'il réussit son esquive, le personnage peut choisir de se retrouver accroché au-dessus du véhicule s'il le désire.

RÉPUTATION

UN AUTRE GENRE DE COMBAT

Dans la Rue, les balles et les coups de poing ne règlent pas tout. Dans un monde où un affrontement est susceptible de vous faire manger les pissenlits par la racine en l'espace d'une nanoseconde explosive, d'autres méthodes ont émergé pour décider du vainqueur d'un conflit. Parmi elles, la réputation joue un rôle déterminant.

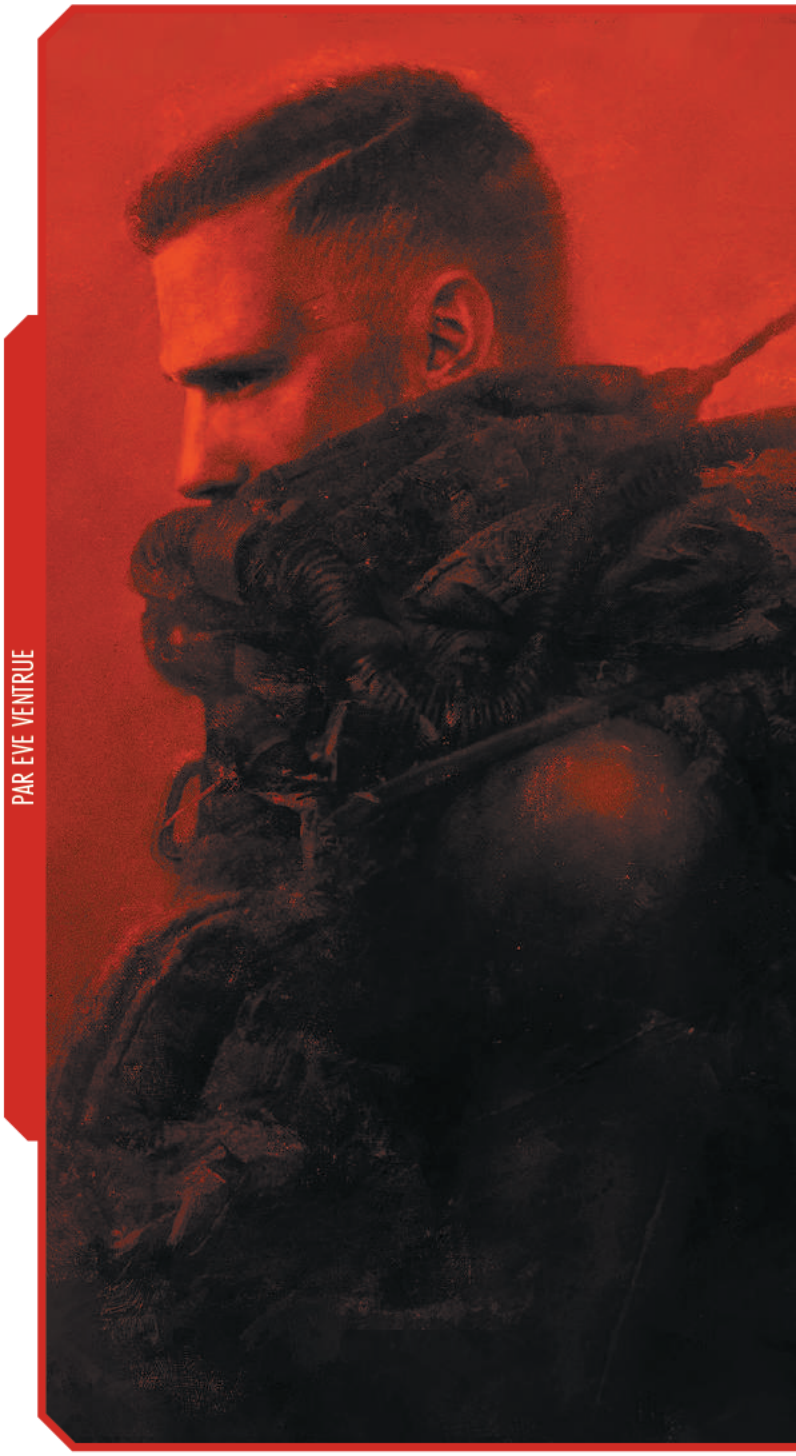
La réputation est une mesure des spécialités de votre personnage qui lui ont valu une certaine notoriété, en bien ou en mal. Ce sont toujours les actions d'un personnage qui forgent sa réputation, ensuite scellée par le MJ. **Quand votre MJ estime que votre personnage a accompli quelque chose qui mérite qu'il acquière une réputation, il peut lui attribuer l'un des niveaux de réputation du tableau ci-dessous.** Ce niveau représente la réputation de votre personnage. Les gens peuvent aussi avoir entendu parler des autres actes moins impressionnants de votre personnage, mais la réputation d'un nouvel acte ne remplace l'ancienne que si son niveau est plus élevé.

Dans *Cyberpunk RED*, la plupart des personnages commencent avec 0 en réputation.

RÉPUTATION

Niveau	Qui vous connaît ?
1	Ceux qui ont assisté à vos actions.
2	Votre entourage immédiat a entendu des histoires.
3	Vos collègues et vos connaissances savent des choses.
4	La légende a fait le tour du quartier.
5	Des personnes qui vivent hors des quartiers que vous fréquentez reconnaissent votre nom.
6	Des personnes qui vivent hors des quartiers que vous fréquentez reconnaissent votre visage.
7	On a écrit un ou deux articles narrant vos exploits.
8	Vos prouesses font régulièrement les gros titres.
9	Les chaînes télévisées et les screamsheets ne ratent jamais une occasion de parler de vous.
10	Vous êtes connu dans le monde entier.

Chaque fois que votre personnage fait de nouvelles rencontres dans des situations inédites, sa réputation peut influencer les réactions des autres intervenants. Quand ils se rencontrent pour la première fois, les personnages lancent 1d10. Un personnage obtenant un score inférieur au niveau de réputation de la personne rencontrée a déjà entendu parler d'elle. Parfois, ce sera en termes élogieux. D'autres fois, ce sera en mal, en particulier si vous vous êtes attiré les foudres de nombreux ennemis en vous taillant une réputation de cruauté.



PAR EVE VENTRUE

Exemple de baston de regard

Rico Rico remarque un punk en train de taguer le mur de son immeuble, il lui demande donc de dégager en pointant son fusil d'assaut par la fenêtre et en menaçant de l'utiliser. Les deux personnages entament une baston de regard.

Chaque joueur fait un jet de PRES + réputation + 1d10. Rico Rico l'emporte grâce à sa PRES et à sa réputation de 4 (il est connu dans le quartier grâce à son concert dément de la semaine précédente). Le punk décide de se dégonfler plutôt que d'essayer de se battre alors qu'il tremble de peur.

La réputation peut aussi devenir un handicap. Dès que vous sombrez dans la médiocrité (vous faites preuve de lâcheté, désertez lors d'un combat, trahissez un allié, etc.), le MJ peut vous attribuer un niveau de réputation pour ces actions. La réputation reçue à cause d'une action ou d'un événement négatif peut remplacer la réputation d'une action ou d'un événement positifs. Dans ce cas, les gens ont davantage de chances d'avoir entendu parler de vos mauvaises actions que de vos actions d'éclat (là encore, lancez 1d10), mais vous aurez du mal à les impressionner. Une réputation de faiblesse jouera même contre vous.

Baston de regard

La réputation dans ***Cyberpunk RED*** entraîne un autre genre de conflit : la **baston de regard**. Dans cet univers, bon nombre de combats se résument par un duel d'ego, pour savoir qui est le plus puissant, le plus sadique, et qui est prêt à tout pour le prouver. Ce comportement se conclut souvent par une baston de regard, un moment où deux poids lourds de la Rue se préparent avant de se jeter dans la mêlée ou tentent de faire battre en retraite leur adversaire. Le MJ demande une baston de regard quand il estime que la scène le nécessite. Lors d'une baston de regard, les deux adversaires font le jet suivant :

PRES + réputation * + 1d10

**** Une réputation de lâcheté donne un nombre négatif.***

En cas d'égalité, aucun camp ne prend l'avantage, rien ne se passe. Sinon, le perdant a le choix entre :

Se dégonfler

ou

Subir un malus de –2 sur toutes les actions effectuées contre cet adversaire terrifiant, jusqu'à ce qu'il parvienne à le vaincre.

Je suis qu'un vieux
para en colere/
Et je vise la tête direct/
Pas de raison de blablater
Si t'es pas un mec correct.

— XERZEX
« Ho hisse »

PAR NEIL BRANQUINHO



NETRUNNING
LE PIRATAGE À L'ÈRE DU ROUGE

« Tu branches le dernier câble et tu t'assures que tous les ports d'interface sont bien en place. Dans ta tête, tu appuies sur le bouton "Démarrer". En l'espace d'une seconde, le fond de ton esprit est tapissé de parasites blancs et gris avant le grand saut. Puis, avec une sensation de chute nauséeuse, tu es projeté dans un labyrinthe de néons instables et de quadrillages qui tournent... »

DONNÉES

Les programmes sont décrits en PAGE 201

Le matériel informatique est décrit en PAGE 208

DONNÉES

Un Netrunner ne peut se brancher que sur une seule cyberconsole à la fois.

Changer de cyberconsole nécessite une action réelle.

Enfin ça, c'était avant. À l'époque actuelle, vous enfilez vos lunettes de réalité virtuelle, vous entrez le code mentalement et vous passez sur le NET de manière fluide. Et le NET a la même apparence que le frigo à viande. Sauf que maintenant, un étrange métaunivers se superpose à cette vision si ordinaire, et il est rempli de formes, de motifs et de créatures numériques extraterrestres.

Bienvenue sur le NET à l'Ère du Rouge.

POURQUOI EST-CE QUE LE NET A CHANGÉ?

L'infrastructure centrale du NET a été démolie pendant la Guerre. Les dégâts ont touché à la fois les lignes terrestres et les câbles sous-marins qui étaient les deux formes principales de liaison de communication. Ce qui restait du NET a été infesté par toutes sortes de GLACE à cause de la Guerre. Les pires étaient les R.A.G.E.U.X, des assemblages d'IA mortels qui traquaient et tuaient tous ceux qu'ils rencontraient sur le NET.

Netwatch a fini par abandonner et par fermer l'infrastructure du NET. Les ordinateurs ne sont restés connectés que par des lignes terrestres et lasers ad hoc.

META

Aux alentours de 2035, un nouveau langage de programmation a été développé. Il était conçu pour unifier tous les différents systèmes d'exploitation qui existaient encore. Ce nouveau langage s'appelle META et peut tout remplacer, du C++ aux applications téléphoniques simples. META est ce qui fait tourner le NET actuel. Étant donné que comme LINUX, META est basé sur la syntaxe de patches sémantiques, il a du mal à supporter les graphismes, les énormes interfaces graphiques de l'ancien NET n'ont donc pas pu être transférées. Maintenant, les choses ont une apparence un peu différente. Euh, enfin ***très*** différente en fait.

Mais trêve de bavardages; nous reviendrons sur le sujet plus loin dans ce livre. Pour l'instant, commençons par voir ce dont vous aurez besoin pour faire tourner le NET.

DE QUOI AI-JE BESOIN POUR FAIRE DU NETRUNNING?

Câblage neural et ports d'interface

Tous les Netrunners possèdent au moins un minimum de cyberimplants. Ne serait-ce que pour utiliser une cyberconsole, vous devez y brancher des ports d'interface, ce qui nécessite également que vous possédiez un câblage neural (voir la section Cybermatériel en PAGE 359).

Cyberconsole

Les cyberconsoles sont les plateformes modulaires sur lesquelles sont installés les **programmes** et le **matériel informatique** qui servent à faire du Netrunning. Chaque programme et chaque pièce de matériel informatique occupe l'un des emplacements d'extension en nombre limité de votre cyberconsole. La différence entre une cyberconsole puissante et une cyberconsole bon marché, c'est le nombre d'emplacements qu'elle possède pour les programmes et le matériel informatique.

Type	Prix	Emplacement
Cyberconsole de mauvaise qualité	100 (Très coûteux)	**5**
Cyberconsole	500 (Onéreux)	**7**
Cyberconsole d'excellente qualité	1 000 (Très onéreux)	**9**

Lunettes de réalité virtuelle

Étant donné que vous êtes obligé de vous déplacer dans le monde réel (qu'on surnomme « frigo à viande »), vous ne pouvez pas raccorder vos nerfs optiques au NET, comme cela se faisait avant l'Ère du Rouge. Si vous le faisiez *à l'ancienne*, vous erreriez au hasard, puisque tous vos sens seraient concentrés sur le cyberspace. Au lieu de quoi, les Netrunners modernes se servent de **lunettes de réalité virtuelle**, des casques qui projettent l'imagerie cyberspatiale par-dessus l'environnement qui se trouve actuellement dans leur champ de vision. Cela signifie que vous verrez et

MA CHÉRIE DIT QUE JE SUIS QU'UN DROGUE. ELLE DIT QUE JE POURRAIS PASSER MA VIE ENTIÈRE SUR LE NET, LE NEZ COLLÉ À MA CYBERCONSOLE, À ASPIRER LES FLUX DE DONNEES COMME UNE DE CES BESTIOLES ÉTEINTES, LÀ, LES « BALEINES ». ET HEUREUSEMENT QUE JE L'AI, MA CHÉRIE, PARCE QUE SI ELLE ÉTAIT PAS LÀ POUR ME RAMENER DANS LE RÉEL, ELLE AURAIT RAISON.

– PNEUMO

entendrez entre autres les GLACE, qui demeureront invisibles pour vos potes du frigo à viande. Par ailleurs, cela vous évitera de trébucher alors que vous franchissez discrètement le seuil d'un biolaboratoire secret.

Si vous oubliez vos lunettes de réalité virtuelle, vous allez devoir aller sur le NET *à l'ancienne*, ce qui vous rend inconscient dans le frigo à viande jusqu'à ce que vous vous débranchiez.

Programmes et matériel informatique

Ce sont les armes et l'équipement du cyberspace. Les programmes sont les outils qu'un Netrunner utilise pour se battre, se protéger et explorer l'univers électronique.

Améliorations diverses

Vous serez sûrement intéressé par quelques autres outils en dehors des lunettes de réalité virtuelle et de la cyberconsole bien chargée en programmes et en matériel informatique, mais ces outils ne sont pas indispensables, nous en parlerons donc plus loin.

Faire des choses sur le NET

La vie de Netrunner n'est pas facile. Pour survivre, vous allez devoir maîtriser à la perfection vos outils, alors lisez attentivement.

Actions réelles et actions virtuelles

Les Netrunners ont accès à deux types d'actions : les **actions réelles** (*actions sans déplacement qui se déroulent dans la réalité, ou frigo à viande*) et les **actions virtuelles** (*qui se déroulent uniquement dans l'architecture NET*).

Pendant votre tour, vous pouvez effectuer une action réelle ou un nombre d'actions virtuelles défini par votre rang d'Interface (la capacité de rôle du Netrunner).

Quel que soit votre choix, vous avez toujours droit à votre action de mouvement.

Actions virtuelles

Plus le rang d'Interface d'un Netrunner est élevé, plus il peut effectuer d'actions virtuelles pendant son tour. Interface est la capacité de rôle du Netrunner. Sans cette capacité, vous ne pouvez pas faire de Netrunning.

Rang d'Interface	1-3	4-6	7-9	10
Actions virtuelles	2	3	4	5

Ainsi, un Netrunner au rang 1 d'Interface ne peut effectuer que deux actions virtuelles par tour, alors qu'au rang 4 d'Interface, il peut entreprendre jusqu'à trois actions virtuelles par tour.

Exemple d'actions virtuelles

Alloy Knight est un Netrunner. À son tour, il doit décider s'il veut utiliser ses trois actions virtuelles pour continuer à progresser dans l'architecture NET ou s'il veut utiliser une action réelle pour tirer sur le booster au bout du couloir qui s'est rendu compte de sa présence.

Alloy décide de laisser ses coéquipiers gérer le booster et choisit d'utiliser ses trois actions virtuelles. Mais d'abord, il utilise son action de mouvement pour se mettre à couvert tout en restant dans la portée de 6 m du point d'accès.

Liste des actions virtuelles

Se connecter/Se déconnecter

Entrer dans une architecture NET ou en sortir de manière sûre quand vous vous trouvez à 6 m ou moins d'un point d'accès. Généralement, si un mur vous sépare du point d'accès, vous ne pouvez pas utiliser cette action. Si vous quittez une architecture NET sans vous déconnecter d'abord, préparez-vous à avoir **très, très mal**.

Utiliser une capacité d'Interface

Toutes les capacités d'Interface sauf une nécessitent d'utiliser au moins une action virtuelle (voir les règles détaillées en PAGE 199).

Activer/Désactiver un programme

Activer ou désactiver l'un de vos programmes.

Divers

Il est très rare que ce que vous souhaitez faire sur le NET n'entre pas dans l'une des catégories précédentes, car la capacité d'Interface Virus vous permet de faire presque tout ce que vous pouvez imaginer à une architecture NET pourvu que vous vous trouviez à l'étage le plus bas. Si votre MJ vous autorise à effectuer une opération qui n'entre pas dans les catégories précédentes, elle prendra probablement une action virtuelle.

Qu'est-ce qui n'est pas une action virtuelle ?

Les seules opérations au sein d'une architecture NET qui ne nécessitent pas l'utilisation d'une action virtuelle sont le mouvement et la sauvegarde d'une copie d'un fichier.

Se déplacer dans une architecture NET

Dans une architecture NET, vous pouvez vous déplacer autant que vous le voulez à votre tour. Vous ne pouvez pas aller au-delà d'un obstacle du NET qui vous bloque, par exemple un mot de passe. Si vous n'êtes pas prudent, prendre trop de risques a des chances de vous tuer.

Sauvegarder une copie d'un fichier

Quand vous trouvez un fichier dans une architecture, en sauvegarder une copie dans votre cyberconsole n'est pas une action virtuelle.

Se connecter ou se déconnecter

Vous pouvez consacrer une action virtuelle à vous connecter à une architecture NET lorsque vous vous trouvez à portée de l'un de ses points d'accès (il faut se trouver en général à moins de 6 m, et réussir à passer les murs qui le protègent). Vous devez être connecté pour pouvoir trafiquer une architecture NET. Si vous vous déplacez hors de portée pendant que vous êtes connecté, l'architecture vous déconnecte automatiquement, mais vous devenez vulnérable : **vous subissez l'effet de tous les programmes GLACE ennemis rencontrés, mais non dérezzés, dans l'architecture NET avant d'être éjecté**. Nous reviendrons plus en détail sur les programmes GLACE (pour Générateur de logiciel anti-intrusion par contre-mesures électroniques) plus loin (en PAGE 204), mais croyez-moi, vous n'avez pas envie de vivre cette expérience.

Dépenser une action pour se déconnecter en restant à portée du point d'accès est beaucoup plus sûr. **Se déconnecter « réinitialise » les défenses d'une architecture NET, ce qui signifie que vous devrez reprendre votre exploration du NET depuis le début. Pour ce faire, vous devrez vous reconnecter au même endroit et retenter votre chance.** Quand vous vous déconnectez, tous vos programmes quittent l'architecture avec vous. Si vous voulez avoir un effet permanent sur l'architecture, vous devez atteindre l'étage le plus bas pour y laisser un Virus.

Capacités d'Interface

Un Netrunner ne doit pas seulement savoir comment activer ses programmes. La maîtrise des capacités d'Interface est ce qui sépare les gros noobs des pros pour lesquels ils essaient de se faire passer.

Comment utiliser vos capacités d'Interface

Votre Netrunner peut exploiter ces **capacités d'Interface** en dépensant ses **actions virtuelles** (si l'on excepte la fonction Recherche).

Pour résoudre ces capacités (sauf l'Élimination), on utilise la formule suivante :

Interface + 1d10 contre SD

Capacités d'Interface

Recherche

Vous utilisez une **action réelle** pour trouver l'emplacement des points d'accès à une architecture NET de la zone dans la réalité. Plus le résultat est élevé, plus vos recherches sont fructueuses. Le MJ détermine l'ampleur de vos trouvailles.

Exemple : *le Netrunner utilise la capacité Recherche en guise d'action réelle pour localiser les architectures NET et leurs points d'accès à pirater dans le bâtiment. Il lance 1d10 et ajoute son rang d'Interface (7), obtenant un résultat de 14. Le MJ décide que grâce à ce jet, le Netrunner découvre la présence de deux points d'accès à l'architecture NET du complexe à proximité.*

Analyse

Vous découvrez le contenu de données que vous avez dénichées (dans un fichier par exemple) et leur valeur à l'aide d'une action virtuelle. Certains fichiers possèdent un SD que vous devez surpasser pour pouvoir les ouvrir.

Exemple : *après avoir exhumé un fichier au titre intéressant, le Netrunner lance une Analyse lors d'une action virtuelle. Comme il s'agit d'un fichier SD 9, il fait un jet d'Interface (7) + 1d10 et obtient sans peine un résultat supérieur à 9. Malheureusement, le fichier était un leurre destiné à lui faire perdre son temps !*

Cartographie

Cette action virtuelle révèle une portion du « plan » de l'architecture NET. Plus le résultat de votre jet est élevé, plus les informations récoltées sont précises. Cela vous permet en général de découvrir ce que contient l'architecture NET piratée, mais les SD demeurent secrets. Vous pouvez voir l'architecture sur un nombre d'étages égal au résultat de votre jet ou jusqu'au premier obstacle (généralement un mot de passe) au SD plus élevé que le résultat de votre jet de Cartographie (selon celle de ces deux limites qui se déclenche la première).

Exemple : *le Netrunner, qui s'est connecté à une nouvelle architecture NET, n'a aucune idée de ce qui l'attend. Il utilise la capacité Cartographie lors d'une action virtuelle pour en savoir plus. Il fait un jet d'Interface + 1d10 et n'obtient que 10. Le MJ décide qu'il découvre seulement le plan des trois premiers étages de l'ascenseur, car le troisième est protégé par un mot de passe SD 11 qui bloque la vision du Netrunner.*

Contrôle

Vous permet de contrôler des appareils configurés sur un nœud de contrôle et rattachés à une architecture NET tels que des caméras, des drones, des tourelles, des lasers, des ascenseurs, des extincteurs automatiques, etc. Pour prendre le contrôle d'un nœud lors d'une action virtuelle, il faut surpasser son SD. Le Netrunner doit effectuer une action virtuelle séparée par appareil rattaché au nœud pour pouvoir le manipuler une fois qu'il s'est emparé du nœud de contrôle, et il peut le faire depuis n'importe où dans l'architecture tant qu'il continue de contrôler le nœud de contrôle. Chaque nœud de contrôle ne peut être activé qu'une fois par tour. Le SD pour contester un nœud de contrôle dont s'est emparé un autre Netrunner ou un GLACE de type Démon est égal au résultat du jet de Contrôle qui lui a permis de se l'approprier. Vous perdez le contrôle des nœuds de contrôle dont vous vous êtes emparé dans une architecture quand vous vous déconnectez.

Exemple : *dans une architecture, le Netrunner tombe sur un nœud de contrôle SD 10 relié aux caméras de son étage. Il utilise la capacité Contrôle avec son action virtuelle et fait un jet d'Interface (7) + 1d10, surpassant le SD du nœud de contrôle de 2. Ensuite, il se sert d'une autre action virtuelle pour repositionner les caméras de surveillance, afin qu'elles ne filment pas les amis du Netrunner pendant qu'ils s'échappent par l'issue de secours.*

Élimination

Lors d'une action virtuelle, vous effectuez une attaque contre un programme ou un Netrunner adverse. Si vous réussissez un jet d'Élimination contre la Défense + 1d10 du programme ou l'Interface + 1d10 du Netrunner, vous infligez 1d6 points de dégâts au REZ du programme ou directement au cerveau du Netrunner.

Exemple : *bien qu'il ait employé tous ses programmes offensifs lors du tour, un Netrunner n'est pas parvenu à se débarrasser d'un Cerbère. Heureusement, il lui reste une action virtuelle pour accomplir une Élimination. Il fait un jet d'Interface (7) + 1d10 contre la Défense (2) + 1d10 du Cerbère. Il le bat, inflige 1d6 points de dégâts à son REZ et l'achève pour de bon.*

Glissement

Vous utilisez une action virtuelle pour fuir un combat contre un seul programme GLACE qui n'est pas de type Démon. Si vous réussissez votre jet de Glissement contre la Perception + 1d10 du programme, vous pouvez échapper au GLACE en vous rendant à un étage adjacent à l'ascenseur, mais vous ne pouvez

pas passer au travers d'un mot de passe ou d'un autre obstacle virtuel. Une fois que vous avez échappé à un GLACE, il cesse de vous suivre et devient un GLACE posté en attente à l'endroit exact où vous lui avez échappé. **Vous ne pouvez Glisser qu'une seule fois par tour**. Vous ne pouvez pas effectuer de Glissement par anticipation.

Exemple : *engagé dans un conflit brutal contre un GLACE de type Cerbère, le Netrunner décide finalement que la mort attendra. Avec son action virtuelle, il essaie de Glisser hors d'atteinte du GLACE en faisant un jet d'Interface (7) + 1d10 contre la Perception (6) + 1d10 du Cerbère. Le Netrunner obtient 14, le Cerbère 13. C'est réussi ! le Netrunner choisit de gagner l'étage suivant de l'ascenseur. Malheureusement, un autre Cerbère l'attend de pied ferme. Le Netrunner aurait vraiment dû Cartographier les lieux ! Il ne pourra pas Glisser avant le prochain tour.*

Masquage

Avec une action virtuelle, vous brouillez les indices de votre présence et des Virus que vous avez laissés dans l'architecture NET. Pour annuler votre Masquage et découvrir vos agissements, un autre Netrunner doit effectuer une Cartographie dont le SD est égal au résultat de votre jet de Masquage. Si vous n'utilisez pas la capacité Masquage avant de vous déconnecter, n'importe quel autre Netrunner peut automatiquement découvrir quelles actions vous avez effectuées dans l'architecture en utilisant la capacité Cartographie.

Exemple : *après avoir infecté le réseau de la corporation, le Netrunner désire dissimuler les traces de son passage et son Virus, il utilise donc une action virtuelle pour effectuer un Masquage. Il fait un jet d'Interface (7) + 1d10, obtenant un 16 ! Un Netrunner adverse devra surpasser ce nombre avec un jet d'Interface + 1d10 avant de découvrir l'historique du cheminement du personnage ou de faire un jet pour effacer son Virus. Si le Netrunner n'avait pas programmé un Virus aussi voyant, la corporation n'aurait peut-être jamais su que son architecture NET avait été compromise !*

Porte dérobée

Grâce à cette action virtuelle, le Netrunner peut ignorer les mots de passe qui cloisonnent une architecture NET. Bien sûr, s'il connaît déjà le mot de passe, il franchit automatiquement l'obstacle.

Exemple : *le Netrunner rencontre un mot de passe complexe (SD 10) qui bloque sa progression dans l'architecture. Il utilise une action virtuelle pour le contourner avec une Porte dérobée. Il lance 1d10 et ajoute son rang d'Interface (7), obtenant un résultat de 16. Le mot de passe n'entrave plus le Netrunner.*

Virus

Une fois que vous avez atteint l'étage le plus bas de l'architecture NET, vous pouvez larguer votre propre Virus dans l'architecture qui effectuera deux actions ou deux changements, dans la mesure du raisonnable. **Utiliser cette capacité est le seul moyen pour un Netrunner d'apporter un changement à une architecture NET qui persistera quand il se sera déconnecté.** Décrivez au MJ ce que vous voulez que le virus fasse et il lui attribuera un SD en fonction. **Pour infecter l'architecture avec un Virus particulièrement violent, le MJ peut fixer un SD élevé. Selon ce que vous voulez faire, il peut aussi estimer que vous aurez besoin de plusieurs actions virtuelles pour le paramétrer.** Faites un jet de Virus. Le SD pour détruire un Virus est égal au résultat du jet de Virus qui a présidé à sa création.

Exemple : *après avoir atteint le niveau le plus bas d'une architecture, le Netrunner veut laisser les lieux dans un état catastrophique. Il explique au MJ que son idée serait de créer un Virus qui modifie tous les mots de passe de l'architecture toutes les 5 minutes. Le MJ décide que le codage du Virus nécessite neuf actions virtuelles, et fixe le SD à 12. Pendant les trois tours qui suivent, le Netrunner dépense ses trois actions virtuelles pour configurer le Virus, puis fait un jet d'Interface*

Exemples de Virus

Voici quelques idées de Virus ainsi que le temps nécessaire et le SD à dépasser pour les implanter.

Un Virus qui contraint l'architecture NET à transformer l'icône de cobra féroce de tous les GLACE de type Cobra installés dans l'architecture en une icône de petit serpent mignon qui porte un chapeau pointu.
SD 6; une action virtuelle.

Un Virus qui désactive totalement un GLACE en particulier installé dans l'architecture jusqu'à ce que le Virus soit détruit.
SD 10; deux actions virtuelles.

Un Virus qui déclenche une panne dans un nœud de contrôle jusqu'à ce que le Virus soit détruit.
SD 10; deux actions virtuelles.

Un Virus qui supprime de façon permanente tous les GLACE installés dans l'architecture.
SD 12; dix actions virtuelles.

Un Virus qui cause des dégâts catastrophiques et durables à l'architecture NET elle-même et divise par 2 le nombre d'étages disponibles de manière permanente.
SD 12; dix actions virtuelles.

(7) + 1d10... et obtient seulement 12. Comme le code n'a pas fonctionné, il décide de retenter sa chance en dépensant à nouveau ses neuf actions virtuelles des trois tours suivants, et obtient cette fois un 15. Quand la corporation découvre ce cadeau, son Netrunner écope d'une sacrée migraine en essayant de supprimer le Virus SD 15.

COMBAT DANS LE NET

Voilà comment est résolue la violence sur le NET :

Votre rang d'Interface + ATT du programme
+ 1d10 ou ATT du GLACE + 1d10

contre

Rang d'Interface de la cible + 1d10 ou DÉF du programme/GLACE + 1d10

Si l'attaquant touche, la cible subit l'effet du programme

Un programme dont la classe précise un type de cible (par exemple antipersonnel ou antiprogramme) n'est efficace que lorsqu'il est utilisé contre la cible prévue.

VAINCRE UN PROGRAMME

Un programme est dérezzé quand il tombe à 0 REZ (points de santé), mais dans ce cas, il ne disparaît pas de votre cyberconsole ou de l'architecture NET. Il est toujours considéré comme « en cours d'exécution », il est seulement entravé au point d'en devenir inutile. Pour lui redonner son REZ et ses fonctionnalités, vous devez dépenser deux actions virtuelles : une pour le désactiver et une pour le réactiver ensuite. Les programmes d'attaque représentent une exception. Ils s'activent lors d'une attaque puis, une fois utilisés, se désactivent automatiquement par eux-mêmes.

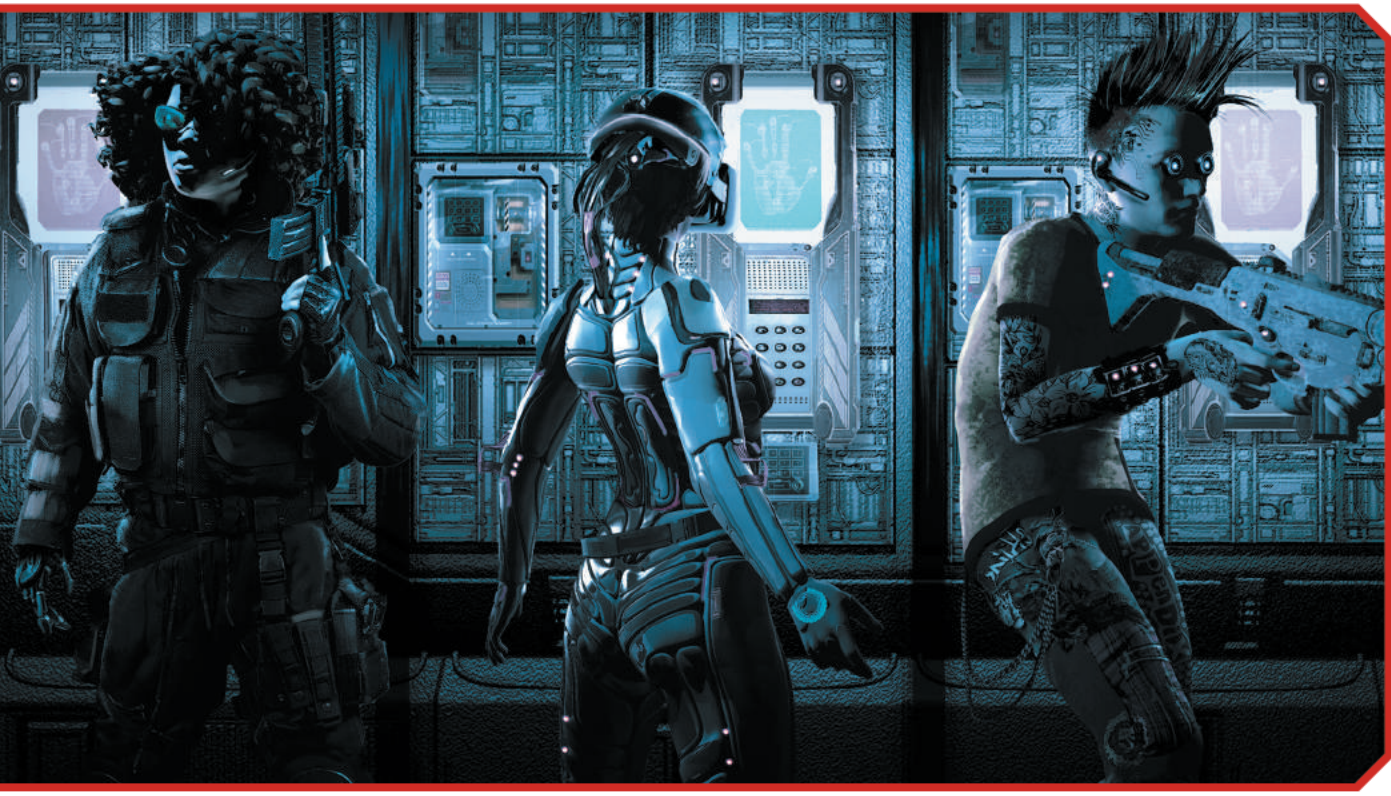
Sauf évidemment si le programme a été détruit, auquel cas il est effacé à 100 % (et n'est plus rezzé). Vous allez devoir en acheter un autre. Vous n'êtes pas obligé de lui offrir une cérémonie funéraire, mais si ça vous réconforte...

PROGRAMMES

Un Netrunner utilise des programmes pour se battre, se défendre et explorer l'univers électronique. Activer ou désactiver un programme requiert une action virtuelle. **Chaque programme chargé sur votre cyberconsole ne peut être activé qu'une fois par round réel**. Un programme actuellement activé (rezzé) ne peut plus être de nouveau activé avant d'être désactivé. Les programmes d'attaque se désactivent d'eux-mêmes une fois utilisés.

Vous pouvez exécuter plusieurs copies du même programme sur votre cyberconsole si vous voulez contourner cette limite, et leurs effets se cumulent s'ils sont exécutés simultanément, sauf précision contraire.

Installer ou désinstaller un programme prend 1 heure.



PAR NEIL BRANQUINHO

LES TROIS TYPES DE PROGRAMMES EN DEHORS DES GLACE :

Classe	Description
Soutien	Améliore vos capacités dans l'architecture NET quand il est rezzé.
Défensif	Bloque ou minimise les attaques des programmes ou des Netrunners adverses quand il est rezzé.
Offensif	Programme conçu pour infliger des dégâts aux Netrunners ou aux programmes ou pour les entraver et qui se désactive automatiquement après son activation.

LÉGENDE DES TABLEAUX DES PROGRAMMES

Classe : le type du programme. Un programme dont la classe précise un type de cible (par exemple antipersonnel ou antiprogramme) n'est efficace que lorsqu'il est utilisé contre la cible prévue.

Attaque (ATT) : nombre que vous ajoutez aux attaques effectuées avec le programme.

Défense (DÉF) : nombre que vous ajoutez aux jets de défense effectués par le programme.

REZ : les points de santé du programme, c'est-à-dire la quantité de dégâts qu'il peut subir quand il est rezzé avant de devenir dérezzé.

Effet : ce que fait le programme. Pour les programmes offensifs, vous devez toucher votre cible avec avant d'appliquer l'effet.

Icône : l'apparence du programme sur le NET. Beaucoup de Netrunners personnalisent le visuel de leurs programmes.

Prix : le coût du programme dans la devise principale de Night City, l'**eurodollar (ED)**. La catégorie de prix de l'objet est indiquée sous son coût (voir Acheter et vendre en PAGE 385).

Soutien

Nom	Classe	ATT	DÉF	REZ	Effet	Prix
Effaceur	Soutien	0	0	7	Vous donne un bonus de +2 sur tous vos jets de Masquage tant que le programme est rezzé.	20 (Ordinaire)
	Icône : un globe rose qui émet de minuscules bulles de savon.					
Loupe	Soutien	0	0	7	Vous donne un bonus de +2 sur tous vos jets de Cartographie tant que le programme est rezzé.	20 (Ordinaire)
	Icône : une loupe argentée brillante qui tourne lentement sur elle-même.					
Speedy Gonzalvez	Soutien	0	0	7	Augmente votre Vitesse de +2 tant que le programme est rezzé.	100 (Très coûteux)
	Icône : une traînée de poussière soulevée par le Netrunner quand il se déplace.					
Ver	Soutien	0	0	7	Vous donne un bonus de +2 sur tous vos jets de Porte dérobée tant que le programme est rezzé.	50 (Coûteux)
	Icône : un automate doré en forme de ver aux yeux vert fluo.					

Défensif

Nom	Classe	ATT	DÉF	REZ	Effet	Prix
Armure	Défensif	0	0	7	Réduit de 4 tous les dégâts au cerveau que vous devriez subir tant que le programme est rezzé. Vous ne pouvez exécuter qu'une seule copie de ce programme à la fois. Chaque copie de ce programme ne peut être utilisée qu'une fois par Netrun.	50 (Coûteux)
	Icône : une armure dorée transparente portée par le Netrunner.					
Bouclier	Défensif	0	0	7	Empêche le premier effet réussi d'un programme qui n'est pas un GLACE d'infliger des dégâts au cerveau. Après avoir arrêté les dégâts, le Bouclier se dérezze. Vous ne pouvez exécuter qu'une seule copie de ce programme à la fois. Chaque copie de ce programme ne peut être utilisée qu'une fois par Netrun.	20 (Ordinaire)
	Icône : une barrière énergétique argentée clignotante qui entoure le Netrunner.					
Tir de barrage	Défensif	0	0	7	Fait tomber à 0 l'ATT de tous les programmes offensifs qui ne sont pas des GLACE exécutés contre vous tant que le programme est rezzé. Vous ne pouvez exécuter qu'une seule copie de ce programme à la fois. Chaque copie de ce programme ne peut être utilisée qu'une fois par Netrun.	50 (Coûteux)
	Icône : une nuée de rayons lumineux aux couleurs aveuglantes qui se déploient autour du Netrunner.					

Offensif

Nom	Classe	ATT	DÉF	REZ	Effet	Prix
Bannissement	Offensif antiprogramme	1	0	0	Inflige 2d6 points de dégâts aux GLACE et 3d6 aux autres programmes.	50 (Coûteux)
	Icône : un gigantesque marteau blanc lumineux manié par le Netrunner.					

Nom	Classe	ATT	DÉF	REZ	Effet	Prix
Sabre	Offensif antiprogramme	1	0	0	Inflige 3d6 points de dégâts aux GLACE et 2d6 aux autres programmes.	50 (Coûteux)
→	**Icône** : un katana énergétique brillant qui apparaît dans la main du Netrunner.					
ConsoleKRASH	Offensif antipersonnel	0	0	0	Le Netrunner ennemi est déconnecté de l'architecture de force et non de manière sûre. Il subit l'effet de tous les GLACE ennemis rezzés qu'il a rencontrés dans l'architecture quand il la quitte.	100 (Très coûteux)
→	**Icône** : un bâton de dynamite dans le style cartoon lancé par le Netrunner.					
Feubeu	Offensif antipersonnel	2	0	0	Inflige 2d6 points de dégâts directement au cerveau du Netrunner ennemi. Si sa cyberconsole n'est pas dotée d'un câblage isolé, elle prend feu. Les vêtements de l'infortunée victime s'enflamment également. Jusqu'à ce qu'il passe une action réelle à éteindre les flammes, le Netrunner subit 2 points de dégâts sur ses PS chaque fois qu'il termine son tour. Si cet effet se déclenche plusieurs fois, il ne se cumule pas.	100 (Très coûteux)
→	**Icône** : une boule de feu cramoisie lancée par la main du Netrunner.					
Hélice d'éclairs	Offensif antipersonnel	1	0	0	Inflige 1d6 points de dégâts directement au cerveau d'un Netrunner et réduit la quantité totale d'actions virtuelles qu'il peut accomplir lors de son prochain tour de 1 (mais il lui reste deux actions virtuelles minimum).	50 (Coûteux)
→	**Icône** : une hélice double composée de lumières clignotantes qui jaillit du doigt du Netrunner.					
Laser corrosif	Offensif antipersonnel	0	0	0	Détruit un programme qui n'est pas un GLACE installé sur la cyberconsole du Netrunner ciblé. Le programme est choisi au hasard.	100 (Très coûteux)
→	**Icône** : un rayon de lumière vert fluo tiré par le doigt du Netrunner.					
Superglue	Offensif antipersonnel	2	0	0	Le Netrunner ennemi ne peut plus ni progresser davantage au sein de l'architecture ni se déconnecter de manière sûre pendant 1d6 rounds (mais il peut toujours se déconnecter de manière dangereuse). Chaque copie de ce programme ne peut être utilisée qu'une fois par Netrun.	100 (Très coûteux)
→	**Icône** : une masse de colle rouge qui jaillit de la main du Netrunner.					
Taser	Offensif antipersonnel	0	0	0	L'INT, les RÉF et la DEX du Netrunner ennemi sont chacune réduites d'1d6 (mais restent de 1 minimum) pendant 1 heure. Les effets sont principalement psychosomatiques et ne laissent donc pas de séquelles permanentes.	100 (Très coûteux)
→	**Icône** : une boule chromée crépitant d'électricité lancée par le Netrunner.					

GLACE

Les GLACE Noirs sont des programmes mortels qui, une fois, déclenchés, traquent les autres programmes ou les Netrunners au sein d'une architecture. Vous pouvez choisir d'installer vos propres GLACE (en dehors du type Démon) dans votre cyberconsole, sachant que ces programmes volumineux **occupent 2 emplacements au lieu d'un**. Activer ou désactiver un programme requiert une action virtuelle.

Installer ou désinstaller un GLACE prend 1 heure.

Types de GLACE

Classe	Description
GLACE antipersonnel	Programme mortel ayant pour seul but de traquer et de tuer les Netrunners.
GLACE antiprogramme	Programme mortel ayant pour seul but de traquer et de tuer les programmes rezzés d'un Netrunner.
GLACE Démon	Programme doté d'un système intelligent qui utilise les nœuds de contrôle pour défendre son architecture NET ou un espace physique en ciblant le Netrunner et son groupe dans le frigo à viande. Il est trop volumineux pour être installé sur une cyberconsole.

Rencontrer et utiliser des GLACE

Lorsque vous rencontrez un GLACE ennemi posté en attente dans une architecture, faites un jet d'Interface + vos bonus de VIT actifs + 1d10 contre la VIT + 1d10 du GLACE. Si le programme obtient un meilleur résultat, vous (ou l'un de vos programmes actifs pris au hasard dans le cas d'un GLACE antiprogramme) subissez immédiatement son effet. Il se place ensuite tout en haut de la file d'Initiative, avec un score supérieur de 1 point à l'entité qui possédait avant son apparition la meilleure Initiative. Pendant ses tours, le GLACE réitère son attaque contre le Netrunner (ou contre l'un de ses programmes actifs pris au hasard dans le cas d'un GLACE antiprogramme) avec un jet d'ATT + 1d10 contre l'Interface + 1d10 du Netrunner (ou la DÉF + 1d10 du programme dans le cas d'un GLACE antiprogramme) et applique son effet s'il réussit.

Un GLACE poursuit sa cible dans toute l'architecture jusqu'à ce que le GLACE soit dérezzé ou jusqu'à ce que le Netrunner réussisse à utiliser la capacité d'Interface Glissement pour lui échapper. Un GLACE antiprogramme continue de suivre un Netrunner ennemi jusqu'à ce que le GLACE soit dérezzé ou semé avec Glissement même si le Netrunner n'a actuellement pas de programme rezzé, car le GLACE est programmé pour considérer les Netrunners ennemis comme des sources de programmes. Un GLACE semé par le Glissement d'un Netrunner cesse de suivre sa cible et devient un GLACE « posté en attente » dans l'architecture à l'endroit exact où la poursuite s'est terminée, comme indiqué ci-dessus.

Il existe deux manières pour un Netrunner d'activer son propre programme GLACE avec une action virtuelle. D'une part, il peut poster le programme en attente à l'étage de l'architecture où il se trouve, auquel cas le GLACE agit comme indiqué ci-dessus. Cette action n'est pas possible en combat. D'autre part, il peut l'activer pendant un combat en choisissant une cible valide. Dans ce cas, le GLACE se retrouve au début de la file d'Initiative, avec un score supérieur de 1 point à l'entité qui possédait avant son apparition la meilleure Initiative. Il attaque sa cible chaque fois que son tour arrive, jusqu'à ce qu'il soit dérezzé, détruit ou semé avec Glissement.

Pour désigner une nouvelle cible à son GLACE, le Netrunner doit dépenser une action virtuelle pour le désactiver et une action virtuelle pour le réactiver, ce qui le replace au début de la file d'Initiative et l'envoie sur une cible valide.

Votre GLACE a une capacité de réflexion aussi limitée que les GLACE que vous rencontrez. Un GLACE n'est pas un animal de compagnie numérique, puisqu'il ne prend aucune initiative et suit ce que lui dicte son code.

Le MJ joue tous les tours des GLACE.



PAR RICHARD BAGNALL

Légende du tableau des GLACE

Classe : le type du programme. Un programme dont la classe précise un type de cible (par exemple antipersonnel ou antiprogramme) n'est efficace que lorsqu'il est utilisé contre la cible prévue.

Perception (PER) : le SD pour utiliser Glissement contre ce GLACE.

Vitesse (VIT) : la rapidité de réaction du GLACE. Un GLACE à la VIT élevée posté en attente a davantage de chances de porter un coup gratuit quand il rencontre un Netrunner pour la première fois (voir Rencontrer et utiliser des GLACE en PAGE 205).

Attaque (ATT) : nombre que le GLACE ajoute à son jet quand il attaque pendant son tour.

Défense (DÉF) : nombre que le GLACE ajoute à son jet quand il se défend contre une attaque.

REZ : les points de santé du programme, c'est-à-dire la quantité de dégâts qu'il peut subir quand il est rezzé avant de devenir dérezzé.

Effet : l'effet causé quand le GLACE touche avec une attaque.

Icône : l'apparence du programme sur le NET. Beaucoup de Netrunners personnalisent le visuel de leurs programmes GLACE.

Prix : le coût du programme dans la devise principale de Night City, l'eurodollar (ED). La catégorie de prix de l'objet est indiquée sous son coût (voir Acheter et vendre en PAGE 385).

Nom	Classe	PER	VIT	ATT	DÉF	REZ	Effet	Prix
Cerbère	GLACE antipersonnel	6	6	6	2	20	Inflige 2d6 points de dégâts directement au cerveau du Netrunner. Si sa cyberconsole n'est pas dotée d'un câblage isolé, elle prend feu. Les vêtements de l'infortunée victime s'enflamment également. Jusqu'à ce qu'il passe une action réelle à éteindre les flammes, le Netrunner subit 2 points de dégâts sur ses PS chaque fois qu'il termine son tour. Si cet effet se déclenche plusieurs fois, il ne se cumule pas.	500 (Onéreux)
	Icône : un énorme loup de métal noir. Ses yeux brillent d'une lueur blanche et des vagues de flammes parcourent son corps. Il répète sans cesse le nom du Netrunner ennemi d'une voix aussi métallique que grinçante.							
Cobra	GLACE antipersonnel	4	6	2	2	15	Détruit un programme installé sur la cyberconsole du Netrunner ennemi. Le programme est choisi au hasard.	100 (Très coûteux)
	Icône : un cobra égyptien doré qui crache des rayons de lumière vert fluo.							
Corbeau	GLACE antipersonnel	6	4	4	2	15	Dérezze un programme défensif que le Netrunner ennemi a rezzé (choisi au hasard), puis inflige 1d6 points de dégâts directement au cerveau du Netrunner.	50 (Coûteux)
	Icône : un corbeau qui porte une armure de plaques et manie une lance de cavalerie blanche et brillante.							
Feu follet	GLACE antipersonnel	4	4	4	2	15	Inflige 1d6 points de dégâts directement au cerveau du Netrunner ennemi et réduit la quantité totale d'actions virtuelles qu'il peut accomplir lors de son prochain tour de 1 (mais il lui reste deux actions virtuelles minimum).	50 (Coûteux)
	Icône : un orbe de lumière pourvu d'un œil minuscule qui crépite d'énergie.							

LES GLACE QUE JE DÉTESTE LE PLUS ? LES TUEURS. SI UN GLACE ME CRAME LE CERVEAU, JE PEUX GÉRER, MAIS JE SUIS MORTE S'IL DESCEND MES PROGRAMMES.

— REDEYE

Nom	Classe	PER	VIT	ATT	DÉF	REZ	Effet	Prix
Kraken	GLACE antipersonnel	6	2	8	4	30	Inflige 3d6 points de dégâts directement au cerveau du Netrunner ennemi. Jusqu'à la fin de son prochain tour, le Netrunner ne peut plus ni progresser au sein de l'architecture ni se déconnecter de manière sûre (mais il peut toujours se déconnecter de manière dangereuse).	1 000 (Très onéreux)
→ **Icône :** une masse de tentacules orange qui sortent des murs et donnent de grands coups dans tous les sens. Leurs ventouses sont recouvertes de colle rouge.								
Liche	GLACE antipersonnel	8	2	6	2	25	L'INT, les RÉF et la DEX du Netrunner ennemi sont chacune réduites d'1d6 (mais restent de 1 minimum) pendant 1 heure. Les effets sont principalement psychosomatiques, ils ne laissent donc pas de séquelles permanentes.	500 (Onéreux)
→ **Icône :** un squelette métallique drapé dans une robe de bure noire. Ses mains sont ornées de bagues noircies qui crépitent d'électricité.								
Putois	GLACE antipersonnel	2	4	4	2	10	Jusqu'à ce que ce programme soit dérezzé, un Netrunner ennemi touché par son effet subit un malus de –2 sur tous ses jets de Glissement. Chaque GLACE de type Putois ne peut appliquer son effet qu'à un seul Netrunner à la fois, mais les effets de plusieurs Putois peuvent se cumuler.	500 (Onéreux)
→ **Icône :** un putois dans le style cartoon qui marche sur ses pattes arrière et suit le Netrunner de beaucoup trop près.								
Scorpion	GLACE antipersonnel	2	6	2	2	15	Le MOUV du Netrunner ennemi est réduit d'1d6 (mais reste de 1 minimum) pendant 1 heure. Les effets sont principalement psychosomatiques, ils ne laissent donc pas de séquelles permanentes.	100 (Très coûteux)
→ **Icône :** un minuscule scorpion noir qui émet un sifflement très fort chaque fois que le Netrunner ennemi parle.								
Titan	GLACE antipersonnel	2	2	8	4	25	Inflige 3d6 points de dégâts directement au cerveau du Netrunner ennemi. Le Netrunner est déconnecté de force de sa Netrun actuelle, sans la moindre précaution. Il subit l'effet de tous les GLACE ennemis rezzés qu'il a rencontrés dans l'architecture (mais pas celui du Titan, qui vient d'avoir lieu) quand il la quitte.	1 000 (Très onéreux)
→ **Icône :** une énorme paire de pieds et de chevilles qui surplombe le Netrunner ennemi.								
Dragon	GLACE antiprogramme	6	4	6	6	30	Inflige 6d6 points de dégâts à un programme. Si cela suffit théoriquement à dérezzer le programme, il est détruit à la place.	1 000 (Très onéreux)
→ **Icône :** un robot dragon aux écailles dorées entouré d'arcs électriques.								
Tigre à dents de sabre	GLACE antiprogramme	8	6	6	2	25	Inflige 6d6 points de dégâts à un programme. Si cela suffit théoriquement à dérezzer le programme, il est détruit à la place.	1 000 (Très onéreux)
→ **Icône :** un énorme félin musclé avec deux grandes dents saillantes blanches et brillantes.								
Tueur	GLACE antiprogramme	4	8	6	2	20	Inflige 4d6 points de dégâts à un programme. Si cela suffit théoriquement à dérezzer le programme, il est détruit à la place.	500 (Onéreux)
→ **Icône :** un robot samouraï aux yeux rouges qui manie un katana brillant.								

AMÉLIORATIONS DIVERSES

Après avoir accompli quelques missions, vous voudrez sûrement booster votre Netrunning avec tous les ED que vous aurez gagnés. Vous êtes au bon endroit pour ça.

Nom	Données	Prix
Combinaison connectée	Armure PA 11 pour la tête et le corps avec un espace où stocker une cyberconsole et des câbles pour ports d'interface neurale. Ajoute 1 emplacement d'extension supplémentaire destiné uniquement au matériel informatique (voir la fiche complète en PAGE 350).	1 000 (Très onéreux)
Option cyberconsole sur un cyberbras	Une cyberconsole intégrée directement dans un cyberbras. Ajoute 1 emplacement de programme ou de matériel informatique supplémentaire (voir la fiche complète en PAGE 364).	500 (Onéreux)

MATÉRIEL INFORMATIQUE POUR CYBERCONSOLE

Les emplacements d'extension d'une cyberconsole peuvent être utilisés pour accueillir des programmes, mais aussi du matériel informatique. La manière dont vous répartissez ces emplacements entre copies supplémentaires de vos programmes préférés, GLACE mortels et matériel informatique utile dépend de vos préférences personnelles. Mais une chose est sûre, vous n'avez pas de place pour tout et vous pouvez amèrement regretter l'absence de n'importe quel élément... Sauf précision contraire, une pièce de matériel informatique occupe toujours 1 emplacement d'extension.

Installer ou enlever une pièce de matériel informatique prend 1 heure.

Nom	Données	Prix
Barrière anti-KRASH	Une cyberconsole dotée d'une barrière anti-KRASH est immunisée contre tout effet de programme qui force le Netrunner à se déconnecter, que ce soit de manière sûre ou non. **Occupe 2 emplacements d'extension pour matériel informatique.**	100 (Très coûteux)
Câblage isolé	Une cyberconsole dotée d'un câblage isolé ne peut ni prendre feu ni mettre le feu aux vêtements de l'utilisateur à cause de l'effet d'un programme.	100 (Très coûteux)
Circuits renforcés	Une cyberconsole aux circuits renforcés ne peut pas être temporairement désactivée, inutilisable ou détruite à cause d'un effet d'IEM, par exemple le tir d'un canon à ondes ou l'effet d'un programme qui n'est pas un GLACE.	100 (Très coûteux)
Disque dur de sauvegarde	Quand il est installé sur une cyberconsole, comme son nom l'indique, un disque dur de sauvegarde « sauve » les programmes offensifs, défensifs ou de soutien (mais pas les programmes GLACE) qui sont détruits en les plaçant sur le disque dur de sauvegarde juste avant qu'ils ne disparaissent. En dépensant une action réelle, un Netrunner peut réinstaller tous les programmes « sauvés » par le disque dur de sauvegarde sur sa console, s'il a assez d'emplacements pour tous. S'il est enlevé de la cyberconsole, le disque dur de sauvegarde efface automatiquement son propre contenu. Les programmes restaurés qui ne peuvent être utilisés qu'une fois par Netrun ou autre restriction similaire sont restaurés dans l'état exact dans lequel ils ont été sauvegardés, il est donc impossible de tuer sa propre Armure pour récupérer une utilisation (on vous voyait venir, petit fourbe...) **Occupe 2 emplacements d'extension pour matériel informatique.**	100 (Très coûteux)
Extension de portée	Une cyberconsole dotée d'une extension de portée peut se connecter à un point d'accès situé à 8 m de distance ou moins.	100 (Très coûteux)
Verrou biométrique	Une cyberconsole dotée d'un verrou biométrique peut être verrouillée et déverrouillée à l'aide d'une empreinte digitale, d'une capture d'iris, d'un échantillon de sang ou de toute autre méthode biométrique désirée. La méthode varie selon le modèle de verrou biométrique. Impossible d'accéder à une cyberconsole verrouillée sans sa clé biométrique, à moins de réussir un jet de Sécurité électronique SD 17. **Occupe 2 emplacements d'extension pour matériel informatique.**	100 (Très coûteux)

ARPENTER LE NET

Imaginez que vous êtes dans un ascenseur.

Chaque étage d'une architecture NET est un niveau et quand la « porte » s'ouvre, quelque chose vous attend, que ce soit un programme, un GLACE, un autre Netrunner, un fichier, un nœud de contrôle, etc.

Chaque tour, vous pouvez descendre d'autant d'étages dans l'architecture que vous le désirez, à supposer que vous ne soyez pas bloqué par un mot de passe ou un autre obstacle virtuel. **Vous ne pouvez pas sauter d'étage**. Vous avez tout de même un nombre limité d'actions virtuelles chaque tour. La manière dont vous les utilisez dépend de votre tolérance au risque et de votre style de Netrunning.

Vous devez ouvrir chaque porte dans l'ordre... et derrière beaucoup d'entre elles, vous trouverez un GLACE qui tentera de vous punir immédiatement pour avoir ouvert sa porte (sauf si vous êtes assez rapide) et *qui va se placer tout en haut de la file d'Initiative même si vous avez été plus rapide*. **Jusqu'où allez-vous tenter votre chance ?** Est-ce que vous voulez aller lentement en éliminant chaque GLACE que vous rencontrez ou est-ce que vous voulez Glisser sans aucune prudence, voire dans la gueule du loup, et ouvrir porte après porte en prenant de plus en plus de risques, esquiver les attaques initiales de tous les GLACE qui vous guettent et vous déconnecter de manière sûre avec votre dernière action virtuelle avant que les GLACE toujours actifs dans l'architecture NET n'aient le temps de jouer leur tour ?

Exemple d'architecture NET

Étage	De l'autre côté de la porte	SD
1	Fichier	(Analyse SD 6)
2	Mot de passe	(Porte dérobée SD 8)
3	Nœud de contrôle (caméras)	(Contrôle SD 10)
4	Mot de passe	(Porte dérobée SD 8)
5	Cobra	–
6	Nœud de contrôle (porte sécurisée)	(Contrôle SD 10)
7	Cerbère	–

CONSTRUIRE UNE ARCHITECTURE NET

Création étape par étape pour les MJ

Créer une architecture NET pour votre joueur Netrunner est simple. Vous pouvez en improviser une sur le moment si nécessaire, mais vous avez probablement intérêt à la préparer. Une fois que vous avez déterminé une **valeur de difficulté de l'architecture NET** qui correspond à ce que vous cherchez, le reste tient en trois étapes.

Remarques concernant les architectures

Beaucoup de systèmes électroniques n'ont pas d'architecture NET, soit parce qu'ils sont analogiques, comme beaucoup de grille-pain même à l'Ère du Rouge, soit parce qu'ils fonctionnent en comptant exclusivement sur CitiNet et sur des puces mémoire, comme les Agents et les caméras vidéo. Ces types d'appareils électroniques peuvent tout de même être trafiqués en utilisant la compétence Sécurité électronique, mais comme ils n'ont pas besoin d'architecture NET pour fonctionner, ils ne peuvent pas être piratés avec la capacité de rôle Interface. Voilà pourquoi beaucoup de Netrunners ont aussi un bon niveau de Sécurité électronique en complément de leur Netrunning. Les cyberimplants ne peuvent pas être piratés avec Interface pour la même raison, et sont régis par la compétence Cybertech.

Quand il crée une architecture, le MJ ne doit pas oublier à quoi elle sert. Si quelqu'un a seulement besoin d'une architecture NET avec quelques nœuds de contrôle simples et un Lutin pour contrôler la musique et l'éclairage de sa boîte de nuit, la sécurité ne sera sans doute pas sa priorité. Comme dans le monde réel, les gens dans Cyberpunk construisent en fonction de leur budget et veulent avoir quelque chose qui supporte les fonctions nécessaires pour gérer efficacement leurs opérations.

Étape 0 : la valeur de difficulté

Les défenses de l'architecture NET que vous créez seront plus ou moins résistantes en fonction de son degré de complexité. Régler la valeur de difficulté est un bon moyen de vous assurer que votre architecture NET va poser un vrai défi à votre Netrunner (tout en lui laissant une chance) sans pour autant le tuer immédiatement. Mieux vaut commencer par une valeur de difficulté standard.

	Difficulté basique	Difficulté standard	Difficulté inhabituelle	Difficulté avancée
SD d'un mot de passe/fichier/nœud de contrôle	**SD 6**	**SD 8**	**SD 10**	**SD 12**
Interface d'un Netrunner qui a ses chances	**2**	**4**	**6**	**8**
Interface d'un Netrunner qui pourrait mourir avant d'atteindre l'étage le plus bas	**–**	**2 ou moins**	**4 ou moins**	**6 ou moins**

Étape 1 : dessiner le plan de l'architecture

Lancez 3d6. Le résultat est le nombre total d'étages de l'architecture. Lancez un d10 ; si vous obtenez 7 ou plus, l'architecture comporte un embranchement. Relancez le d10 pour voir si vous obtenez un autre embranchement. Arrêtez-vous quand vous n'obtenez pas d'embranchement. Répartissez le nombre total d'étages entre la branche principale et les autres branches que les jets de dés ont généré selon vos envies. **Le ou les embranchements d'une architecture NET doivent obligatoirement être situés en dessous du deuxième étage de la branche principale.** Assurez-vous également que l'une des branches soit plus longue que les autres, car c'est l'étage le plus bas de cette branche qui sera le « fond » de l'architecture NET où un Netrunner peut laisser un Virus.

Étape 2 : peupler l'architecture

Consultez le tableau de valeurs de difficulté d'architecture NET ci-dessus et choisissez la valeur que vous désirez. **Tenez compte du rang d'Interface de votre personnage joueur Netrunner**. Commencez par l'étage le plus élevé de l'architecture et remplissez les étages par ordre descendant. Pour les deux premiers étages de l'architecture NET, faites un jet dans le tableau du lobby ci-dessous pour déterminer ce qui se trouve à chaque étage **en refaisant le jet si vous tombez sur un programme ou un mot de passe que vous avez déjà obtenu**. Puis continuez à remplir les étages en descendant. Pour tous les étages en dehors des deux premiers, faites un jet dans le tableau du corps de l'architecture NET qui correspond à la valeur de difficulté que vous avez attribuée à l'architecture pour déterminer ce qui se trouve à chaque étage **en refaisant le jet si vous tombez sur un programme ou un mot de passe que vous avez déjà obtenu**.

En utilisant cette méthode, plus un Netrunner descend dans une architecture NET, plus il a de chances de trouver des fichiers précieux ou des nœuds de contrôle utiles.

Étape 3 : adapter l'architecture au monde réel à proximité

Assurez-vous que chaque fichier ou nœud de contrôle dans l'architecture que vous avez générée a une raison d'exister dans la partie du frigo à viande où l'architecture est installée. Les fichiers et les nœuds de contrôle sont les « trésors » des Netruns, donc leur impact dans le monde du jeu doit être significatif et logique au vu de l'endroit où ils se trouvent. Une personne importante dans ce bâtiment connaît probablement les mots de passe de l'architecture. Évidemment, elle ne les donnera pas au premier venu. Un nœud de contrôle n'est pas nécessairement fait uniquement pour le combat. **Les caméras, les extincteurs automatiques, les sirènes, les tapis roulants de chaîne de montage, les flux vidéo, les valves de contrôle du chlore, les verrous électroniques, les fauteuils massants, les distributeurs de soda, l'air conditionné et les machines lanceuses de balles de tennis… tous ces appareils peuvent aussi faire d'excellents nœuds de contrôle.**

Si l'architecture comporte des nœuds de contrôle, déterminez ce qu'ils contrôlent et décidez si un Démon est présent pour les utiliser. Toute défense active doit être maniée par un Démon. Essayez d'adapter le Démon à son environnement. Dans le doute, les Lutins sont les Démons les plus courants. L'architecture NET du cinéma local ne comporte probablement pas de Balron, sauf si le cinéma cache quelque chose d'autre.

Pour bien adapter l'architecture à son emplacement dans le frigo à viande, n'hésitez pas à remplacer tout programme que vous avez généré par un autre programme du même prix et à intervertir l'ordre des étages que vous avez créés dans l'architecture. Ou au lieu de faire des jets de dés, choisissez les étages que vous voulez à l'étape 2 pour une approche plus personnalisée qui respecte également l'équilibre du jeu. Pour un seul étage, vous pouvez même choisir un étage d'une architecture NET de la valeur de difficulté située juste au-dessus de celle que vous utilisez actuellement, afin d'inclure un « niveau du boss ».

▶ Architecture NET : deux premiers étages (lobby)

Résultat du jet	Étage du lobby
1	Fichier SD 6
2	Mot de passe SD 6
3	Mot de passe SD 8
4	Putois
5	Feu follet
6	Tueur

▶ Architecture NET : tous les autres étages

Résultat du jet	Étage basique	Étage standard	Étage inhabituel	Étage avancé
3	Cerbère	Cerbère x2	Kraken	Cerbère x3
4	Tigre à dents de sabre	Cerbère, Tueur	Cerbère, Scorpion	Cobra x2
5	Corbeau x2	Putois x2	Cerbère, Tueur	Cerbère, Liche
6	Cerbère	Tigre à dents de sabre	Corbeau x2	Feu follet x3
7	Feu follet	Scorpion	Tigre à dents de sabre	Cerbère, Tigre à dents de sabre
8	Corbeau	Cerbère	Cerbère	Kraken
9	**Mot de passe SD 6**	**Mot de passe SD 8**	**Mot de passe SD 10**	**Mot de passe SD 12**
10	**Fichier SD 6**	**Fichier SD 8**	**Fichier SD 10**	**Fichier SD 12**
11	**Nœud de contrôle SD 6**	**Nœud de contrôle SD 8**	**Nœud de contrôle SD 10**	**Nœud de contrôle SD 12**
12	**Mot de passe SD 6**	**Mot de passe SD 8**	**Mot de passe SD 10**	**Mot de passe SD 12**
13	Putois	Cobra	Tueur	Titan
14	Cobra	Tueur	Liche	Dragon
15	Scorpion	Liche	Dragon	Tueur, Scorpion
16	Tueur, Putois	Cobra	Cobra, Corbeau	Kraken
17	Feu follet x3	Corbeau x3	Dragon, Feu follet	Corbeau, Feu follet, Cerbère
18	Liche	Liche, Corbeau	Titan	Dragon x2

DÉMONS ET DÉFENSES

BOÎTE À OUTILS POUR LES MJ

Vous pouvez pimenter une architecture NET en y installant des défenses. Dans ce cas, vous pouvez avoir intérêt à installer un Démon dans l'architecture pour les contrôler.

DÉMONS

À l'Ère du Rouge, les « Démons » sont en fait des types bien particuliers de systèmes intelligents GLACE. Ce ne sont pas les véritables IA de la période pré-Guerre, dont la création est devenue très strictement encadrée après toute la destruction qu'elles ont causée pendant la Quatrième Guerre corporatiste.

Ces « Démons » sont conçus pour attaquer des cibles dans le frigo à viande, par exemple le groupe qui accompagne un Netrunner, en utilisant des nœuds de contrôle tels que des drones et des tourelles.

Les Démons possèdent un rang d'**Interface** et une **valeur de combat**. Cette valeur de combat est la somme de leur CARAC et de leur compétence. Vous ajoutez le résultat du jet d'1d10 à cette valeur de combat quand le Démon attaque ou se défend avec des drones, des tourelles, etc. qu'il contrôle. **Un Démon ne peut exécuter ni programme ni GLACE.**

Avec leur rang d'Interface, les Démons n'ont accès qu'à deux des capacités d'un Netrunner qu'ils peuvent utiliser en dépensant leurs actions virtuelles : Élimination (pour se défendre) et Contrôle (pour faire fonctionner les nœuds de contrôle). **Même quand un Démon est aux commandes, un nœud de contrôle ne peut être activé qu'une fois par tour. Les Démons peuvent contrôler plusieurs nœuds de contrôle exactement comme les Netrunners.** *Voilà pourquoi Arasaka dispose de plusieurs tourelles dans ses bureaux.*

Un Démon a en permanence conscience de chaque facette de son architecture, ce qui veut dire qu'il n'est pas entravé par les mots de passe, qu'il sait toujours si un Netrunner est présent et qu'il remporte automatiquement tout concours de Vitesse avec un programme.

Aussi, les Démons n'ont-ils ni VIT ni PER. C'est pourquoi vous ne pouvez pas échapper à un Démon en utilisant Glissement, pas plus qu'un Démon n'a l'occasion de vous porter un coup gratuit quand il vous découvre. Les Démons n'ont pas non plus de DÉF et se défendent comme un Netrunner, avec Interface + 1d10.

Un Démon se place tout en haut de la file d'Initiative quand il détecte un intrus à l'aide de l'une de ses caméras d'observation ou quand un Netrunner entre dans son architecture. À son tour, le Démon active en priorité ses nœuds de contrôle en dépensant ses actions virtuelles et n'utilise Élimination sur un Netrunner ennemi que s'il lui reste des actions virtuelles ensuite.

La plus grande limitation d'un Démon est son « intelligence » très spécifique, dépourvue de volonté propre. Les Démons ressemblent aux IA utilisées dans les jeux vidéo : ils possèdent des « déclencheurs » qui définissent les actions prédéterminées qu'ils peuvent effectuer.

Par exemple, un Démon qui contrôle une tourelle sait qu'il doit attaquer quiconque pénètre dans une salle en particulier et ne porte pas un badge d'identification donné. C'est la seule chose dont il se préoccupe. Si le badge du directeur marketing a été remplacé par un faux et que ce dernier s'aventure dans la salle sans en avoir conscience, le Démon le traite comme n'importe quel autre intrus.

DÉMONS

Nom	REZ	Interface	Actions virtuelles	Valeur de combat
Lutin	15	3	2	14
Icône : une petite sphère de lumière orange avec des cornes rouges.				
Ifrit	25	4	3	14
Icône : un grand homme noir musclé habillé d'un élégant costume, arborant fez et poignard.				
Balron	30	7	4	14
Icône : un énorme monstre humanoïde en armure noire futuriste ou couvert de tentacules verts et brillants qui émettent un sifflement.				

LÉGENDE DES TABLEAUX DES DÉFENSES

Type : le nom de la défense.

Description : une description de la défense. Certaines donnent plusieurs options entre lesquelles le MJ peut choisir quand il crée la défense. Le temps nécessaire et le SD à dépasser pour contrer la défense avec Sécurité électronique sont aussi indiqués dans cette colonne.

Déclencheur par défaut : la méthode d'activation la plus courante pour cette défense. Le MJ ne doit pas hésiter à la modifier pour qu'elle corresponde à ce qu'il lui faut.

Données : cette colonne inclut toutes les informations supplémentaires nécessaires, par exemple le MOUV des défenses actives, la valeur de combat des défenses fixes, la portée de fonctionnement, les PS, le jet de Perception à réussir pour repérer une défense environnementale et l'Att/round.

Défenses mobiles

Les défenses mobiles sont de petits robots capables d'agir de manière indépendante au sein d'une certaine zone. Comme les véhicules autonomes, elles peuvent suivre une cible sur une longue distance, généralement tout le périmètre du site qu'elles défendent, par exemple un bâtiment ou une zone entourée par une palissade ou une clôture. **Pour que les défenses mobiles restent opérationnelles, un Démon doit contrôler leur nœud de contrôle au sein de l'architecture, sauf si elles sont contrôlées manuellement par un Netrunner.**

Quand une défense mobile n'est contrôlée par personne, elle peut être piratée avec la compétence Sécurité électronique. Une fois piratée, la défense peut être contrôlée à distance (à 6 m maximum de l'un des points d'accès de l'architecture NET) avec un Agent en dépensant une action comme le fait un Netrunner pour sa capacité Contrôle.

Quand une défense mobile est contrôlée par un Netrunner, toutes ses attaques et défenses sont effectuées en utilisant les compétences du Netrunner comme s'il avait les armes de la défense dans ses propres mains et comme s'il esquivait avec son propre corps.

Type	Description	Déclencheur par défaut	Données
Drone-araignée	Les drones-araignées sont équipés de 2 des objets suivants : • Lance-grenade avec 2 grenades lacrymogènes • Arme de mêlée très lourde • Pistolet-mitrailleur lourd avec 40 balles de base • Caméra d'observation **Sécurité électronique SD 21 et 5 minutes pour pirater.**	La cible pénètre dans la zone sans porter le passe ou le badge approprié.	MOUV 4 ● 40 PS Périmètre de la zone défendue
Drone terrestre	Existe sous diverses formes, notamment boule mobile, drone à chenilles, drone à roues ou drone serpent. Les drones terrestres sont équipés de 2 des objets suivants : • Pistolet très lourd avec 8 balles perforantes • Pistolet-mitrailleur avec 30 balles de base • Caméra d'observation **Sécurité électronique SD 21 et 5 minutes pour pirater.**	La cible pénètre dans la zone sans porter le passe ou le badge approprié.	MOUV 4 ● 30 PS Périmètre de la zone défendue
Grand drone aérien	Les grands drones aériens sont équipés de 2 des objets suivants : • Pistolet à fléchettes avec 8 fléchettes empoisonnées • Pistolet très lourd avec 8 balles perforantes • Caméra d'observation **Sécurité électronique SD 21, 5 minutes pour pirater.**	La cible pénètre dans la zone sans porter le passe ou le badge approprié.	MOUV 6 ● 20 PS Périmètre de la zone défendue
Mini-drone aérien	Les mini-drones aériens sont équipés de 1 des objets suivants : • Pistolet à fléchettes avec 8 fléchettes empoisonnées • Pistolet très lourd avec 8 balles perforantes • Caméra d'observation **Sécurité électronique SD 17 et 5 minutes pour pirater.**	La cible pénètre dans la zone sans porter le passe ou le badge approprié.	MOUV 6 ● 15 PS Périmètre de la zone défendue
Nuage de drones aériens	De minuscules drones volants faisant environ la taille d'un moucheron et pourvus de surfaces tranchantes grâce à des nanofils. Considérez le nuage comme une seule et même entité maniant une arme de mêlée très lourde. **Sécurité électronique SD 17 et 5 minutes pour pirater.**	La cible pénètre dans la zone sans porter le passe ou le badge approprié.	MOUV 8 ● 15 PS Périmètre de la zone défendue

Défenses fixes

Les défenses fixes sont des systèmes immobiles et restreints à un seul espace ou zone. Elles sont considérées comme des défenses « actives » au sens où leur programmation requiert un ensemble de conditions prédéterminées pour déclencher une attaque. Chaque défense fixe est connectée à son propre nœud de contrôle au sein d'une architecture NET. Contrairement aux défenses mobiles, les défenses fixes n'ont pas besoin d'être contrôlées par un Démon ou par un Netrunner. Quand elles agissent par elles-mêmes sans être contrôlées par un Démon, elles utilisent leur valeur de combat, qui est la somme de leur CARAC et de leur compétence, auquel vous ajoutez 1d10. Les défenses fixes ne peuvent pas esquiver les attaques puisque, comme leur nom l'indique, elles ne bougent pas.

Quand une défense fixe n'est contrôlée par personne, elle peut être piratée avec la compétence Sécurité électronique. Une fois piratée, la défense peut être contrôlée à distance (à 6 m maximum de l'un des points d'accès de l'architecture NET) avec un Agent en dépensant une action comme le fait un Netrunner pour sa capacité Contrôle.

Quand une défense fixe est contrôlée par un Netrunner, toutes ses attaques sont effectuées en utilisant les compétences du Netrunner comme s'il avait les armes de la défense dans ses propres mains.

Type	Description	Déclencheur par défaut	Données
Arme de mêlée automatisée	Une arme de mêlée très lourde automatisée, qui attaque généralement depuis l'un des angles d'une pièce. Souvent c'est un appareil à découper par jet d'eau industriel ou un fil monofilament rotatif. **Sécurité électronique SD 17 et 5 minutes pour pirater.**	La cible pénètre dans la pièce sans porter le passe ou le badge approprié. L'arme de mêlée continue d'attaquer jusqu'à ce que toutes les cibles soient mortes ou hors de portée, ou jusqu'à ce que le badge adéquat soit présenté.	Valeur de combat 14 25 PS Périmètre de la zone défendue
Nuage sanglant automatisé	Des armes automatisées tirent un nuage de nanites dans la pièce sous forme de brouillard rouge. Quand elles sont inhalées, les nanites attaquent leur victime de l'intérieur en formant des caillots avec l'hémoglobine de son sang. Tout ce qui filtre les attaques au gaz bloque aussi le nuage sanglant automatisé. Tous les individus organiques présents dans la zone défendue doivent réussir un jet de Résistance à la torture/aux drogues SD 15. Quiconque le rate subit 3d6 points de dégâts directement sur ses PS. Son armure n'est pas perforée. **Sécurité électronique SD 21 et 5 minutes pour pirater.**	La cible pénètre dans la pièce sans porter le passe ou le badge approprié.	Une seule attaque sur toutes les cibles Périmètre de la zone défendue
Tourelle automatisée	Cette défense est une arme automatisée, généralement accrochée au plafond d'une pièce pour couvrir une zone plus large. La plupart des armes à distance peuvent être installées sur une tourelle automatique, mais généralement, la tourelle est équipée de l'une des armes suivantes : • Fusil d'assaut avec 25 balles de base • Crache-feu avec 4 chevrotines incendiaires • Pistolet à fléchettes avec 8 fléchettes empoisonnées • Pistolet très lourd avec 8 balles perforantes • Pistolet-mitrailleur lourd avec 40 balles de base **Sécurité électronique SD 17 et 5 minutes pour pirater.**	La cible pénètre dans la pièce sans porter le passe ou le badge approprié. La tourelle continue de tirer jusqu'à ce que la cible soit morte ou hors de portée, ou jusqu'à ce que le badge adéquat soit présenté.	Valeur de combat 14 25 PS Périmètre de la zone défendue

Défenses environnementales

Les défenses environnementales sont des systèmes « intégrés » dans une partie spécifique de l'environnement ordinaire. Elles sont généralement déployées sur un espace limité, par exemple un couloir, une pièce ou un espace relativement petit entouré par une clôture ou une palissade. Beaucoup de défenses environnementales font partie de la structure du sol, des murs ou du plafond, à moins qu'elles n'aient des émetteurs ou des projecteurs (ou les deux) intégrés dans ces surfaces.

Les défenses environnementales ont chacune leur propre nœud de contrôle au sein d'une architecture NET. Elles sont toutes automatiques et même quand elles sont contrôlées par un Démon ou par un Netrunner, elles peuvent seulement être allumées ou éteintes et s'activent toujours dès qu'elles sont déclenchées. **Quand aucun Démon n'est présent, allumer le sol électrifié la nuit avant de partir fait partie du travail de l'un des employés du bâtiment.**

Quand une défense environnementale n'est contrôlée par personne, elle peut être piratée avec la compétence Sécurité électronique. Une fois piratée, la défense peut être contrôlée à distance (à 6 m maximum de l'un des points d'accès de l'architecture NET) avec un Agent en dépensant une action comme le fait un Netrunner pour sa capacité Contrôle.

Type	Description	Déclencheur par défaut	Données
Caméras d'observation	Ces caméras peuvent voir en luminosité faible/infrarouge/UV et transmettre les images à un Démon ou à un agent de sécurité pour qu'il agisse si nécessaire. **Sécurité électronique SD 9 et 1 minute pour pirater.**	La cible pénètre dans la pièce.	5 PS Perception SD 17 pour repérer cette défense Peut filmer toute une pièce ou tout un couloir
Tapis d'enchevêtrement	Un entrelacs de nanofils dissimulé dans un tapis apparemment normal. Quand il est déclenché, les fils jaillissent et s'enroulent autour des pieds et des jambes de la cible, réduisant son MOUV de 1d6 jusqu'à ce que le tapis soit détruit ou jusqu'à ce qu'elle ne se trouve plus dessus. **Sécurité électronique SD 13 et 1 minute pour pirater.**	La cible marche sur le tapis.	20 PS Perception SD 17 pour repérer cette défense 1 Att/round Périmètre de la zone défendue
Sol électrifié	Des câbles électriques intégrés dans un sol ordinaire qui, quand ils sont déclenchés, administrent un choc électrique infligeant 6d6 points de dégâts au corps de la cible. Ces dommages sont réduits par l'armure et ne la perforent pas. La cible reçoit un nouveau choc à la fin de son tour suivant et de chacun de ses autres tours jusqu'à ce qu'elle ne se trouve plus sur le sol électrifié. **Sécurité électronique SD 13 et 1 minute pour pirater.**	La cible marche sur la zone câblée.	20 PS Perception SD 17 pour repérer cette défense Périmètre de la zone défendue
Grille de lasers	Une grille de lasers projetés depuis le plafond et les murs pour s'entrecroiser étroitement. Toucher l'un des lasers équivaut à être touché au corps par une arme de mêlée très lourde. Si elle est repérée, la grille de lasers peut être traversée avec prudence en réussissant un jet de Contorsion SD 17. En cas d'échec, le personnage touche un laser. **Sécurité électronique SD 17 et 5 minutes pour pirater.**	La cible pénètre dans la zone défendue ou se déplace de 2 m au sein de la zone défendue.	Perception SD 17 pour repérer cette défense Périmètre de la zone défendue
Piège à fosse	Une partie du sol est reliée à un mécanisme de contrepoids pour s'ouvrir sous les pieds de la cible et la faire tomber dans une fosse en dessous. La cible peut tenter d'éviter la chute avec un jet d'Athlétisme SD 15. Aucun jet n'est requis si la cible dispose d'une main grappin ou d'un lance-grappin facilement accessible. Le fond de la fosse peut être tapissé d'une grille de nanofils ou de pics qui infligent 6d6 points de dégâts au corps de la cible, réduits par l'armure. **Sécurité électronique SD 13 et 1 minute pour pirater.**	La cible marche sur le piège à fosse.	Perception SD 17 pour repérer cette défense Périmètre de la zone défendue
Glue	Une série de vaporisateurs qui, quand ils sont déclenchés, projettent une glue épaisse autour des pieds et des jambes de la cible, réduisant son MOUV de 2d6 jusqu'à ce que la glue soit détruite ou jusqu'à ce que la cible s'échappe de la zone défendue. **Sécurité électronique SD 13 et 1 minute pour pirater.**	La cible pénètre dans la zone couverte par les vaporisateurs.	10 PS Perception SD 17 pour repérer cette défense 1 Att/round Périmètre de la zone défendue
Barres anti-intrusion	Des barres d'acier qui jaillissent des murs ou du plafond pour former une grille et écraser les cibles sous et entre elles en infligeant 6d6 points de dégâts à leur corps, réduits par l'armure. **Sécurité électronique SD 13 et 5 minutes pour pirater.**	La cible pénètre dans la zone de la grille.	20 PS Perception SD 17 pour repérer cette défense 1 Att/round Périmètre de la zone défendue

Type	Description	Déclencheur par défaut	Données
Glissomax	Une série de vaporisateurs qui, quand ils sont déclenchés, projettent un liquide extrêmement glissant sur le sol de la zone. Quiconque effectue une action de mouvement dans cette zone doit réussir un jet d'Athlétisme SD 15 sous peine de tomber au sol. **Sécurité électronique SD 13 et 1 minute pour pirater.**	La cible pénètre dans la zone couverte par les vaporisateurs.	10 PS Perception SD 17 pour repérer cette défense Périmètre de la zone défendue
Panneaux étourdissants	Des panneaux enchâssés dans les murs et conçus pour ressembler à des peintures ou à des tableaux blancs. Quand ils sont déclenchés, ils émettent une explosion étourdissante de lumière aveuglante et de sons. Tout personnage pris dans leur zone d'effet doit réussir un jet de Résistance à la torture/aux drogues SD 15 sous peine de subir les blessures critiques œil endommagé et oreille endommagée pendant 1 minute. Cependant, la victime ne subit pas les dégâts bonus de ces blessures critiques. **Sécurité électronique SD 13 et 1 minute pour pirater.**	La cible arrive à 2 m ou moins d'un panneau. Zone d'effet : carré de 10 m sur 10 m centré sur le panneau.	5 PS Perception SD 17 pour repérer cette défense Périmètre de la zone défendue
Ascenseur à gaz soporifique	Quand il se déclenche, toutes les ouvertures de l'espace sont hermétiquement scellées. Placez le piège tout en haut de la file d'Initiative. Autour du piège, tous les personnages présents dans l'espace doivent réussir un jet de Résistance à la torture/aux drogues SD 13. Tous ceux qui échouent sont à présent inconscients, mais seulement jusqu'à ce qu'ils soient réveillés par des dégâts qu'ils subissent ou par quelqu'un qui dépense une action pour les réveiller. Le piège peut être vaincu en faisant tomber ses PS à 0 avant que tout le monde ne tombe inconscient ou en le désarmant par un autre moyen. **Sécurité électronique SD 17 et 5 minutes pour pirater.**	La cible pénètre dans l'espace clos ou la zone close.	60 PS Perception SD 17 pour repérer cette défense Périmètre de la zone défendue



PAR ADRIAN MARC

LA SÉCURITÉ À DOMICILE EN 2045

Les mesures de sécurité onéreuses ne sont pas destinées uniquement aux corporations, mais aussi aux rares individus qui peuvent se les offrir. Si vous avez besoin de défenses automatisées pour votre domicile, cassez votre tirelire et allez faire un tour sur votre Marché de nuit local. Vous devez commencer par acheter votre propre architecture NET.

ACHETER UNE ARCHITECTURE NET

Une architecture NET coûte très cher. Plus vous voulez d'étages, plus le prix par étage est élevé. De plus, la longueur de l'architecture NET détermine si le serveur physique qui l'abrite est portatif (de la taille d'un gros sac à dos) ou non, et détermine la quantité maximum de nœuds de contrôle (vendus séparément) que vous pouvez y installer. Réfléchissez bien, car vous ne pouvez plus augmenter le nombre d'étages d'une architecture NET après l'avoir achetée. Les architectures NET ne peuvent être achetées que sur un Marché de nuit qui vend des appareils électroniques personnels, organisé par un Fixer de rang 4 ou plus.

Nombre d'étages	Nombre maximum de nœuds de contrôle	Portatif	Prix par étage
3 à 6	2	Oui	1 000 (Très onéreux)
7 à 12	3	Non	5 000 (Luxueux)
13 à 18	–	Non	10 000 (Super luxueux)

AJOUTER DES MOTS DE PASSE, DES NŒUDS DE CONTRÔLE ET DES FICHIERS

Une fois que vous avez une architecture NET, vous devez la peupler. Les mots de passe, les nœuds de contrôle et les fichiers prennent chacun un étage de votre nouveau bébé par élément et leur prix dépend de leur difficulté de piratage pour un Netrunner. Les architectures NET ne peuvent être achetées que sur un Marché de nuit qui vend des appareils électroniques personnels, organisé par un Fixer de rang 4 ou plus.

SD du Netrunner pour pirater l'élément	Prix
SD 6	500 (Onéreux)
SD 8	1 000 (Très onéreux)
SD 10	5 000 (Luxueux)
SD 12	10 000 (Super luxueux)

QUEL TYPE DE SÉCURITÉ ME FAUT-IL ?

Aucune architecture NET n'est à l'abri d'une équipe d'infiltration d'élite que vous n'avez pas vue venir. Toutes les défenses que vous installez peuvent potentiellement être retournées contre vous par un Netrunner ou un Techie suffisamment compétent, ne l'oubliez pas.

Parfois, mieux vaut être subtil niveau sécurité : investir dans des nœuds de contrôle pour gérer des caméras et une alarme et dans un fichier pour stocker les enregistrements vidéo, protégé par des GLACE bien méchants.

Si vous voulez vous montrer clairement dissuasif, élaborez un système de sécurité qui tue les intrus. Achetez toutes les architectures NET courtes que votre Fixer peut vous trouver et peuplez-les de tourelles automatisées jusqu'au nombre maximum de nœuds de contrôle. Profitez du réseau de votre Fixer pour mettre la main sur de jolis lance-roquettes et sur des roquettes rares pour équiper vos beaux engins de mort tout neufs. Un Netrunner ne peut rien faire sans s'approcher du système. Donc, assurez-vous qu'il meurt en essayant.

DONNÉES

Vous trouverez davantage d'informations sur les marchés de nuit en PAGE 337

Ajouter des Démons et des GLACE

Maintenant que vous avez quelque chose à protéger, vous pouvez peupler votre architecture NET de GLACE. Pour ce faire, vous payez le prix de chaque programme que vous voulez ajouter individuellement et les placez comme vous le désirez aux étages vides de votre architecture NET. Les GLACE utilisés dans une architecture NET coûtent exactement le même prix que les GLACE utilisés dans une cyberconsole. Si vous voulez ajouter 2 GLACE à un étage, vous payez le double du prix de chaque programme que vous placez à cet étage. Si vous voulez ajouter 3 GLACE à un seul étage, vous payez le triple du prix de chaque programme que vous placez à cet étage. Les Démons sont un cas particulier et ne peuvent pas être placés en double ou en triple. Vous ne pouvez placer qu'un seul Démon par tranche de six étages dans votre architecture (voir le tableau ci-dessous pour leurs prix). Tous les programmes conçus pour les architectures NET ne peuvent être achetés que sur un Marché de nuit qui vend des appareils électroniques personnels, organisé par un Fixer de rang 4 ou plus.

Démon	Prix
Lutin	1 000 (Très onéreux)
Ifrit	5 000 (Luxueux)
Balron	10 000 (Super luxueux)

Ajouter des défenses aux nœuds de contrôle

Pour mettre la touche finale à votre système de sécurité à domicile, vous pouvez connecter chacun de vos nœuds de contrôle à une défense. Si vous préférez connecter vos nœuds de contrôle à quelque chose d'autre, parlez-en à votre MJ. Vous allez devoir déterminer une méthode qui permette à vos défenses de distinguer les alliés des ennemis. Vous aurez peut-être aussi besoin d'un Démon qui vous aidera à gérer vos nœuds de contrôle, sauf si vous voulez le faire manuellement.

Chaque défense possède son propre prix, selon la difficulté pour la pirater en utilisant la compétence Sécurité électronique. Les défenses ne peuvent être achetées que sur un Marché de nuit qui vend des appareils électroniques personnels, organisé par un Fixer de rang 4 ou plus (CF. PAGE 212 pour la liste des défenses).

SD pour pirater avec Sécurité électronique	Prix
SD 9	500 (Onéreux)
SD 13	1 000 (Très onéreux)
SD 17	5 000 (Luxueux)
SD 21	10 000 (Super luxueux)

Exemple de sécurité à domicile

Quelqu'un est entré par effraction dans l'entrepôt de TLB LTD la semaine dernière, donc l'entreprise décide de renforcer sa sécurité. Elle commence par acheter une **architecture NET à 4 étages** (1 000 ED par étage, 4 000 ED au total). Au premier étage, elle place un **Cerbère** (1 000 ED) et un **Tueur** (1 000 ED). Les deux coûtent le double, car ils sont deux au même étage. Au deuxième étage, elle installe un **mot de passe** avec un SD de 8 (1 000 ED). Le troisième étage accueille un autre **Cerbère** (500 ED parce qu'il est le seul GLACE de l'étage) et le dernier étage abrite un **nœud de contrôle** SD 8 (1 000 ED) qui fait fonctionner une **tourelle automatisée** (5 000 ED). Au total, ce nouveau système de sécurité coûte la coquette somme de 13 500 ED.

▶ Architecture NET de TLB LTD

Étage	De l'autre côté de la « porte »	SD
1	Cerbère, Tueur	–
2	Mot de passe	(Porte dérobée SD 8)
3	Cerbère	–
4	Nœud de contrôle (tourelle automatisée)	(Contrôle SD 8)

PAR ADRIAN MARC



TRAUMA TEAM

PARCE QUE VOUS ALLEZ VOUS FAIRE TIRER DESSUS. SOUVENT.

À l'Ère du Rouge, vous allez vous prendre des balles, *beaucoup* de balles. Cette section explique comment guérir *après* la fusillade. Le terme « Trauma Team » désigne une escouade d'ambulanciers spécialisés qui récupère les clients qui ont été blessés ou incapacités d'une autre manière.

Que faire quand un personnage meurt

Que peut faire le MJ quand l'un des PJ repart d'un combat les pieds devant? Voici quelques manières de gérer la chose :

***Préparez-vous au pire** : dès le début de la campagne, demandez à vos joueurs de commencer à développer un personnage de rechange pour reprendre le flambeau si l'original devait tomber. Le deuxième personnage peut être un membre de sa famille, un ami proche ou même un ancien partenaire. C'est toujours mieux si le deuxième personnage connaissait le PJ décédé et peut s'intégrer au groupe sans trop de problèmes.*

***Attendez-vous à la fin** : préparez psychologiquement vos joueurs à s'attendre à la mort de leurs personnages (l'option « un samouraï ne craint pas la mort »). Sous toutes ses versions, **Cyberpunk** a la réputation d'être un jeu de rôle très létal (des BD parodiques ont même été dessinées à ce sujet). Donc, dès le départ, faites en sorte que les joueurs s'attendent à une mort soudaine et brutale. Vendez-leur l'idée que quand leurs personnages tomberont, ils tomberont en héros dans une explosion de gloire ; et quand cela se produira, faites ce que vous pouvez pour que cette mort soit une scène dont tout le monde à la table se souviendra et parlera pendant longtemps.*

Seuils de blessure

Au fur et à mesure que vous encaissez des dégâts, vous passez des seuils de blessure qui auront un impact sur vos performances. Lorsque vous atteignez un nouveau seuil de blessure, il remplace les effets du seuil de blessure précédent.

Votre seuil de blessure est déterminé par le nombre de points de santé qu'il vous reste.

Type de blessure	Seuil	Effet	SD de stabilisation
Blessure légère	Moins que le maximum de PS Aucun SD 10		
Blessure grave	Moins de la moitié des PS (arrondie au supérieur)	–2 sur toutes les actions	SD 13
Blessure mortelle	Moins de 1 PS	–4 sur toutes les actions –6 au MOUV (1 minimum) Doit faire un **jet de sauvegarde contre la mort** au début de chacun de ses tours. Un personnage ayant subi une blessure mortelle subit une **blessure critique** chaque fois qu'il subit des dégâts à cause d'une attaque de mêlée ou d'une attaque à distance. De plus, sa **pénalité au jet de sauvegarde contre la mort** augmente de 1.	SD 15 pour rendre 1 PS et le personnage est inconscient (évanoui pendant 1 minute)
Mort	Un jet de sauvegarde contre la mort raté	Mort	Impossible à ramener à la vie

Blessures critiques

Chaque fois que vous lancez les dés pour déterminer les dégâts d'une attaque de mêlée ou d'une attaque à distance et que vous obtenez deux 6 ou plus, vous infligez une blessure critique !

Lancez 2d6 dans le tableau des blessures critiques approprié jusqu'à ce que vous obteniez une blessure critique dont la cible ne souffre pas déjà. Si vous n'avez pas visé pour toucher la tête, faites le jet dans le tableau des blessures critiques pour le corps.

Toutes les blessures critiques causent un horrible effet de blessure et infligent 5 points de dégâts bonus directement sur les points de santé de la cible lorsqu'elles sont subies. Les dégâts bonus ne perforent pas l'armure et ne sont pas modifiés par la localisation du coup.

Attention, les blessures critiques et leurs dégâts bonus sont appliqués même lorsque les dégâts de l'attaque n'ont pas traversé le PA de la cible.

Blessures critiques pour le corps

Jet (2d6)	Blessure	Effet de blessure	Soins d'urgence	Traitement
2	Bras arraché	Le bras arraché est perdu. Vous lâchez immédiatement tous les objets que vous teniez dans la main de ce bras. **La pénalité au jet de sauvegarde contre la mort de base augmente de 1.**	–	Chirurgie SD 17
3	Main arrachée	La main arrachée est perdue. Vous lâchez immédiatement tous les objets que vous teniez dans cette main. **La pénalité au jet de sauvegarde contre la mort de base augmente de 1.**	–	Chirurgie SD 17
4	Poumon affaissé	–2 au MOUV (1 minimum). **La pénalité au jet de sauvegarde contre la mort de base augmente de 1.**	Assistance médicale SD 15	Chirurgie SD 15
5	Côtes cassées	À la fin de chaque tour lors duquel vous vous déplacez de plus de 4 m à pied, vous subissez de nouveau les dégâts bonus de cette blessure critique directement sur vos points de santé.	Assistance médicale SD 13	Assistance médicale SD 15 ou Chirurgie SD 13
6	Bras cassé	Vous ne pouvez pas utiliser votre bras cassé. Vous lâchez immédiatement tous les objets que vous teniez dans la main de ce bras.	Assistance médicale SD 13	Assistance médicale SD 15 ou Chirurgie SD 13
7	Plaie avec corps étranger	À la fin de chaque tour durant lequel vous vous déplacez de plus de 4 m à pied, vous subissez de nouveau les dégâts bonus de cette blessure critique directement sur vos points de santé.	Premiers secours ou Assistance médicale SD 13	Les soins d'urgence suppriment l'effet de blessure de manière permanente
8	Jambe cassée	–4 au MOUV (1 minimum)	Assistance médicale SD 13	Assistance médicale SD 15 ou Chirurgie SD 13
9	Muscle déchiré	–2 aux attaques de mêlée	Premiers secours ou Assistance médicale SD 13	Les soins d'urgence suppriment l'effet de blessure de manière permanente
10	Vertèbre endommagée	À votre prochain tour, vous ne pouvez pas effectuer d'action, mais vous pouvez effectuer une action de mouvement. **La pénalité au jet de sauvegarde contre la mort de base augmente de 1.**	Assistance médicale SD 15	Chirurgie SD 15
11	Doigts écrasés	–4 à toutes les actions impliquant cette main	Assistance médicale SD 13	Chirurgie SD 15
12	Jambe arrachée	La jambe arrachée est perdue. –6 au MOUV (1 minimum). Vous ne pouvez pas esquiver les attaques. **La pénalité au jet de sauvegarde contre la mort de base augmente de 1.**	–	Chirurgie SD 17

Blessures critiques pour la tête

Jet (2d6)	Blessure	Effet de blessure	Soins d'urgence	Traitement
2	Œil crevé	L'œil crevé est perdu. –4 aux attaques à distance et aux jets de Perception impliquant la vue. **La pénalité au jet de sauvegarde contre la mort de base augmente de 1.**	–	Chirurgie SD 17
3	Lésion cérébrale	–2 à toutes les actions. **La pénalité au jet de sauvegarde contre la mort de base augmente de 1.**	–	Chirurgie SD 17
4	Œil endommagé	–2 aux attaques à distance et aux jets de Perception impliquant la vue.	Assistance médicale SD 15	Chirurgie SD 13

Jet (2d6)	Blessure	Effet de blessure	Soins d'urgence	Traitement
5	Commotion cérébrale	–2 à toutes les actions	Premiers secours ou Assistance médicale SD 13	Les soins d'urgence suppriment l'effet de blessure de manière permanente
6	Mâchoire cassée	–4 à toutes les actions impliquant de parler	Assistance médicale SD 13	Assistance médicale ou Chirurgie SD 13
7	Plaie avec corps étranger	À la fin de chaque tour durant lequel vous vous déplacez de plus de 4 m à pied, vous subissez de nouveau les dégâts bonus de cette blessure critique directement sur vos points de santé.	Premiers secours ou Assistance médicale SD 13	Les soins d'urgence suppriment l'effet de blessure de manière permanente
8	Coup du lapin	**La pénalité au jet de sauvegarde contre la mort de base augmente de 1.**	Assistance médicale SD 13	Assistance médicale ou Chirurgie SD 13
9	Fracture du crâne	Les attaques visant votre tête multiplient les dégâts qui traversent votre PA par 3 et non par 2. **La pénalité au jet de sauvegarde contre la mort de base augmente de 1.**	Assistance médicale SD 15	Assistance médicale ou Chirurgie SD 15
10	Oreille endommagée	Chaque fois que vous vous déplacez de plus de 4 m à pied lors d'un tour, vous ne pouvez pas effectuer d'action de mouvement lors de votre tour suivant. De plus, vous subissez un malus de –2 aux jets de Perception impliquant l'ouïe.	Assistance médicale SD 13	Chirurgie SD 13
11	Trachée écrasée	Vous ne pouvez pas parler. **La pénalité au jet de sauvegarde contre la mort de base augmente de 1.**	–	Chirurgie SD 15
12	Oreille arrachée	L'oreille arrachée est perdue. Chaque fois que vous vous déplacez de plus de 4 m à pied lors d'un tour, vous ne pouvez pas effectuer d'action de mouvement lors de votre tour suivant. De plus, vous subissez un malus de –4 aux jets de Perception impliquant l'ouïe. **La pénalité au jet de sauvegarde contre la mort de base augmente de 1.**	–	Chirurgie SD 17

▶ Blessure mortelle ◀

Un personnage souffrant d'une blessure mortelle subit une blessure critique chaque fois qu'une attaque lui inflige des dégâts. De plus, sa pénalité au jet de sauvegarde contre la mort augmente de 1.

Jets de sauvegarde contre la mort

Au début de chacun de vos tours, lorsque vous souffrez d'une blessure mortelle, vous devez faire un jet de sauvegarde contre la mort. Lancez un d10. Si le résultat est inférieur à votre COR, vous survivez et vous pouvez jouer votre tour normalement. **Si vous obtenez un 10, vous ratez automatiquement votre jet de sauvegarde contre la mort.** Chaque fois que vous faites un jet de sauvegarde contre la mort, votre pénalité au jet de sauvegarde contre la mort augmente, ce qui signifie que le résultat de tous vos futurs jets de sauvegarde contre la mort augmente de +1, il devient donc de plus en plus difficile de repousser la mort. Cette pénalité au jet de sauvegarde contre la mort continue d'augmenter jusqu'à ce qu'une stabilisation réussie vous rende 1 PS. À ce moment-là, elle redevient la pénalité au jet de sauvegarde contre la mort de base qui peut être augmentée par les pires blessures critiques.

Si vous ratez ne serait-ce qu'un jet de sauvegarde contre la mort, vous mourez.

Et il est impossible de redonner la vie à un mort.

Stabilisation et guérison

À supposer que vous ne finissiez pas mort, vous aurez besoin de vous remettre sur pied pour regagner la Rue et reprendre vos activités. Pour commencer à guérir naturellement, il faut d'abord qu'on vous stabilise.

Le SD pour stabiliser une cible (ou pour vous stabiliser vous-même) dépend du seuil de blessure auquel se trouve la cible.

Blessure légère : SD 10
Blessure grave : SD 13
Blessure mortelle : SD 15

Stabiliser quelqu'un prend une action et nécessite un jet : TECH + Premiers soins ou Assistance médicale + 1d10

Et après la stabilisation ?

Une fois la stabilisation réussie, la cible récupère autant de PS que son COR par jour tant qu'elle passe la majeure partie de son temps à se reposer et se cantonne à des activités calmes, jusqu'à ce qu'elle ait recouvré tous ses PS. Si le patient fait trop d'efforts, il ne regagne pas de PS ce jour-là, ses blessures se rouvrent et il doit de nouveau être stabilisé pour recommencer à guérir naturellement.

… À moins qu'il n'ait subi une blessure mortelle

Un personnage affligé d'une blessure mortelle et qui est la cible d'une stabilisation réussie regagne immédiatement 1 point de santé et se voit désormais considéré comme inconscient. L'adrénaline est retombée. Quand vous êtes inconscient, vous ne percevez plus du tout le monde. Cet état dure toujours 1 minute. Vous faites tout de même des jets de sauvegarde contre la mort si quelqu'un vous poignarde et vous inflige une blessure mortelle pendant ce temps (ce qui arrive plus souvent que vous ne le croyez).

Compétences nécessaires

Il existe quatre compétences de guérison dans ***Cyberpunk RED*** : **Cybertech**, **Premiers secours**, **Assistance médicale (x2)** et **Chirurgie**.

Assistance médicale

- Peut être utilisée pour stabiliser des seuils de blessure et pour prodiguer des soins d'urgence ou un traitement sur une blessure critique (à l'exception des plus létales).
- Disponible pour tous les personnages, mais très gourmande en points, car c'est une compétence au prix (x2).

Chirurgie

- Peut être utilisée pour traiter les blessures critiques, même les plus létales.
- Disponible uniquement pour les Medtechs par leur capacité de rôle, Médecine.

Cybertech

- Ne peut pas être utilisée pour stabiliser des seuils de blessure.
- Peut être utilisée pour prodiguer des soins d'urgence et des traitements sur des blessures critiques infligées à des cyberimplants qui remplacent des organes biologiques, par exemple des cybermembres ou des cyberyeux.

Premiers secours

- Peut être utilisée pour stabiliser des seuils de blessure et pour prodiguer des soins d'urgence, mais seulement sur les blessures critiques les plus courantes.
- Disponible pour tous les personnages et peu gourmande en points, car un personnage a toujours 2 points minimum dans cette compétence à la création.

Traiter une blessure critique

Il existe deux manières de guérir une blessure critique : des **soins d'urgence** et un **traitement**. Selon la sévérité de la blessure critique, l'un ou l'autre peut ne pas être disponible ou peut nécessiter des compétences différentes. Les pires blessures critiques nécessitent la compétence Chirurgie, disponible exclusivement pour les Medtechs par leur capacité de rôle.

Des soins d'urgence suppriment l'effet de blessure pour le reste de la journée.

Chaque tentative prend 1 minute.
Vous pouvez vous prodiguer des soins d'urgence à vous-même.

Un traitement supprime l'effet de blessure de manière permanente.

Chaque tentative prend 4 heures.
Vous ne pouvez pas vous prodiguer un traitement à vous-même.

DONNÉES

Pour plus d'informations concernant la corporation Trauma Team, reportez-vous à la PAGE 279

Blessures critiques et Cybertech

Si vous subissez une blessure critique sur une partie de votre corps qui a été remplacée par un cyberimplant (cyberbras, cyberjambe, cyberœil, cyberaudio etc.), vous subissez tout de même l'effet de la blessure critique et ses dégâts bonus. Cependant, vous pouvez utiliser la compétence Cybertech, et non les compétences Premiers secours, Assistance médicale ou Chirurgie, pour prodiguer des soins d'urgence ou un traitement. Vous faites le jet avec le SD indiqué et la tentative prend la même durée.

Trauma Team : Silver ou Gold ?

Quand la demande pour ses services a augmenté, Trauma Team a modifié son modèle de financement pour s'adapter à l'époque et propose désormais deux niveaux de service à ses clients : **Silver** (500 ED/mois) et **Gold** (1 000 ED/mois).

Les membres **Silver** doivent payer les traitements qui nécessitent de la chirurgie, au même prix que celui d'un hôpital. Si le membre ne veut pas payer pour ces traitements, la Trauma Team fait tout son possible pour lui en utilisant la compétence Assistance médicale avant de le conduire à l'hôpital le plus proche.

La couverture **Gold** inclut les traitements nécessitant de la chirurgie sans frais supplémentaires.

Les deux couvertures sont transférables sur une base d'un pour un, ce qui veut dire que vous pouvez utiliser votre couverture pour aider l'un de vos amis qui n'en a pas, mais pas pour deux amis en même temps ou si vous avez déjà fait appel à votre couverture pour vous-même. Enregistrer votre carte Trauma Team sur un Agent connecté à un biomoniteur permet à votre Agent d'appeler la Trauma Team à votre place pendant une fusillade sans que vous ayez besoin de dépenser une action pour ce faire **quand vos PS tombent en dessous de votre COR ou chaque fois que vous subissez une blessure critique qui vous arrache une partie du corps**. Si vous enregistrez votre carte Trauma Team sur l'Agent d'un ami, son Agent pourra appeler pour ses blessures de la même manière que ci-dessus, mais en utilisant votre couverture. Sinon, appeler la Trauma Team prend une action et vous pouvez le faire chaque fois que vous êtes blessé.



PAR MAKSYM HARAHULIN

Cela dit, si vous tapez sur les nerfs de l'Équipe en la dérangeant pour des blessures très mineures, elle pourrait « oublier » de répondre à votre prochain appel.

Quand vous appelez la Trauma Team, lancez un d6. Le résultat obtenu est le nombre de rounds que la Trauma Team met à arriver. Quand elle arrive, elle se place tout en haut de la file d'Initiative. La Trauma Team est traitée de la même manière que les renforts du Justicier, ce qui veut dire qu'en plus du PA, des PS et des niveaux de MOUV et de COR, ses membres possèdent une **valeur de combat** qui est utilisée à la fois pour l'attaque et pour la défense. Ce nombre est la somme de leur CARAC et de leur compétence. Vous ajoutez le résultat du jet d'un d10 à cette valeur chaque fois qu'ils attaquent avec les armes ou l'équipement qu'ils portent ou qu'ils se défendent. **Les membres de la Trauma Team ne peuvent pas esquiver les balles.**

Une Trauma Team est composée de 5 membres : 1 docteur, 1 infirmier, 1 pilote et 2 agents de sécurité. Ils arrivent par les airs dans un AV-4 équipé d'un support d'arme lourde pour véhicule sur lequel est fixé un Helix de Tsunami Arms (CF. PAGE 348). L'AV-4 est aussi rempli de matériel médical, dont 4 cryocuves et une table d'opération à la pointe de la technologie.

La Trauma Team met un point d'honneur à arriver dans son AV-4 aussi près que possible du combat et à mettre tous les patients en sécurité dans des sacs à cryopompe durant le tour de son arrivée dans le combat si possible, après quoi elle repart sous un tir de couverture dès que tous les patients couverts sont en sécurité dans l'AV-4.

Membre de la Trauma Team	Valeur de combat	PA	PS	MOUV et COR
Médecin de la Trauma Team Un Medtech en tenue pare-balles légère qui manie une cryopompe et un pistolet lourd. Il porte sur lui 2 hypodairs contenant chacune 1 dose de rapidétox. De plus, il peut utiliser sa valeur de combat pour les compétences suivantes : Pilotage de véhicule aérien, Premiers secours, Assistance médicale et Techniques médicales.	10	11	20	4
Infirmier de la Trauma Team Un Medtech en kevlar® qui manie une cryopompe et un bouclier balistique. De plus, il peut utiliser sa valeur de combat pour les compétences suivantes : Pilotage de véhicule aérien, Premiers secours, Assistance médicale et Techniques médicales.	10	7	25	6
Pilote de la Trauma Team Un pilote en kevlar® qui manie un pistolet très lourd. De plus, il peut utiliser sa valeur de combat pour les compétences suivantes : Aérotech, Premiers secours et Pilotage de véhicule aérien.	10	7	25	6
Agent de sécurité de la Trauma Team (x2) Un gros bras dont l'Équipe loue les services en tenue pare-balles lourde qui manie des fusils d'assaut.	10	13	30	4

UNE VISITE À L'HÔPITAL

Les avancées médicales ont transformé beaucoup de séjours à l'hôpital en simples procédures ambulatoires qui ne durent pas plus de 4 heures par traitement requis durant la visite. En conséquence, leurs coûts ont considérablement baissé. **Quand vous vous rendez à l'hôpital, vous ne payez que la stabilisation ou le traitement au SD le plus élevé nécessaire pour vous guérir totalement**. Tout le reste servant à entamer le processus de guérison naturelle est ajouté sans frais supplémentaires. Vous sortirez probablement de l'hôpital dans la journée pour finir de guérir confortablement chez vous. Si vous préférez guérir à l'hôpital, l'occupation d'un lit vous coûtera 100 ED (Très coûteux) la nuit. Si vous ne pouvez pas payer vos frais médicaux en partant, l'hôpital peut élaborer un échéancier de paiement avec vous selon lequel vous pouvez payer la facture au début du mois suivant. Les gens qui ne paient pas leurs frais médicaux à temps risquent d'être harcelés par des agents de recouvrement, et nous ne souhaitons cela à personne... **Voici ce que coûte une visite à l'hôpital** :

Pièces de remplacement

Quand un personnage perd une partie de son corps à cause d'une blessure critique, par exemple œil crevé ou bras arraché, il a plusieurs possibilités s'il veut remplacer l'organe perdu.

Les traitements standard de la plupart des hôpitaux impliquent l'utilisation soit d'un organe de remplacement cloné à partir des propres tissus du patient et développé de manière artificiellement rapide jusqu'à sa taille adulte, soit d'un cyberimplant médicalisé. Le cyberimplant médicalisé remplace la partie du corps perdue par un appareil technologique qui n'offre aucun avantage supplémentaire en dehors de la fonctionnalité normale de l'organe. Un cyberimplant médicalisé ne possède pas d'emplacements d'extension pour des améliorations (par exemple des éventreurs ou un bandeau) et n'augmente pas les dégâts infligés, contrairement à un cyberimplant classique. Il ne déclenche pas non plus de perte d'Humanité.

Si un patient veut remplacer une partie du corps perdue par un cyberimplant classique, il doit d'abord payer le traitement pour guérir la blessure critique, puis payer le prix du cyberimplant. Par exemple, si Nightingale perd son bras lors d'un combat et veut un cyberbras qu'elle pourra améliorer plus tard, elle doit payer 1 000 ED pour le traitement et 500 ED pour le bras.

SD le plus élevé de stabilisation ou de traitement d'une blessure critique pendant la visite	Prix
SD 17 ou plus	1 000 (Très onéreux)
SD 15	500 (Onéreux)
SD 13	100 (Très coûteux)
SD 10	50 (Coûteux)

La banque de corps

L'adoption généralisée des nouvelles avancées de la technologie de clonage de membre inventées par Biotechnica pendant la Quatrième Guerre corporatiste a fait s'effondrer le marché des authentiques cadavres humains. Les membres clonés sont devenus si répandus que **pour la première fois dans l'histoire du trafic d'organes, les gens valaient moins cher morts que vivants**. La banque de corps a dû faire évoluer son modèle commercial pour rester à flot et est devenue le fournisseur de membres clonés des hôpitaux. Dans le cadre de cette reconversion, elle a cessé d'acheter des membres humains qu'ils aient ou non été légitimement acquis. Le prix d'un membre de remplacement est à présent inclus dans le prix d'une visite à l'hôpital. Acheter vos propres membres de remplacement et les conserver en cryogénisation « juste au cas où » ne coûte que 50 ED (Coûteux) par membre.

Cyberimplants « tombés du camion »

Les cyberimplants pris sur des cadavres peuvent être revendus sur le marché s'ils ont été correctement extraits. Seul un Medtech peut extraire un cyberimplant (sauf si le cyberimplant s'enlève facilement en dépensant une action, ce qui est par exemple le cas d'une puce ou d'un cybermembre avec une monture à changement rapide) d'un cadavre sans détruire le matériel dans l'opération (un cyberimplant détruit n'a aucune valeur sur le marché, mais peut toujours être réparé avec la compétence Cybertech), et le SD d'extraction est le même que le SD d'installation du cyberimplant sur un nouveau corps. Ces deux opérations prennent 4 heures chacune et si elles échouent, elles détruisent le cyberimplant et gaspillent 2 heures passées à opérer malgré tout. Si cela ne vous dérange pas de détruire le cyberimplant au passage, vous pouvez vous contenter de sortir votre machette et fourrer ce cyberbras dans votre sac à dos une minute plus tard. Mais n'oubliez pas qu'il devra être réparé avant de servir à quoi que ce soit. L'installation d'un cyberimplant que vous achetez est incluse dans le prix, mais il existe de nombreuses raisons pour lesquelles vous pouvez vouloir vous le faire installer par chirurgie en dehors du système, notamment la confidentialité. Si vous installez un cyberimplant, votre patient subit une perte d'Humanité normale des suites de votre installation.

Vous ne pouvez pas pratiquer d'opération chirurgicale d'installation sur vous-même, sauf si le cyberimplant est normalement installé en boutique.

Installation normale	SD du jet de Chirurgie (Medtech seulement)	Prix pour une installation à l'hôpital
Boutique	SD 13	100 (Très coûteux)
Centre médical	SD 15	500 (Onéreux)
Hôpital	SD 17	1 000 (Très onéreux)

Sculpture corporelle

Tant que vous êtes à l'hôpital en train de vous faire charcuter pour traiter des blessures par balle, pourquoi ne pas dépenser quelques eurodollars pour transformer totalement votre apparence ? L'art de la sculpture corporelle a plus ou moins connu une renaissance à l'Ère du Rouge, car le prix modique des tissus clonés développés en cuve l'a rendu financièrement abordable pour des tranches de la population qui ne pouvaient pas se le permettre auparavant. L'accessibilité a entraîné des innovations dans cette pratique : le cancer de la peau n'est plus un problème et la perte d'Humanité a été supprimée pour la plupart des opérations de sculpture corporelle, grâce à l'invention de tissus plus proches de la peau biologique. Comme le prix des matières premières est maintenant très faible, les fournisseurs de quartier comme Bodyshoppe et Doc's R Us™ ont testé bien plus librement toutes les possibilités de la sculpture corporelle et se sont fait concurrence pour réinventer cette « mode » chaque saison. **Il n'est plus possible de distinguer un humain ayant subi de la sculpture corporelle d'un humain « naturel » simplement de visu. En fait, mieux vaut partir du principe que la personne la plus séduisante dans un endroit donné a probablement subi de la sculpture corporelle.**

DONNÉES

La sculpture corporelle peut être utilisée à des fins cosmétiques, mais également thérapeutiques : retrait de tissus cicatriciels, réparation de dégâts occasionnés par les cancers ou leur traitement, affirmation de genre...

La sculpture corporelle exotique (les opérations vraiment fantasques qui donnent des traits très étranges ou inhumains, par exemple des moustaches de chat, un mufle, une crinière, une peau de reptile, de la fourrure, une queue, des sabots, des antennes, des griffes, des ailerons et des pattes) est également devenue moins chère et plus accessible. Mais contrairement à la sculpture corporelle « classique », la sculpture corporelle exotique déclenche une perte d'Humanité à cause de ses effets extrêmes, et représente une pratique marginale dans la société, généralement associée aux gangs ayant une « mascotte » animale et à d'autres types de groupe très extrémistes et très fermés. Les « exotiques » (les personnes qui subissent de la sculpture corporelle exotique) se font souvent installer des cyberimplants en plus pour améliorer leurs capacités afin qu'elles correspondent à leur nouvelle forme.

Un Medtech compétent peut effectuer des opérations chirurgicales de sculpture corporelle seul. Une opération prend 4 heures et si elle échoue, elle détruit les matériaux requis et gaspille 2 heures passées à opérer malgré tout.

Vous ne pouvez pas pratiquer d'opérations chirurgicales de sculpture corporelle sur vous-même.

DONNÉES

Les différences entre centre médical et hôpital sont expliquées en PAGE 110

Sculpture corporelle	Installation	Prix	Perte d'Humanité	SD de Chirurgie (Medtech uniquement)
Classique	Centre médical	500 ED (Onéreux)	–	SD 15 : les matériaux coûtent 100 ED (Très coûteux)
Exotique	Hôpital	1 000 ED (Très onéreux)	4d6	SD 17 : les matériaux coûtent 500 ED (Onéreux)

Drogues de rue

Les drogues sont dangereuses et s'en amuser peut sérieusement abîmer votre personnage pour longtemps.

Quand vous prenez des drogues de rue, vous le faites généralement en dépensant une action avec un hypodair pour administrer une seule dose de la drogue désirée à une cible consentante, ou en tentant d'effectuer une seule attaque d'arme de mêlée avec une action pour administrer une seule dose à une cible non consentante si vous touchez au lieu de lui infliger des dégâts.

Quand vous recevez une dose de l'une de ces drogues, vous subissez automatiquement l'effet principal de la drogue. Quand l'effet principal de la drogue se dissipe à la fin de sa durée, faites un jet de VOL + Résistance à la torture/aux drogues + 1d10 pour tenter de dépasser le SD de l'effet secondaire de la drogue, celui-ci est permanent et crée une dépendance jusqu'à ce que vous suiviez une thérapie pour soigner l'addiction. Prendre plusieurs doses d'une drogue multiplie la durée de l'effet principal par le nombre de doses prises.

DONNÉES

L'addiction ne peut être soignée que par la thérapie, pour vous aider à vous sevrer. Vous trouverez davantage d'informations à ce sujet en PAGE 229

Boost

Prix d'une dose : 50 ED (Coûteux)

Effet principal

- Dure 24 heures
- Pendant toute la durée de l'effet principal, l'INT de l'utilisateur augmente de 2 points. Cet effet peut faire passer votre INT au-dessus de 8.

Effet secondaire (SD 17)

- Si l'utilisateur n'était pas déjà accro au boost, il le devient. Tant qu'il est accro, son INT est réduite de 2 points.

Dentelle noire

Prix d'une dose : 50 ED (Coûteux)

Effet principal

- Dure 24 heures
- L'utilisateur subit une perte d'Humanité de 2d6 points quand il prend une dose, il récupère cette Humanité s'il ne subit pas l'effet secondaire de la Dentelle noire.
- Pendant toute la durée de l'effet principal, l'utilisateur ignore les effets des blessures graves.

Effet secondaire (SD 17)

- La perte d'Humanité de l'effet principal n'est pas récupérée.
- Si l'utilisateur n'était pas déjà accro à la Dentelle noire, il le devient. Tant qu'il est accro, si l'utilisateur n'est pas en train de subir l'effet principal de la Dentelle noire, ses RÉF sont réduits de 2 points.

Smash

Prix d'une dose : 10 ED (Ordinaire)

Effet principal

- Dure 4 heures
- Jaune, mousseux et vendu partout en cannette.
- Pendant toute la durée de l'effet principal, l'utilisateur se sent euphorique, acrobatique, heureux et prêt à faire la fête. Selon les mécaniques de jeu, cela lui donne un bonus de +2 dans les compétences suivantes : Danse, Contorsion, Conversation, Psychologie, Persuasion et Jeu d'acteur.

Effet secondaire (SD 15)

- Si l'utilisateur n'était pas déjà accro au Smash, il le devient. Tant qu'il est accro, l'utilisateur perd tout



PAR HUNTANG

intérêt pour des activités habituellement plaisantes et subit un malus de –2 dans les compétences suivantes : Danse, Contorsion, Conversation, Psychologie, Persuasion et Jeu d'acteur.

- Si vous êtes accro au Smash, le MJ vous dira parfois que vous avez envie d'une dose et vous devrez l'interpréter au mieux dans votre roleplay.

Synthécoke

Prix d'une dose : 20 ED (Ordinaire)

Effet principal

- Dure 4 heures
- Pendant toute la durée de l'effet principal, les RÉF de l'utilisateur augmentent de 1 point. Cet effet peut faire passer vos RÉF au-dessus de 8. De plus, l'utilisateur a tendance à la paranoïa.
- Pendant toute la durée de l'effet principal, le MJ vous dira parfois que vous avez une bouffée de paranoïa et vous devrez l'interpréter au mieux dans votre roleplay.

Effet secondaire (SD 15)

- Si l'utilisateur n'était pas déjà accro à la synthécoke, il le devient. Tant qu'il est accro, ses RÉF sont réduits de 2 points, sauf s'il subit actuellement l'effet principal de la synthécoke.
- Si vous êtes accro à la synthécoke, le MJ vous dira parfois que vous avez envie d'une dose et vous devrez l'interpréter au mieux dans votre roleplay.

Verre bleu

Prix d'une dose : 20 ED (Ordinaire)

Effet principal

- Dure 4 heures
- Pendant toute la durée de l'effet principal, le MJ va parfois vous dire que vous « avez des flashs », ce qui veut dire que vous hallucinez de manière brève, mais intense, en voyant des tourbillons de couleurs fluos. Vous ne pouvez pas effectuer d'action lors d'un tour dans cet état.

Effet secondaire (SD 15)

- Si l'utilisateur n'était pas déjà accro au verre bleu, il le devient.
- Tant que vous êtes accro, le MJ va parfois vous dire que vous « avez un flash », ce qui veut dire que vous hallucinez de manière brève, mais intense. Vous ne pouvez pas effectuer d'action lors d'un tour dans cet état.
- Un accro au verre bleu a généralement un « flash » par heure, mais cela varie énormément d'une personne à l'autre.
- Quand vous êtes accro au verre bleu, son effet principal change : au lieu d'« avoir un flash », vous n'avez plus de flash tant que vous subissez l'effet principal du verre bleu. À présent, vous le prenez pour contrer l'effet de l'addiction.

LA THÉRAPIE ET VOUS

L'Empathie est une CARAC et pour chaque point d'Empathie que vous possédez, vous disposez de 10 points d'Humanité. Par exemple, un personnage qui commence avec EMP 5 dispose de 50 points d'Humanité. Quand vous subissez une perte d'Humanité (généralement en vous faisant installer de la cyber), vous perdez des points d'Humanité. Chaque fois que vous perdez suffisamment d'Humanité pour que la dizaine de votre niveau change, par exemple si vous passez de 50 à 46, votre EMP est réduite et devient la dizaine de votre Humanité. Dans notre exemple, EMP 5 devient EMP 4.

C'est là que la thérapie entre en jeu : si vous voulez garder tous vos cyberimplants sans pour autant devenir moins empathique ou si vous voulez vous débarrasser d'une addiction. Elle coûte cher et s'avère difficile à suivre, mais elle est rapide par rapport aux traitements similaires des temps passés. La plupart des améliorations de l'efficacité des thérapies viennent des médicaments inventés par Biotechnica pendant la Quatrième Guerre corporatiste.

Un Medtech compétent peut pratiquer des thérapies par lui-même, en utilisant la compétence Techniques médicales que lui donne sa capacité de rôle, Médecine. Chaque thérapie prend 1 semaine entière, pendant laquelle le docteur et son patient ne peuvent rien faire d'autre. À la fin de la semaine, le docteur fait un jet et tente de dépasser le SD de la thérapie. Si le jet est réussi, le patient gagne l'effet de la thérapie. **Si le jet échoue, la semaine n'a servi à rien et tous les matériaux utilisés sont perdus. Les matériaux utilisés pour les thérapies sont exclusivement produits par Biotechnica et doivent être achetés directement à cette corporation.** Le prix indiqué pour la thérapie part du principe que le patient ne passe pas la nuit à l'hôpital pendant le processus. S'il passe la nuit à l'hôpital, il doit payer 100 ED par nuit comme d'habitude.

JE VOIS REGULIEREMENT MON THÉRAPEUTE. OKAY, JE SUIS TUEUR À GAGES, MAIS ÇA VEUT PAS DIRE QUE JE PEUX PAS PRENDRE SOIN DE MA SANTÉ MENTALE.

– COOPER

Un Medtech ne peut pas pratiquer de thérapie sur lui-même.

Thérapie	Description	Prix	Effet	SD du jet de Techniques médicales
Addiction	1 semaine de psychothérapie intensive assortie d'une batterie de médicaments contre l'addiction dans un environnement sûr.	1 000 (Très onéreux)	Le patient est libéré d'une de ses addictions. Cependant, chaque fois que son joueur fait un jet contre l'effet secondaire de la source de son addiction pendant 1 an après la désintoxication, le jet échoue automatiquement.	SD 15 Les matériaux valent 500 ED (Onéreux)
Perte d'Humanité standard	1 semaine de psychothérapie intensive combinant des thérapies comportementales de gestion du stress et de la colère, de l hypnose et une reprogrammation directe, mais mineure du cerveau, avec l'aide de médicaments et d'un environnement sûr qui peut être généré par une danse sensorielle thérapeutique.	500 (Onéreux)	Le patient regagne 2d6 points d'Humanité perdus. **Impossible de regagner *toute* son Humanité sans faire enlever ses cyberimplants. Chaque cyberimplant réduit votre Humanité maximum de 2 points. Chaque cyborgimplant réduit votre Humanité maximum de 4 à la place. Un cyberimplant causant 0 point de perte d'Humanité à l'installation ne réduit pas votre Humanité maximum.**	SD 15 Les matériaux valent 100 ED (Très coûteux)
Perte d'Humanité extrême	1 semaine de psychothérapie intensive, et des séances qui se concentrent sur une reprogrammation directe et extrême du cerveau, rendue possible uniquement par des médicaments à la pointe de l'innovation et par un environnement sûr qui peut être généré par une danse sensorielle thérapeutique.	1 000 (Très onéreux)	Le patient regagne 4d6 points d'Humanité perdus. **Impossible de regagner *toute* son Humanité sans faire enlever ses cyberimplants. Chaque cyberimplant réduit votre Humanité maximum de 2 points. Chaque cyborgimplant réduit votre Humanité maximum de 4 à la place. Un cyberimplant causant 0 point de perte d'Humanité à l'installation ne réduit pas votre Humanité maximum.**	SD 17 Les matériaux valent 500 ED (Onéreux)

CYBERPSYCHOSE

Dans le contexte de la cyberpsychose, la **perte d'Humanité** est définie comme une perte d'empathie envers les autres et une perte équivalente de considération de soi ou d'instinct de conservation. Les sujets possédant une Humanité basse ont du mal à percevoir le caractère « réel » de leur propre personne ou des autres. Au lieu de cela, ils se mettent à se considérer ou à considérer les autres comme des ensembles de pièces détachées, et non des organismes vivants en chair et en os. En résumé, c'est une forme de **trouble mental dissociatif**.

Selon la Mayo Clinic : *La dissociation est un processus mental de déconnexion par rapport à ses propres pensées, sentiments, souvenirs ou identité. Les troubles mentaux dissociatifs nécessitant un traitement professionnel incluent l'amnésie dissociative, la fugue dissociative, le trouble de la dépersonnalisation et le trouble dissociatif de l'identité. Les événements traumatiques qui se produisent à l'âge adulte peuvent aussi déclencher des troubles dissociatifs, notamment la guerre, la torture ou une catastrophe naturelle.*

TROUBLE DE LA DÉPERSONNALISATION

Le trouble de la dépersonnalisation est caractérisé par un sentiment de détachement vis-à-vis de sa propre vie, de ses propres pensées et de ses propres sentiments. Les personnes souffrant de ce type de trouble affirment qu'elles se sentent distantes et émotionnellement détachées par rapport à elles-mêmes, comme si elles regardaient le personnage d'un film ennuyeux. Les autres symptômes typiques incluent les problèmes de concentration et de mémoire. La personne peut déclarer se sentir « dans les nuages » ou hors de contrôle. Le temps peut sembler ralentir. Elle peut percevoir son corps comme ayant une forme ou une taille différente de la normale; dans les cas sévères, elle n'arrive pas à se reconnaître elle-même dans un miroir.

Rôle des cyberimplants

La cyberpsychose ne se déclenche pas simplement parce qu'une personne a subi l'installation d'un cyberimplant. C'est l'enlèvement *volontaire* d'une partie du corps *fonctionnelle* pour la remplacer par une machine qui la déclenche. Il n'est généralement pas normal de se trancher un membre ou de se faire extraire un organe fonctionnel volontairement. Se faire percer les oreilles implique certes une autoblessure, mais à un niveau à peine perceptible pour la personne concernée, et cela ne nécessite pas l'ablation d'une partie du corps. En revanche, choisir volontairement de remplacer un organe fonctionnel simplement pour l'esthétique ou pour une amélioration fonctionnelle nécessite que le patient soit déjà en mesure de supporter l'idée de se faire découper le corps volontairement.

La cyberpsychose survient quand le sujet commence à modifier son corps de manière compulsive pour aller au-delà des limites humaines. Comme il considère son corps comme une chose (une forme de trouble dissociatif de la personnalité), il le modifie sans même y réfléchir.

La raison pour laquelle ce qui précède ne s'applique pas aux gens qui ont des cyberimplants nécessaires et non volontaires :

Remplacer une partie du corps endommagée ou perdue par une nouvelle partie obtenue par clonage **ou par un cyberimplant médicalisé** (ne coûte que 50 ED s'il est acheté séparément, le coût est inclus dans le prix d'une visite à l'hôpital dans les rares cas où un membre cloné n'est pas disponible) n'augmente pas la dissociation, parce que le remplacement de la partie du corps redonne un sentiment d'« entièreté » à la personne et *augmente* la conscience qu'elle a de son propre corps. Mais si elle remplaçait le membre concerné par un cyberbras avec des couteaux dans les jointures des doigts, ce choix serait volontaire, car c'est une augmentation excessive, et entraînerait donc une perte d'Humanité.

Traumatisme mental

Se faire installer des cyberimplants n'est pas la seule chose qui peut causer une perte d'Humanité. Une perte d'Humanité a également lieu quand le sujet vit des événements fortement traumatiques, par exemple la torture ou une catastrophe naturelle. Et malheureusement, les Edgerunners sont très régulièrement confrontés à ce genre de situation. Ce type de perte d'Humanité est déterminé par le MJ : souvent, il peut déclencher une **perte d'Humanité** à la suite d'un événement ou d'une situation (par exemple quand vous tombez sur une meute de Scavvers en train de dévorer un bébé).

Type de traumatisme	Exemple de traumatisme	Perte d'Humanité
Incident physique traumatique	Torture	1d6
Incident mental traumatique	Assister à une mort, mutilation, etc. particulièrement horrible	1d6
Stress mental sur le long terme	Enlèvement, emprisonnement, maltraitance sur le long terme	2d6
Facteurs de stress environnemental sur le long terme	Ne pas manger à sa faim, être piégé dans une zone de guerre, vivre la destruction à grande échelle causée par un désastre sur le long terme ou être constamment en danger pendant 1 mois	2d6

Les thèmes difficiles

*Pour apprendre à connaître vos joueurs, il est important d'apprendre à connaître les sujets avec lesquels ils sont à l'aise ou non. **Cyberpunk RED** est un univers aux thématiques pour adultes et aborde souvent des sujets choquants. Vous risquez de vite gâcher votre campagne si vous mettez en scène quelque chose qui met vos joueurs mal à l'aise, en colère ou qui les déprime, donc mieux vaut poser les limites de chacun à l'avance.*

Le concept des « lignes rouges » et des « voiles » est utile en jeu de rôle sur table. Les lignes rouges sont des limites absolues : le joueur ne veut pas avoir affaire à ces thèmes quand il joue. Les voiles représentent l'idée que le thème peut faire partie de l'histoire, mais que le joueur ne veut pas de description détaillée ; la scène doit être un fondu au noir.

Si en tant que MJ, vous ne savez pas comment parler à vos joueurs des sujets qui pourraient les gêner, plusieurs outils gratuits et bien conçus sont disponibles sur Internet pour vous faciliter la conversation.

Effets de la cyberpsychose

La cyberpsychose n'est pas systématiquement violente et tous les « cyberpsychos » ne sont pas violents. Cependant, chez un certain nombre de malades, en particulier ceux qui avaient déjà manifesté des tendances psychopathologiques ou sociopathes, ces tendances sont amplifiées au point de devenir dangereuses. C'est en particulier le fait de voir les autres comme des choses à utiliser ou à détruire sans réflexion ni empathie qui empire énormément.

Selon la liste d'identification de la psychopathie de Hare, les éléments constitutifs de la psychopathie incluent les suivants:

- Image de soi grandiose
- Besoin de stimulation
- Sournois et manipulateur
- Absence de remords ou de culpabilité
- Insensibilité et manque d'empathie
- Mauvais contrôle de ses comportements
- Impulsivité
- Refus de toute responsabilité
- Versatilité criminelle

Cyberpunk RED part du principe que si vous avez déjà une EMP basse, vous aurez davantage tendance à manifester ces symptômes, et que le fait de cribler votre corps de cyberimplants non nécessaires peut déclencher ce type de réaction.

Dissociation + tendances psychopathes = cyberpsychose

ou, pour le dire autrement...

« Je suis une chose » + « Les autres sont des choses » = « Pourquoi ne pas tuer tout ce qui me barre la route, tout simplement ? »

Donc, en dehors des mécaniques de jeu, cela donne :

- Vous avez déjà une Empathie basse, ce qui signifie que vous avez déjà tendance aux troubles mentaux dissociatifs.
- Vous souffrez également d'un problème sous-jacent de maladies psychopathologiques/schizophréniques (EMP déjà basse au départ).
- Remplacer facilement des parties de votre corps sans bonne raison thérapeutique *augmente* la dissociation, tout comme les traumatismes externes et psychologiques.
- Plus la dissociation est importante, plus des symptômes psychopathologiques auront tendance à émerger en plus de la dissociation.
- Quand vous êtes en colère, énervé ou simplement en manque de stimulation, vous agressez les autres de rage ou juste pour le « plaisir ».

Règles de la cyberpsychose

Si votre Empathie est la suivante...

3 ou plus

Pas de cyberpsychose ou de trouble dissociatif.

2

Trouble dissociatif limite. Faites au mieux pour jouer votre personnage en conséquence.

1

Trouble dissociatif, cyberpsychose limite. Le personnage manifeste fortement au moins 3 traits de la liste d'identification de la psychopathie de Hare. Faites au mieux pour jouer votre personnage en conséquence.

0

Cyberpsychose. Le personnage manifeste fortement au moins 5 traits de la liste d'identification de la psychopathie de Hare. Faites au mieux pour jouer votre personnage en conséquence.

0 avec une Humanité négative

Cyberpsychose extrême. Le MJ prend le contrôle du personnage et le joue en suivant ses pires tendances. Le joueur ne peut reprendre le contrôle du personnage que si son niveau d'Humanité redevient positif.

Les cyberpsychos violents qui deviennent un danger pour la sécurité du public sont traqués par une branche de la police appelée la Psycho Squad ou la RAID-C. Généralement, les cibles sont tuées, rarement capturées et réhabilitées.

PAR NEIL BRANQUINHO



BIENVENUE DANS UN SOMBRE FUTUR

Écoutez bien, les punks. Mon vieux disait que l'Histoire a la sale habitude de nous la faire à l'envers quand on oublie d'en tirer des leçons. C'est comme un chien enragé qui vous prend en chasse si vous n'arrêtez pas d'aller le titiller dans sa tanière. Je vais vous remplir la cervelle de cours d'histoire que vous feriez mieux d'apprendre fissa, maintenant que vous êtes dans la Rue. Croyez-moi, vous n'avez pas envie que ce corniaud vienne vous croquer.

Trace Santiago

COMMENT Ç'A PU DÉGÉNÉRER À CE POINT ?

LE CRÉPUSCULE DE L'AMÉRIQUE

À la fin des années 1980, nul ne pouvait nier la souffrance de la nation. Des groupes rivaux aux intérêts spécifiques, des lubies alimentées par les médias et une vision du monde très égocentrique largement répandue renversèrent les normes sociales. En 1994, le nombre de sans-abris dans les rues explosa : le pays en comptait vingt et un millions. Les révolutions techniques qui accentuèrent les inégalités économiques donnèrent naissance à deux classes sociales radicalement opposées. D'un côté, une population nantie de corporatistes professionnels, friande de technologies et avide de richesses matérielles, de l'autre une classe ouvrière pauvre, victime de l'instabilité économique et peu qualifiée. La classe moyenne avait presque disparu. Ce prélude dramatique forgea le visage de l'Amérique des années 2000.

Voici quelques-unes des tendances majeures qui menèrent à l'effondrement de la nation américaine.

EFFONDREMENT URBAIN

Dans les métropoles, des corporations puissantes gouvernaient les quartiers des affaires propres et rangés, décorés de vitrines lumineuses, épargnés par la criminalité et la pauvreté. Le centre était cerné par les zones de combat, succession de cités décrépites et sordides et de ghettos calcinés grouillant de gangs de boosters et autres sociopathes violents. Les banlieues périphériques étaient également sous le contrôle des corporations, lesquelles garantissaient la surveillance et la protection de ces régions où les cadres élevaient leur famille en relative sécurité.

UN GOUVERNEMENT CORROMPU ET INEFFICACE

Sous la direction corrompue du Gang des Quatre (une cabale regroupant quatre agences gouvernementales : la NSA, la CIA, la DEA et le FBI, toutes dirigées par un vice-président brillant et psychopathe), le gouvernement américain tomba sous la coupe de la pègre. Dans une campagne visant à privilégier les profits illégaux, le Gang dépouilla peu à peu les systèmes de la sécurité sociale et de l'assurance santé, supprima les allocations (à l'exception de celles liées aux corporations clientes) et pilla les ressources des États-Unis comme des gosses puisant dans une tirelire géante. La seule facette du gouvernement qui leur échappait était l'armée que le Gang couvrit d'or pour conserver sa loyauté et pour financer sa politique expansive d'impérialisme militaire.

Le temps que l'on se débarrasse du Gang, le Sénat américain n'était plus opérationnel (soudoyé ou intimidé par le Gang au fil des ans), la Cour suprême n'exerçait plus de pouvoir législatif sur un nombre croissant d'« États libres » autoproclamés et l'essentiel de la bureaucratie fédérale tombait en miettes, dans un pays désormais incapable de gérer les vagues de crises qui s'abattaient sur la population.

L'AVÈNEMENT DES ÉTATS LIBRES

Les dirigeants des états, las de l'inanité et du comportement de dictateur des bureaucrates de Washington (ainsi que des machinations récemment dévoilées du Gang des Quatre), commencèrent à se détacher du reste du pays : ce fut d'abord le cas de la Californie, du Nord puis du Sud, et ensuite du Texas, de l'Oregon, de l'État de Washington et des deux Dakotas. Ces « États Libres » promulguèrent leurs propres lois (remarquablement semblables aux anciennes) et accords commerciaux, et cessèrent surtout de transmettre le produit de leurs impôts à Washington. Ce qui ne fit que précipiter l'écroulement de la nation dans sa globalité.

LE NOUVEAU RUSTBOWL

Aucunement préparées à lutter contre les effets du réchauffement climatique, de vastes régions de l'hémisphère nord commencèrent à subir une succession de sécheresses en chaîne. Dans tous les états du Midwest, la population abandonna nombre de petites villes, les exploitations, les entreprises et les banques locales s'effondrant à cause de la sécheresse, de la famine et du chaos économique.

Les rares fermes qui survécurent furent rachetées par d'immenses agricorporations qui en assurèrent le fonctionnement grâce à des puits appartenant aux corporations, à des journaliers, à des machines et à des gardes bien équipés. Les zones urbaines du Midwest souffrirent elles aussi pendant cette période, non pas de la sécheresse, mais de la disparition des emplois du secondaire et des industries qui désertèrent le pays pour aller chercher une main-d'œuvre bon marché en Asie et en Afrique. Les fusions et acquisitions sauvages au sein des corporations déstabilisèrent des zones de production entières, en particulier lorsque des investisseurs fortunés rachetaient des sociétés prospères pour piller leurs ressources avant de revendre leurs coquilles vides au centième de leur prix pour éponger leurs dettes.

Mais cette désertification du centre du pays entraîna des conséquences inattendues : des millions d'habitants, désormais sans domicile et contraints de sillonner les

routes dans l'espoir de se réfugier dans les zones urbaines rejouaient une version moderne de la période du Dust Bowl dans l'Amérique des années 1930. Les autoroutes se transformèrent en champ de bataille quand les gangs de boosters se mirent à voyager de ville en ville, détroussant les migrants tels des Visigoths mécanisés.

Les épidémies

Un système de santé déjà surchargé se trouva submergé par la série d'épidémies qui ravagèrent la planète. Aggravées par les voyages internationaux rapides et faciles, les zones urbaines surpeuplées et une tendance délibérée, de la part des gouvernements à bout de souffle, à ignorer ou à minimiser les effets des urgences médicales, les « zones rouges » se répandirent comme une réaction en chaîne et dévastèrent des continents entiers. Par exemple, l'épidémie débilitante de 1999, horrible infection qui s'en prenait aux intestins des malades et les faisait mourir de faim même s'ils s'empiffraient, ravagea l'Europe et voyagea jusqu'aux États-Unis : largement ignorée au milieu du règne chaotique du Gang des Quatre, elle fit environ 14 millions de victimes avant qu'on ne développe un vaccin au Japon. Il ne s'agissait que d'une des catastrophes épidémiologiques qui s'abattirent sur la planète, naturelles ou créées artificiellement dans le cadre de divers programmes de bio-ingénierie nationaux. Chacun enfonçait un clou de plus dans le cercueil d'une société à la dérive.

L'avènement de la cybernétique

L'humanité ne cesse de repousser ses limites. Des problèmes de vue ? Mettez des lunettes. Une ouïe défaillante ? Procurez-vous un implant cochléaire. Une hanche mal fichue ? Remplacez-la par une prothèse en acier. Mais à la fin du 20e siècle, l'explosion des progrès en cybernétique (un mot tiré de cyber = machine et de netics = contrôle) décupla le potentiel humain. La donne avait changé : des problèmes de vue ? Remplacez ces yeux de chair par des cyberoptiques pour voir à des kilomètres, dans le noir, et même tirer des lasers comme un superhéros. Une ouïe défaillante ? C'est le moment d'installer une suite prosthétique audio améliorée permettant d'entendre des sons que seuls les chiens — ou les baleines — perçoivent. Une hanche mal fichue ? Remplacez tout votre squelette par une structure d'acier incassable et inusable. C'est une nouvelle ère, et vous pouvez y entrer en vous améliorant sans cesse.

Mais ce nouveau monde nous a pété à la figure. Les corporations et les gouvernements ont commencé à employer des guerriers cybernétiquement améliorés pour patrouiller dans les rues et livrer leurs petites guerres. Ceux qui bénéficiaient de ces implants n'avaient plus la patience de supporter les individus ordinaires qui se traînaient à un rythme douloureusement lent (aux yeux des cybernétisés en tout cas). L'accélération cybernétique permit en outre aux changements, ou à l'implication dans un monde fluctuant à une vitesse vertigineuse et composé d'une quantité infinie d'informations, de se précipiter davantage, aggravant encore le technochoc (cf. ci-dessous) au sein de la société. Certains manifestèrent des signes de crise psychotique qui débouchèrent finalement sur une véritable épidémie de massacres déclenchés par les implants cybernétiques et qualifiée de « cyberpsychose ». On venait d'ajouter une bûche au brasier qui s'était mis à consumer la société à la fin du 20e siècle.

Une guerre sans fin

Capable de déployer des supersoldats cybernétiquement améliorés et disposant d'un budget militaire illimité, le Gang des Quatre parvint à intenter une série de guerres à l'étranger pour déclencher sa nouvelle ère impérialiste. Mais même pourvus de cet atout, les États-Unis s'enlisèrent dans une série de bourbiers qui rappelaient l'Afghanistan ou même le Vietnam. La situation s'aggrava davantage lorsque les nations ciblées recoururent à des attentats terroristes (comme l'utilisation d'une bombe nucléaire de poche à New York) pour riposter contre le Gang. Le temps que les cyber-Dix-Mille reviennent péniblement de l'enfer SudAm, les habitants des États-Unis n'en pouvaient plus de voir les escarmouches sans fin monopoliser les bulletins d'info du soir.

Et finalement, le technochoc

Lorsque les mutations technologiques arrivent à un point où les individus sont incapables de les comprendre ou de les intégrer à leur mode de vie, survient un technochoc, l'un des facteurs essentiels du chaos qui provoqua l'Effondrement du monde pré-Cyberpunk. Le technochoc commence toujours par de petites choses : un gadget ici, un outil utile là. Une méthode de communication inédite aux objectifs très ciblés. Des systèmes d'information qui permettent aux gouvernements et aux mégacorporations de vous surveiller et de suivre tous vos faits et gestes, des publicités ciblées qui vous donnent ce que vous voulez alors que vous n'êtes pas conscients d'en avoir envie... et le tout pour votre propre bien. Des machines qui ajustent votre perception du temps et de l'espace pour coïncider avec leurs propres besoins. Et tout se précipite peu à peu, de sorte que votre esprit se trouve incapable de saisir tous ces changements et la façon dont ils l'affectent. Plus vous êtes jeune, plus il est facile de suivre ces mutations accélérées : vous y êtes habitué, parce que vous êtes né dedans, tout simplement. Mais tôt ou tard,

même les gosses n'arrivent plus à s'accrocher. Et voilà que tout le monde panique. Les gens deviennent irrationnels, violents. Des familles éclatent, des relations se déchirent. Certains se sentent impuissants face à l'Univers. Et finalement, la société tout entière freine et s'arrête, victime d'une psychose de masse. La grande majorité de la population, dont l'existence était bouleversée par cette transition, attendit passivement que ses leaders lui expliquent quoi faire. Les mégacorporations proposèrent une variante néoféodale à cette réalité nouvelle et incompréhensible. Un groupe plus modeste tenta de renverser la vapeur en fondant le mouvement Néo-Luddite opposé à la technologie. D'autres encore décidèrent de s'abandonner aux mutations technologiques, gérant la situation en se faisant greffer des machines, en améliorant leurs capacités et leurs perceptions dans l'espoir de suivre le rythme vertigineux de la Nouveauté.

On ne tarda pas à leur attribuer le surnom d'« Edgerunners » ou de « Cyberpunks ».

COMPTE À REBOURS DU FUTUR SOMBRE

UNE CHRONOLOGIE DU FUTUR SOMBRE

DE 1990 À 2045

DE 1990 À 1993

- Le **Gang des Quatre**, une coalition d'agences gouvernementales, lance un coup d'État qui met fin à la démocratie fédérale des États-Unis. De nombreux États commencent à ignorer l'autorité fédérale et se déclarent « États Libres ».
- Début du **premier conflit d'Amérique centrale.** Pour justifier leurs ambitions impérialistes qui font des centaines de milliers de victimes, les États-Unis prétendent lutter contre les communistes et les narcotrafiquants. Les vétérans de l'armée américaine mutilés qui rentrent chez eux font bondir la demande d'implants cybernétiques.



PAR NEIL BRANQUINHO

- **Chute du bloc soviétique.** L'URSS entre dans une nouvelle ère et se rapproche de l'Europe de l'Ouest. Dans les années 2000, les « Néo-Soviétiques » deviennent les alliés les plus puissants du bloc européen.
- L'Agence spatiale européenne envoie le vaisseau Hermès dans l'espace.
- Biotechnica met au point le **CHOOH²**.
- Construction de la première arcologie sur les ruines de Jersey City. Seize projets de constructions d'arcos voient le jour dans les cinq années qui suivent, jusqu'à la crise de 1996 qui interrompt les chantiers. Les gigantesques structures à moitié terminées servent de refuge à des squatteurs et des sans-abris.
- Le traité de 1992 marque la naissance de la Communauté économique européenne. Les signataires adoptent une monnaie commune : l'eurodollar (ED ou EDdies).
- L'Agence américaine de Lutte contre les Stupéfiants (la DEA) met au point des maladies réservées aux végétaux qu'elle répand dans le monde entier, visant en particulier les plantations d'opium et de coca. Les gouvernements du Chili, d'Équateur et d'Afghanistan s'effondrent.
- Une guerre féroce éclate sur tout le continent américain entre les narcotrafiquants soutenus par des corporations européennes et la DEA.
- Première utilisation de rayons laser à haute densité énergétique. L'Agence spatiale européenne installe une catapulte électromagnétique simple sur les Canaries.
- Les premières puces d'interface biologique TRC sont développées à Munich, en Allemagne-Unie.
- Le véhicule d'assaut aérodyne AV-4 est mis au point pour lutter contre les émeutes récurrentes dont les zones urbanisées des États-Unis sont le théâtre.
- En représailles des attaques américaines sur Bogotá, les barons de la drogue colombiens font exploser une petite arme nucléaire tactique à New York, faisant 15 000 victimes.

1994 à 1995

- **Krach boursier mondial de 1994.** Les États-Unis qui manipulent les marchés boursiers américains et européens sont pris la main dans le sac. L'information rendue publique provoque un effondrement financier dans le monde entier.
- Les États-Unis, la Communauté économique européenne et l'Union néosoviétique s'engagent dans une course à l'espace. Tous les concurrents cherchent à prendre l'avantage dans les domaines économique et militaire.
- Début de la construction de la catapulte électromagnétique du Kilimandjaro après un accord entre l'ESA et l'Alliance panafricaine.

1996

- **Effondrement des États-Unis.** Les pertes provoquées par le krach boursier ont fragilisé de nombreuses mairies. Submergées par le chômage, l'augmentation de la population de sans-abris et la corruption, elles font banqueroute ou se délitent. Le gouvernement des États-Unis, embourbé dans un déficit phénoménal et dans les machinations du Gang des Quatre, se révèle totalement inefficace.
- **Émeutes nomades.** Cette année-là, un quart des Américains n'a pas de domicile. Des centaines de milliers de manifestations au nom du droit à disposer d'un espace vital éclatent dans tout le pays. Des meutes de Nomades se rassemblent sur la côte ouest et leur modèle se répand dans le reste de la nation.
- Première apparition des gangs de boosters.
- La Constitution des États-Unis est suspendue. La présidence instaure la loi martiale.

1997 — 1998

- **Catastrophe nucléaire au Moyen-Orient.** Une guerre thermonucléaire d'envergure limitée détruit la majeure partie du Moyen-Orient. Les retombées radioactives se répandent dans le monde entier. La production de pétrole est réduite de moitié.
- **Le « Rockeur » Manson** est tué en Angleterre. Force légendaire du mouvement « rock populiste ». Son nom de scène est devenu le terme désignant tout musicien ou artiste en général qui se dresse pour exiger un changement politique.
- La sécheresse de 1998 flétrit les prairies du Midwest. Entre l'essor des corporations agricoles et la canicule, toutes les fermes familiales disparaissent.
- Un tremblement de terre de magnitude 10,5 ravage Los Angeles ; l'océan Pacifique inonde 35 % de la ville. On estime le nombre de victimes à 65 000 personnes.

1999

- Les sectes millénaristes fleurissent, elles prédisent l'apocalypse au premier janvier 2000. Des milliers

DONNÉES

Davantage de données sur l'espace dans « L'Ère du Rouge »
PAGE 262

de personnes migrent vers des communes isolées et des temples pour « attendre la fin ».

- Fondation de la colonie Tycho. Construction d'une catapulte électromagnétique pour fournir des matières premières aux plateformes orbitales.

2000

- Pris de folie, les cultes millénaristes provoquent une vague de suicides et de violence le premier janvier 2000. La plupart s'autodétruisent.
- Naissance de la première « famille étendue » des gangs de poseurs.
- Construction de la station spatiale Crystal Palace sur la Lune, au point Lagrange I-5.
- Une **épidémie débilitante** frappe les États-Unis et l'Europe, tuant des centaines de milliers de personnes.

2001

- L'architecture du NET est achevée grâce à la construction d'un réseau satellitaire mondial, le WorldSat.

L'Effondrement n'avait rien d'obligatoire. Vraiment. Mais les gens se sont encroûtés, ils sont devenus fainéants. Ils acceptaient de bonne grâce toutes les cochonneries de jouets brillants que leur refourguaient les mégacorpos. Ils ne croyaient pas que les milices, les terroristes et les armées privées finiraient par submerger les flics, ni que les flics se feraient soudoyer et corrompre par les dirigeants. Ils ne se donnaient même plus la peine de voter. Mais à quoi ils s'attendaient, au juste ?

— TRACE SANTIAGO

2002

- **Catastrophe alimentaire.** Un virus muté anéantit les cultures canadiennes et néo-soviétiques. Les exploitations des agricorporations américaines survivent grâce à la création d'un nouveau contre-agent biologique. L'Union néosoviétique accuse les États-Unis d'avoir déclenché une guerre bactériologique.

2003

- **Deuxième guerre d'Amérique centrale.** Les États-Unis envahissent la Colombie, l'Équateur, le Pérou et le Venezuela. L'opération est un véritable désastre qui coûte la vie à des milliers de soldats. Le reste des troupes doit se débrouiller seul pour regagner le territoire américain.
- La star médiatique de WNS Tesla Johanneson révèle des transcriptions secrètes de la NSA sur le premier conflit d'Amérique centrale.
- Ce qui restait du Gang des Quatre est balayé par une vague de réformes. Des élections fortement influencées par les mégacorporations sont organisées.

2004

- Premier tissu cloné élevé in vitro. Recherches sur le développement de microsutures et de stérilisateurs.
- Tesla Johanneson est assassinée au Caire.
- **Première Guerre corporatiste (2004-2005).** Les opérations commandos et les attaques de hacking sur le cyberspace entre EBM et Orbital Air marquent l'entrée du monde dans l'ère de la guerre ouverte entre corporations.

2005

- Invention du cybermodem.

2006

- Premier clone humain élevé in vitro. Dénué de conscience, il vivra six heures.

2007

- La danse sensorielle est développée à l'Université de Californie de Santa Cruz.

2008

- **Deuxième Guerre corporatiste (2008-2010).** Faute d'avoir trouvé un accord pour l'exploitation du nouveau gisement pétrolier découvert en mer de

Chine du Sud, SovOil et Petrochem entrent en guerre. Même les observateurs cyniques sont choqués par le degré de violence.

- Assaut américain sur la plateforme d'armement russe MIR XIII. L'Agence spatiale européenne intervient et la guerre orbitale éclate entre les « Euros » et les « Yankees », jusqu'à ce que la colonie Tycho envoie un rocher de deux tonnes sur Colorado Springs à l'aide de sa catapulte électromagnétique. Une paix fragile est signée.

2009

- Les corporations éradiquent l'ochlocratie à Night City.
- Un « groupe terroriste » américain échoue à s'emparer du Crystal Palace, toujours en construction. L'ESA découvre les manigances de la Defense Intelligence Agency et, en guise d'avertissement, projette un rocher de cinq tonnes au large de la côte de Washington D.C.

2010

- Network 54 contrôle 62 % des médias américains.
- Les clones humains sont maintenant viables, mais il n'existe pour l'instant aucune technologie susceptible de leur offrir une personnalité ou une forme d'intelligence. Ils servent avant tout de donneurs d'organes pour les plus riches.

2011

- Le Crystal Palace est achevé. L'ESA possède à présent une base permanente en zone orbitale haute.
- Une mission collaborative entre l'ESA et l'Union néo-soviétique atteint Mars. Après un atterrissage réussi, la mission rentre sur Terre et Mars est abandonnée pendant dix ans.

2013

- **13 avril 2013.** Le concert de Johnny Silverhand à Night City vire à l'émeute. Les émeutiers tuent dix-huit personnes et en blessent cinquante et une. L'ancien complexe Arasaka est dévasté.
- **Mise au point du virus Soulkiller.** À l'origine, il est conçu par la programmeuse Altiera Cunningham d'ITS comme moyen d'implanter des personnalités enregistrées dans des corps clonés. La technologie de transfert est un échec, mais les espions d'Arasaka apprennent son existence et enlèvent Cunningham afin qu'elle en fasse une arme.
- Netwatch, qui était auparavant un organisme privé, opère dans le monde entier à la suite d'un traité ratifié par l'Europe et les États-Unis.
- La première véritable intelligence artificielle est conçue dans l'installation californienne de Microtech, à Sunnyvale.

2014

- Les algorithmes de transformation Iharra-Grubb (IG) façonnent le nouveau visage du NET. Pendant ce temps, le Netrunner renégat Rache Bartmoss introduit le virus DataKrash dans l'architecture du NET.

DONNÉES
Les quatre guerres des corpos sont détaillées
PAGE 249

2016

- Troisième Guerre corporatiste (2016). Des cyberterroristes anonymes s'attaquent aux réseaux des corporations mondiales, entraînant la perte de milliards d'exaoctets de données.

2020

- **Incident de l'épidémie carbonique.** Le crash d'une Navi appartenant à une corporation libère une maladie nanotechnologique en périphérie de Night City. L'épidémie ravage la ville pendant deux semaines avant de s'interrompre mystérieusement.
- Début du projet de reconstruction de Chicago. Financé par le docteur visionnaire Richard Storm de Storm Technologies, le projet inclut des groupes de nomades unifiés sous les bannières des familles Aldecaldo et Jode.

2021

- L'aquacorporation européenne CINO essaie d'acquérir l'aquacorporation en faillite IHAG. Sa rivale, OTEC, joue les chevaliers blancs lors de ce rachat agressif. Tandis que les deux corporations font le compte de leurs alliés, une guerre maritime dangereuse commence.

2022

- Les opérations secrètes se multiplient alors qu'Arasaka Security et Militech s'affrontent pour savoir qui décidera de l'issue de la guerre entre CINO et OTEC.
- Rache Bartmoss, le roi des Netrunners, est tué lors d'un raid orchestré par une corporation. Deux semaines plus tard, le système automatique chargé de libérer le virus **DataKrash** s'active.

- **Quatrième Guerre corporatiste.** Les missions secrètes se muent en affrontements ouverts à partir du moment où Arasaka et Militech engagent leurs unités de ligne dans le conflit. Des opérations sont organisées aux quatre coins du globe, mais les combats les plus violents touchent les mégalopoles du monde entier.
- Le projet de reconstruction de Chicago s'effondre lorsque le camp d'Arasaka fait exploser une bombe virale destinée à empêcher Militech de prendre la ville.
- Le virus DataKrash a infecté 78,2 % du NET. Conscient du potentiel de ce virus, Saburo Arasaka entreprend la création d'une base de données sécurisée dans les nouvelles tours Arasaka de Night City.
- **Guerre de Sept Heures**. Lassés des combats, les Orbitaux d'O'Neill 2 déclarent leur indépendance. Utilisant des lanceurs et des catapultes électromagnétiques dont ils se sont emparés pour projeter des dizaines de rochers lunaires sur des sites stratégiques de la Terre, ils répandent la mort et la destruction. Le Japon et les États-Unis reconnaissent officiellement le gouvernement orbital.

2023

- Effondrement du commerce international. Le transit des vaisseaux cargos et des avions est totalement interrompu. Les stocks et les denrées ne quittent plus les docks, tandis que magasins, usines et fournisseurs ne sont plus ravitaillés. De nombreuses mégacorporations font faillite.
- **20 août 2023, holocauste de Night City.** Une équipe d'infiltration menée par le Solo Morgan Blackhand et le Rockeur Johnny Silverhand tente de dérober ou détruire la base de données sécurisée conservée dans le complexe des tours Arasaka. Au cours de l'assaut, un dispositif de dissuasion nucléaire explose et détruit le centre-ville de Night City. Près de 500 000 personnes sont tuées. 250 000 victimes décèdent des suites de l'explosion. La présidente des États-Unis Elizabeth Kress nationalise Militech en réactivant la commission de réserve créée par le PDG de la corporation Donald Lundee.
- **Début de l'Ère du Rouge.** Le mélange des particules atmosphériques provenant de l'explosion nucléaire de Night City, des débris des frappes des armes orbitales et des explosifs conventionnels, des incendies et des destructions des villes et des zones agricoles peignent un voile rouge surnaturel sur la voûte céleste dans le monde entier. Pendant presque deux ans, le ciel ressemble à un océan de sang qui s'évanouit pour laisser place à des couchers et des levers de soleil écarlates dans la décennie qui suit.

2025

- **Fin de la Quatrième Guerre corporatiste.** La conclusion du conflit s'étend sur trois ans, le temps que Militech et les armées nationales mettent fin aux derniers combats. Bien qu'une seule bombe nucléaire ait explosé pendant toute la durée de la guerre, les infrastructures mondiales sont grièvement handicapées, mais pas tout à fait détruites.
- Coupure officielle du NET. Alt Cunningham fonde le Monde Fantôme, bâti sur les ruines de Hong Kong dévastée par une arme bactériologique.
- Le gouvernement japonais est au bord du gouffre. En répudiant Arasaka, la nation sauve la face. Arasaka devient une corporation purement japonaise pendant la décennie qui suit. L'Union européenne est quasi rétablie.

2026 — 2030

- **La diaspora commence.** Des déplacés originaires de villes en ruine prennent la route pour aller revendiquer des villes désertées au moment de l'Effondrement des années 1990. Ils reçoivent le soutien des Nomades qui organisent des convois entre les différentes localités.
- Tout le monde se rue sur les anciennes technologies et les entrepôts à l'abandon pour les piller. De rares corporations continuent de fonctionner au ralenti. L'économie locale reprend du poil de la bête, souvent grâce à des ressources pillées dans les usines de mégacorpos abandonnées.
- Les complexes corporatistes construisent des réseaux privés virtuels dont la diffusion reste très limitée. Des intelligences artificielles se glissent dans les anciens réseaux du NET des villes dévastées, à la recherche d'autres IA susceptibles de rejoindre le Monde Fantôme.
- Arasaka se divise en trois factions rivales : la Faction Kiji 雉 (le faisan vert) dirigée par Hanako Arasaka, la faction Hato 鳩 (la colombe) manœuvrée par des partisans de Michiko Arasaka, la plus jeune fille de Kei qui, en tant que citoyenne américaine, préfère s'allier au gouvernement des États-Unis, et la Faction Taka 鷹 (le faucon) dirigée par le fils rebelle de Saburo, Yorinobu.
- Sous la présidence d'Elizabeth Kress, les États-Unis d'Amérique sont devenus un régime dictatorial bien rodé, en état d'urgence permanent.

DONNÉES

Envie d'en savoir plus sur le monde pendant l'Ère du Rouge ? Passez à la PAGE 257

2030 — 2035

- Repeuplement de la banlieue de Night City. Le centre de Night City finira par être rebâti, mais en attendant, les contreforts et les villes voisines croulent sous le nombre de réfugiés ayant fui les ruines radioactives de la zone corporatiste.
- **Rétablissement des autoroutes nomades.** Les Nomades gèrent à présent les ports et les cargos. Malgré une activité très localisée, les corporations progressent jusqu'aux régions voisines au fur et à mesure que les Nomades rouvrent des artères commerciales.
- Début des CitiNets, des VPN locaux installés dans les villes repeuplées. L'accès à ces réseaux en air gap, terme désignant des systèmes isolés qui fonctionnent en circuit fermé, est très limité et étroitement surveillé. Netwatch supervise le développement de ces nouveaux réseaux, avec l'appui des corporations.
- Semblable aux prétendues rencontres avec Elvis après sa mort, la rumeur veut que le corps du Rockeur Johnny Silverhand ait été retrouvé dans la chambre froide d'une banque de corps, au milieu des décombres d'Old Night City. Bien que rien ne vienne étayer cette histoire, il aurait été entreposé là par un fan entièrement cybernétisé qui l'aurait découvert sur le site de l'explosion d'Arasaka.
- **Début de la reconstruction de Night City.** Des centaines de tonnes de gravats sont retirées des ruines radioactives du centre-ville, laissant apparaître Morro Rock qui était autrefois enseveli.

2035 — 2045

- Les villes de la Première Vague commencent les demandes de réhabilitation, avec le soutien des autorités locales et des corporations survivantes. Font partie de la Première Vague les villes qui nécessitent une quantité limitée de ressources pour leur reconstruction.
- « Les États-Unis cesseront d'exister jusqu'à ce que le pays soit de nouveau unifié », déclaration de la présidente Elizabeth Kress. Bien que des élections locales soient organisées, il n'y aura pas d'élection nationale tant que les États Libres et les États-Unis n'auront pas signé de traité.
- Reconstruction des anciennes usines, les gens se débrouillent par eux-mêmes pour remplacer les technologies perdues. De nouvelles corporations émergent des ruines de la Quatrième Guerre corporatiste.
- Des rumeurs prétendent que le Solo légendaire Morgan Blackhand aurait été aperçu dans plusieurs villes de la Première Vague.
- **Netwatch** tente d'éradiquer les R.A.G.E.U.X. et de remettre le NET en route. Après avoir perdu un combat long de trois ans, l'organisation abandonne et ferme les principaux nœuds de l'ancien NET (ce qui n'empêche pas des Netrunners de s'y rendre pour piller les systèmes à l'abandon).
- Installation des premiers puits de données. Il s'agit de serveurs d'information et de systèmes d'échange conçus pour une utilisation libre dans l'enceinte d'une ville. Les puits de données produisent des contenus gratuits et libres de droits grâce aux efforts collectifs de la communauté des usagers. Dans leur conception, ils ressemblent au système de « pages » hyper-stack qui a fini par être abandonné pour le NET au début des années 90.
- Érection des premiers mégabâtiments pour répondre à l'accroissement de la population. Il s'agit d'arcologies complètes, conçues pour fournir des zones habitables saines en un temps record.
- Inauguration de nouvelles usines qui remplacent, améliorent ou réparent les anciennes technologies devenues éparses.

2045

- Le présent.

OUAIP, L'ÈRE DU ROUGE, Ç'A UN PETIT CÔTÉ BIBLIQUE, PARFOIS. DES TAS DE TRUCS ÉNORMES SE SONT CASSÉ LA GUEULE ET LE MONDE A CHANGE, PLUS ENCORE QUE PENDANT L'EFFONDREMENT. MOI, JE ME VOIS COMME UNE SORTE D'HOMÈRE MODERNE… VOUS SAVEZ, LE POÈTE GREC ? IL ÉCRIVAIT POUR DÉCRIRE COMMENT SON MONDE TOUT ENTIER SE CASSAIT LA GUEULE. EH BIEN, JE FAIS LA MÊME CHOSE, MAIS MA LYRE À MOI, C'EST UN DECK.

— LILAYAH



PAR EDDIE MENDOZA

AVANT L'ÈRE DU ROUGE

LE MONDE BRISÉ DE 2020

L'EUROPE UNIFIÉE

Dans le monde chaotique de 2020, l'Europe Unifiée représentait l'option la plus adaptée à ce siècle nouveau. Même si certaines nations du bloc européen (la Grèce, certaines parties de l'Europe Centrale et la Grande-Bretagne) traînaient derrière les plus florissantes (l'Allemagne, la France, l'Italie et les pays scandinaves), celles du Continent demeuraient stables dans l'ensemble, relativement prospères et sous la coupe des corporations. Malgré certaines inégalités, au jour le jour, contrairement à son homologue américain, le citoyen européen pouvait compter sur des repas réguliers, de l'air et de l'eau propres ainsi qu'un job stable (si ce n'est barbant). Il avait un toit au-dessus de la tête et le crime restait limité au minimum. À certains égards, l'Europe Unifiée ressemblait à une des « Petites couronnes » contrôlées par les corporations : un peu ennuyeuse jusqu'à ce qu'on se rende là où vivent les riches et les puissants.

REVANCHISME RUSSE

La politique russe du début des années 2000 était dominée par le Novosovetskaya partiya (alias le Parti Néo-Soviet ou PNS) après l'éviction, lors des élections générales de 1999, de la Fédération russe incompétente instaurée sous Gorborev. Le gouvernement est resté depuis sous le contrôle du seul PNS. La majorité de la population se retrouva soumise à une économie soviétisée et à des réformes sociales, sous la direction du Tsentral'nyy Organ (l'Autorité Centrale), un conseil tournant de kleptocrates

qui contrôlait les principales industries « d'État ». Le Média Lyle Thompson décrivit le PNS comme une « kleptocratie marchant main dans la main avec le capitalisme, le joli vernis brillant de la Démocratie en moins ».

Avènement asiatique

Pendant que le reste du monde se débattait dans les affres de la fin du 20e siècle, les nations d'Asie étaient bien préparées aux vicissitudes du bouleversement climatique et de la dégradation environnementale. La Chine, le Japon et la Corée conclurent rapidement que baser leur expansion sur des carburants comme le charbon et le pétrole devenait trop coûteux et se tournèrent vers la création de vastes champs d'algues océaniques faciles à exploiter dans le cadre du processus CHOOH² développé par les États-Unis. Ce bond de géant permit également de produire davantage de nourriture pour les populations denses des nations asiatiques que des programmes stricts (voire draconiens selon certains) de contrôle des naissances aidaient en outre à limiter. Surpeuplées, les villes du Japon, de Chine, de Corée et des Philippines parvinrent à garantir malgré tout l'alimentation de leurs habitants, leur sécurité et leur confort, même si beaucoup ne jouissent pas des libertés personnelles répandues dans les autres pays.

L'Effondrement du Moyen-Orient

L'Effondrement des années 90 avait transformé de vastes régions d'Iran, de Libye, d'Irak, du Tchad et des Émirats arabes unis en immenses plaines vitrifiées. Seuls l'Égypte, la Syrie et Israël avaient survécu intacts. Pendant les années 2020, seuls les charognards et les désespérés pénétraient dans les zones rouges en quête de matériel et de denrées précieuses au sein des ruines luminescentes.

Afrofuturisme et Haute Frontière

Continent autrefois fracturé et composé de pays rivaux dirigés par une quantité invraisemblable de dictateurs, de démocraties et d'états socialistes, l'Afrique renaquit littéralement lorsque les nombreuses nations d'Afrique Centrale s'allièrent pour négocier avec les Euronations désireuses de bâtir la catapulte électromagnétique du Kilimandjaro. À mesure que les états centrafricains gagnaient en importance, d'autres pays du continent les rejoignirent au sein de l'Alliance panafricaine.

Ce fut elle qui établit la tête de pont la plus robuste dans l'espace : presque un tiers de tous les ouvriers du bâtiment spatial étaient africains et la majorité des complexes de spatioport et de zones de construction occupaient le sol de l'Afrique. La population qui en résulta devint peu à peu un groupe « national » qui se faisait appeler les Orbitaux, une société établie dans l'espace et high-tech, liée par ses origines panafricaines et une détermination commune à ne plus jamais être victime de l'oppression coloniale.

Amérique Centrale et Amérique du Sud

L'Amérique Centrale émergea de plusieurs longues périodes de guerre contre les États-Unis sous forme d'union solide d'états indépendants qui opéraient en vertu d'un pacte de coopération mutuelle. Les États-Unis furent expulsés de toute la région à l'exception de la zone du canal de Panama (qu'ils ne tiennent que par la force militaire face à des opérations de guérilla constantes).

En Amérique du Sud, l'Argentine, le Chili et le Brésil se développèrent et devinrent les dirigeants de facto de l'Organisation des États Américains en repoussant les États-Unis après leur implication dans les Guerres SudAm. L'OEA conserva sa place de puissance mondiale de premier plan, au niveau de l'Union européenne.



PAR ADRIAN MARC

AMÉRIQUE : LA CHUTE DE L'AIGLE

Brasier mondial

Lors des dernières années du 20e siècle, une série de désastres écologiques mina également l'infrastructure des États-Unis. Le réchauffement climatique fit fondre une bonne partie des pôles, provoquant une montée du niveau de la mer. De grandes parties de la côte est et du Sud disparurent sous les eaux ou se transformèrent en partie en marécages : le reste de La Nouvelle-Orléans termina sur pilotis et Houston vit la population locale d'alligators monter en flèche. Les températures avaient également dégelé une grande partie du sud de l'Alaska, du nord du Canada et du nord des États-Unis : la région devint un des nouveaux greniers du pays, avec des champs verdoyants et produisant les « céréales de survie » qui devinrent la base d'une grande partie de l'économie nationale. Toutefois, ce même changement climatique assécha davantage de régions qu'il n'en améliora. Dans les Grandes Plaines et le Sud-ouest, des zones entières se transformèrent en désert en quelques années seulement et en l'absence d'arbres, des vents violents se déchaînèrent, provoquant des tempêtes de sable. Le Nord-Ouest Pacifique subit vingt ans de sécheresse et de pénurie d'eau qui affectèrent les forêts. D'immenses incendies de forêt en résultèrent qui ravagèrent les bois secs et inflammables, répandant une épaisse fumée grise sur tout l'ouest du pays.

L'enfer du Dust Bowl

De Seattle à San Francisco et à San Diego, il n'y avait plus que l'eau qui comptait : combien y en avait-il, qui la possédait et où se la procurer. À Los Angeles, les courants océaniques détournés redirigèrent les pluies de la côte centrale, provoquant de denses nappes de brouillard qui se mélangeaient au smog pour former une soupe acide et toxique nappant le bassin de LA. À moins de cent kilomètres de là, les mêmes courants transformaient San Diego en ville fantôme. Night City, à cheval entre le nord et le sud de la Californie, reçut quant à elle un véritable mélange climatique : des étés étouffants et des hivers secs et frais, ponctués d'averses acides intermittentes et de brumes toxiques et asphyxiantes. La situation s'aggravait encore vers l'est, car la pluie n'atteignait plus l'intérieur du pays et les Grandes Plaines. À l'exception des zones qu'entretenait Petrochem pour y cultiver ses immenses champs de maïs modifié et de blé destiné au traitement CHOOH², ces régions se transformèrent en Dust Bowls stériles rivalisant avec celle de la fin des années 1930.

Bourbiers et mer morte

Le laxisme du contrôle de la pollution dans la seconde moitié du 20e siècle infligea des cicatrices environnementales permanentes aux États-Unis. D'immenses tempêtes aux pluies acides s'abattaient sur le Midwest, empoisonnant l'eau potable et les récoltes. Deux régions côtières de l'est se réduisirent en désert lorsque les compagnies électriques abandonnèrent leurs réacteurs nucléaires pendant l'Effondrement, laissant leur contenu se déverser dans la nappe phréatique. Des « frappes rocheuses » lancées depuis des catapultes électromagnétiques établies sur la lune pendant la première guerre orbitale anéantirent Tampa et Colorado Springs. Les impacts d'explosion projetèrent des millions de tonnes de poussière chaude dans l'atmosphère, aggravant encore le réchauffement climatique. Quant aux produits toxiques déversés sur les deux côtes et aux résidus de déchets médicaux des années de l'épidémie débilitante, ils ont contribué à décimer la faune marine, y compris les mammifères, les poissons et le phytoplancton nécessaires pour renflouer la réserve d'oxygène de la Terre.

L'épidémie débilitante

Des épidémies décimèrent la population lorsque le SIDA des années 1990 se développa et aboutit à la crise du **SIDA II** au début des années 2000. Les luttes intestines que se livraient politiciens et universitaires retardèrent tellement le développement d'un remède que la maladie eut le temps d'adopter une forme plus virulente encore. Pire, l'**épidémie débilitante de 1999** ravagea davantage la population et fit des centaines de milliers de victimes en quelques années seulement, suivie une décennie plus tard par la brève **peste de carbone** de 2020 qui visa les adultes, mais laissa derrière elle nombre de jeunes orphelins.

Séisme à L.A.

Pour couronner plusieurs décennies de catastrophes écologiques et sociales, fin 1999, un tremblement de terre atteignant 10,5 sur l'échelle de Richter s'abattit sur Los Angeles et l'océan Pacifique inonda 35 % de la ville. On estima le nombre des victimes à 65 000. Mais ce n'était pas tout.

LE GANG DES QUATRE

Durant la seconde moitié du 20e siècle, les États-Unis furent confrontés à toutes sortes de menaces extérieures comme intérieures. La situation, de plus en plus dramatique, se prêtait tout à fait à une coalition des agences gouvernementales que le Média d'investigation Tesla Johanneson qualifia ultérieurement de « Gang des Quatre ». Au terme du coup d'État lancé contre le gouvernement des États-Unis, le groupe mit un terme à la démocratie fédérale dans le pays.

Comme le révéla Johanneson par la suite, la cabale se composait des quatre dirigeants des agences ainsi que du pouvoir exécutif dirigé par le vice-président.

LE POUVOIR EXÉCUTIF

James Richard Allen, président des États-Unis : on prétend que c'est par la tête que le poisson commence à pourrir. Mais dans ce cas, la tête s'était détachée du reste bien avant que la putréfaction ne commence. Durant les premières années d'existence du Gang des Quatre, le président des États-Unis était un type assez aimable et ordinaire, mais pas foncièrement brillant. Il se laissait manipuler par son vice-président et son Conseil de sécurité nationale qui s'enrichissait grâce aux guerres et en renversant certains gouvernements sud-américains.

Harold Harrison Hunt, vice-président des États-Unis : véritable psychopathe sans scrupules, « H. H. » Hunt jouissait de la richesse de son empire familial ainsi que d'une attitude charmante et d'un physique séduisant. Il avait déjà réussi à exploiter ces atouts pour passer divers contrats commerciaux véreux dans le monde entier, amassant de véritables fortunes immobilières, mais aussi dans les médias et sous forme d'actions des corporations. Quand plusieurs de ses partenaires européens commencèrent à renâcler sous sa direction, Hunt décida de passer à la vitesse supérieure et de s'emparer tout simplement des États-Unis.

LE CONSEIL DE SÉCURITÉ NATIONALE

Le vice-président conspira avec la NSA pour renverser plusieurs pays d'Amérique du Sud dans le but d'étendre l'influence des États-Unis et de prendre le contrôle de la nourriture et des matières premières (pour leurs clients des corporations).

Le Gang attira dans ses rangs le ministre de la Justice afin de justifier ces manœuvres visant à déstabiliser des régimes, sous prétexte que les nations visées soutenaient des narcotrafiquants (impliquant ainsi la DEA) et des organisations criminelles/terroristes (ce qui faisait intervenir le FBI). La CIA fut invitée à son tour pour fournir des informations et des groupes d'intervention secrète en échange d'une part du gâteau.

LA CIA (CENTRAL INTELLIGENCE AGENCY)

Invitée dans la conspiration par la NSA, la CIA se préoccupait surtout de l'indépendance croissante des nations d'Amérique Centrale et d'Amérique du Sud. En commençant à développer leur propre voie économique, elles menaçaient les lucratifs marchés captifs de plusieurs mégacorporations basées aux États-Unis. En outre, la CIA avait commencé à employer des groupes terroristes rebelles pour déstabiliser les nations hostiles et empêcher les « forces socialistes » de prendre le contrôle.

LE FBI (FEDERAL BUREAU OF INVESTIGATION)

Utilisé par le Gang pour débusquer et poursuivre en justice les « ennemis de la nation », le FBI fournissait pour sa part des informations secrètes, des écoutes et l'espionnage de cibles dans tous les États-Unis. À l'origine peu impliqué dans la conspiration, le FBI s'y retrouva littéralement embourbé lorsque le Gang commença à exploiter ses propres armées mercenaires d'« agents fédéraux » pour mater les états rétifs.

LA DEA (DRUG ENFORCEMENT AGENCY)

Fournissant l'excuse pour envahir le centre et l'ouest de l'Amérique du Sud (Bolivie, Chili), la DEA souhaitait depuis longtemps tarir le flot de cocaïne et d'autres drogues qui circulaient vers le nord pour servir un public impatient de toxicomanes des États-Unis. En outre, certains éléments de l'agence cherchaient à s'attirer les faveurs d'une cabale de mégacorporations pharmaceutiques qui souhaitaient se débarrasser de narcotrafiquants d'Amérique du Sud afin d'inonder le marché avec leurs superdrogues artificielles.

UNE MYSTÉRIEUSE MALADIE

Début 1991, un puissant agent biologique ravagea les plantations de coca d'Amérique du Sud, réduisant les champs luxuriants à l'état de vase brunâtre. Au même moment, un agent biologique curieusement semblable se répandait parmi les champs de coquelicots d'Asie Centrale, bouleversant la production d'opium de la région. Après avoir vu leur économie fauchée, les barons de la drogue des deux continents entreprirent de chercher le responsable. Comme le révéla ultérieurement le Média Tesla Johanneson, le Gang des Quatre avait secrètement répandu ces agents

biologiques dans le cadre d'un plan à long terme visant à déstabiliser les gouvernements de plusieurs pays essentiels d'Amérique du Sud et d'Amérique Centrale (ainsi qu'une bonne partie du centre de l'Afghanistan) pour leur propre bénéfice. Pour compliquer encore la situation, fin 1999, Johanneson découvrit que la CIA avait détourné une partie des bénéfices de ventes d'armes illégales pour financer des groupes de séparatistes de SudAm tentant de renverser les gouvernements légitimes du Chili et de Bolivie. Le Gang avait soutenu l'opération, car les deux pays disposaient d'importantes réserves de lithium (7,5 millions de tonnes pour le Chili, et 9 millions pour la Bolivie), un minéral essentiel à la production électronique, et dont les États-Unis manquaient. Même si l'économie des deux pays reposait énormément sur les revenus issus de la drogue, c'était à leur souveraineté qu'on s'en prenait désormais.

Mais si les nations d'Amérique du Sud ne pouvaient compter que sur de maigres forces militaires, tel n'était pas le cas des barons de la drogue des plateaux d'Afghanistan. Après avoir passé des années à combattre les Soviétiques et autres envahisseurs, ils avaient dû passer des marchés avec plusieurs groupes politiques basés en Europe, lesquels avaient eux-mêmes des relations dans tous les gouvernements de premier plan. On ne sut jamais exactement qui en avait donné l'ordre (et Tesla Johanneson fut tué avant d'avoir pu découvrir qui soutenait les Afghans), mais une fois que l'on eut dévoilé que la DEA était à l'origine de l'arme biologique, les producteurs de drogue des deux côtés de l'Atlantique lancèrent des raids de représailles coordonnés contre les États-Unis.

De débuter vient juste la guerre de la drogue

DONNÉES

Conséquence de l'arme biologique et de la guerre de la drogue, la plupart des narcotiques de 2045 sont synthétiques.

Disposant désormais d'une excuse appropriée, le Gang envoya aussitôt des troupes américaines éradiquer ce « fléau des innocents », et conquérir « accessoirement » le territoire où elles se trouvaient. En réaction aux interventions des États-Unis, les « narco-nations » d'Amérique du Sud, acculées, débutèrent une guérilla sans pitié qui rivalisa bientôt avec la guerre du Vietnam. Les barons de la drogue afghans y échappèrent : les États-Unis n'avaient pas vraiment les ressources nécessaires pour livrer une guerre sur les deux fronts et les Néo-Sov, qui menaçaient d'intervenir, refroidirent leurs ardeurs.

Au début, c'était à croire que l'armée des États-Unis se contenterait de piétiner les troupes sud-américaines, comme elle l'avait fait des décennies auparavant dans la zone du canal de Panama. Mais les nations en question refusèrent de rester sur place et lancèrent des attaques de guérilla sur l'ensemble des États-Unis et de leurs territoires satellites. Au bout du compte, en guise de représailles pour les attaques lancées contre Bogotá, les barons de la drogue colombiens firent exploser une bombe nucléaire « de poche » (dans une valise) au beau milieu du quartier des affaires de New York, tuant 15 000 personnes.

La bombe ressemblait de façon inquiétante à celles employées par les Néo-Sovs des années auparavant dans leur guerre avortée contre les Afghans.

Le krach de 94

Dans le cadre du plan, les dirigeants de la CIA avaient secrètement revendu des armes américaines issues du marché noir, d'abord pour soutenir les rebelles qu'ils contrôlaient, mais bientôt pour financer des investissements spéculatifs qui allaient directement enrichir les membres de la cabale. Incapables de se tourner vers le Congrès pour obtenir son soutien, ils « blanchissaient » l'argent grâce à une série de sociétés de portefeuille qui achetaient des actions à la bourse européenne et asiatique. L'opération éveilla les soupçons de l'Union européenne qui, au bout de plusieurs années d'enquête minutieuse d'Interpol (équivalent européen du FBI), accusa officiellement le gouvernement des États-Unis de manipulation boursière et de blanchiment d'argent, ce qui mena au krach boursier de 94, un effondrement financier mondial consécutif à la divulgation de la nouvelle.

Mort d'un président

Pendant qu'il faisait campagne en Californie, Richard Allen, alors président, fut assassiné par un agresseur inconnu. Certains soupçonnaient ce dernier d'avoir été engagé par les corporations et de travailler pour le vice-président Hunt. Par la suite, Harold Harrison Hunt devint président et eut ainsi les mains libres pour accélérer le plan du Gang des Quatre.

L'Effondrement et la loi martiale

L'Effondrement qui frappa les États-Unis ravagea l'économie, laissant derrière lui des millions de sans-abris et un gouvernement en chute libre en dehors de Washington. Les troupes américaines furent rappelées sur le sol national pour instaurer la loi martiale et préserver l'ordre dans tout ce chaos. Comme le Gang le leur ordonna, elles recoururent à des tactiques brutales et parfois inhumaines pour y parvenir. Dans le cas tristement célèbre de l'incident de Houston, les soldats sous les ordres du Gang des Quatre tuèrent 2000 citoyens lors d'un tir d'artillerie parce qu'ils refusaient de se disperser lors d'une marche sur la ville destinée à demander des logements et de la nourriture. Une fois installé un couvre-feu où les soldats tiraient à vue

dans nombre de villes comme New York, Chicago et San Francisco, l'armée régna d'une main de fer.

Les troupes fédérales, secrètement recrutées parmi les rangs de la DEA, des services de l'immigration, du système des prisons fédérales et des mercenaires paramilitaires fournis discrètement par plusieurs grandes mégacorporations, furent également envoyées dans les rues de toutes les villes des États-Unis. Généralement dépourvues d'uniformes et d'insignes, ces troupes irrégulières renforçaient l'impression que les soldats du gouvernement avaient laissé la place à une bande de brutes. Par conséquent, les maires et leurs alliés protestèrent, puis résistèrent à cette invasion fédérale en contre-attaquant, ce qui se solda par des batailles rangées entre milices des états et unités de la Garde nationale d'une part, et troupes paramilitaires d'autre part.

Les catastrophes qui dévastaient le pays interrompirent ces escarmouches : l'Effondrement, les Émeutes Nomades (alors baptisées Émeutes des Sans-abris), le tremblement de terre de Los Angeles, et la première occurrence de l'épidémie débilitante. Mais les graines de la rébellion étaient semées et prêtes à exploser.

La guerre de succession

Lors de leur lutte contre le gouvernement de Washington, les états commencèrent à envisager de quitter l'Union. Le mouvement s'amorça dans des états comme ceux de New York et du Texas sous forme de grève économique : les états rebelles refusaient d'envoyer le produit des impôts à Washington. La situation dégénéra en blocus lorsqu'ils empêchèrent tout commerce entrant ou sortant de leurs frontières afin de plomber le gouvernement fédéral.

L'impasse atteignit son paroxysme en 1993, quand l'une des « troupes de police » quasi illégales du Gang prit brutalement le contrôle de San Francisco : une bataille rangée s'engagea dans les rues entre habitants et paramilitaires. Le gouverneur de Californie fit appel à la Garde nationale, laquelle prit le parti de la ville dans cette débâcle. Les paramilitaires qui bénéficiaient de la couverture des fédéraux tentèrent alors de riposter en s'emparant du Capitole de Californie, à Sacramento. En réponse, l'état déclara l'administration fédérale actuelle de Washington nulle et non avenue, instaurant aussitôt des articles de séparation officiels.

Les militaires, qui regrettaient déjà d'avoir soutenu les agissements du Gang des Quatre, refusèrent de s'impliquer dans la guerre de succession, même une fois que les autorités californiennes eurent dynamité les cols ouvrant l'accès à l'est de l'état depuis le Nevada (autoroutes 80 et 15) et l'Arizona (autoroutes 10 et 40).

À cette étape, plusieurs autres états ignorèrent à leur tour l'autorité fédérale, s'autoproclamant « États Libres ». Lorsqu'elle reçut l'ordre du Gang de reconquérir le pays, l'armée se contenta d'invoquer négligemment le Posse Comitatus Act qui lui interdit d'intervenir dans les affaires du gouvernement civil. Les soldats se replièrent dans leurs bases, écœurés, et les États Libres conservèrent leur liberté.

Retour en SudAm

Anxieux de récupérer les matières premières qu'ils venaient de perdre au profit des états sécessionnistes, les membres du Gang durent revoir leur copie. Cette fois, ils mirent sur pied une troupe capable de combattre dans les jungles de SudAm en exploitant les dernières avancées en matière de cybernétique et d'interface. Lassée des affrontements contre ses propres concitoyens et peu désireuse de devoir réinstaurer la loi martiale contre les États Libres, l'armée était toute disposée à rempiler pour une tentative de pacification des nations sud-américaines, aguichée par la promesse de pouvoir tester sur le champ de bataille ses nouveaux « cyber supersoldats ». Dix mille soldats, « cybernétisés » à divers degrés, furent largués à bord de Navis de combat et entamèrent un conflit meurtrier contre les barons de la drogue, les mercenaires Euro et Néo-Sov, mais aussi les habitants de ces régions, excédés de voir des « gringos » descendre au sud pour leur pourrir la vie.

Au début, la nouvelle guerre se déroulait plutôt bien, mais tandis qu'elle s'enlisait en un Vietnam moderne, les états qui ne s'étaient pas déclarés libres commencèrent à protester haut et fort contre l'idée d'un conflit lancé à l'étranger alors que le pays tout entier croulait sous les problèmes.

Au bout du compte, lorsque le Média vedette de WNS Tesla Johanneson divulgua les documents de la NSA consacrés au 1er conflit Centre-américain, ce fut la vague qui fit déborder un vase déjà bien plein. Des foules armées jusqu'aux dents assaillirent le Capitole, soutenues par des unités militaires furieuses et des mercenaires issus des mégacorporations non seulement américaines, mais aussi européennes. Le Gang des Quatre, démasqué, dut s'enfuir. On traqua ses membres et, à la fin, le président Hunt lui-même, à bout de force, fut débusqué dans les marais de Floride où une foule en délire le brûla vif. Les autres conspirateurs connurent un sort similaire, ou pire.

Après la vague de réforme qui balaya les dernières traces du Gang des Quatre, se posa la question de la succession présidentielle. Le président de la Chambre des représentants étant hospitalisé et les trois successeurs suivants l'ayant refusé, le titre de président échut au secrétaire à la Défense John Seward. Quant aux soldats envoyés

conquérir l'Amérique du Sud, ils connurent le même sort que les légendaires Dix-Mille de Xénophon, loin de chez eux, sans vivres, sans nation ni alliés fiables. Comme leurs homologues de jadis, ils durent entamer un long périple traversant les jungles hostiles et les déserts du nord pour regagner un pays qui ne se souciait absolument plus d'eux.

Le début de l'âge Cyberpunk

Les Cyberguerres s'étaient achevées et l'Amérique pansait ses plaies. Tout n'était pas sombre, cela dit. Dans les mégacités bondées qui remplaçaient les très nombreuses villes et banlieues victimes de l'Effondrement, une fébrile surmultiplication de merveilles technologiques, associée au capitalisme débridé, donna naissance à un monde clinquant et survolté, dominé par des mégacorporations qui régnaient sur la planète telles les nations de naguère. Les mégacorporations levaient des armées, rivalisaient pour la domination internationale et refaçonnaient tout autour d'elles, pendant qu'au pied des tours étincelantes des ultra-riches grouillait une population croissante de laissés pour compte affamés qui ne cherchaient qu'à grappiller de quoi survivre. Seule la technologie égalisait les chances : les masses populaires coincées dans la « Rue » se servaient de cybermatériel, d'armes et de leur intelligence brute pour lutter contre leurs implacables adversaires des grandes sociétés. Qu'on les qualifie d'Edgerunners, de Cyberpunks ou simplement de rebelles, c'étaient ces individus qui se dressaient contre la puissance des mégacorporations et se battaient pour triompher envers et contre tout.

L'avènement des mégacorporations

La vacance du pouvoir

À l'aube du nouveau millénaire, dans un monde déchiré par les ultimes spasmes du chaos, les gouvernements nationaux perdaient leur légitimité (ou le contrôle de leurs pays) : quelqu'un devait inévitablement les remplacer. Dans cet immense vide de pouvoir s'immiscèrent les groupes les plus organisés de la planète, ceux qui avaient déjà acquis une place de premier plan : les mégacorporations. Pour des sociétés à grande échelle, en expansion rapide et dotées de ressources et d'agents dans le monde entier, prendre les rênes tombait sous le sens. Après tout, les gouvernements instables ne sont pas bons pour les affaires.

Pendant la première partie du 21e siècle, les mégacorpos ressemblaient beaucoup aux multinationales de la fin du 20e siècle, mais elles étaient bien plus vastes et totalement autonomes. Elles s'apparentaient déjà à des nations avec leurs propres lois, leurs villes, leurs usines et leurs armées. La plupart des corporations du début des années 2000 étaient déjà des multinationales dotées d'agents et de branches dans le monde entier, des complexes de recherches et des bureaux de vente jusqu'aux énormes fabriques et centres de sécurité.

La plupart étaient des fabricants qui réalisaient des articles divers vendus légalement sur le marché : pétrole, acier, automobiles, avions, armes, ordinateurs, cybernétique, biotechnologie... et des millions d'autres produits. Nombre de corporations avaient diversifié leurs activités : elles possédaient des centrales chimiques en Europe, des usines informatiques au Japon et des aciéries aux États-Unis. Toutes ne se focalisaient pas sur la construction, cela dit : certaines contrôlaient les banques, la production de nourriture, les ressources énergétiques et divers éléments clefs de la société.

Un type de société mérite qu'on lui accorde une attention particulière : les médiacorporations. Ces immenses conglomérats résultaient de la mode de la fin des années 1980, où certaines firmes avaient acquis des réseaux télévisés, des sociétés de production cinématographique, des maisons de disque, des stations radio ainsi que des éditeurs de livres, de magazines et même de comics, centralisant les médias aux mains d'un nombre infime d'individus. Sous le règne des médiacorpos, le divertissement populaire se standardisa, de plus en plus insipide : les opinions divergentes et les réalisations indépendantes disparaissaient sous une avalanche de produits portés par le buzz, quand elles ne se faisaient pas récupérer ou tailler en pièces par la compétition sans merci que se livraient les diverses sociétés. L'effet s'avéra pire encore dans le monde des informations lorsque les politiciens comprirent qu'avec de bons contacts au sein d'une médiacorporation appropriée, ils pouvaient contrôler l'électorat : ils n'étaient plus qu'à deux doigts de pouvoir choisir, emballer et vendre leur propre version de la réalité. Le contrôle exercé par les médiacorpos se révéla donc essentiel pour instaurer et légitimer le rôle dirigeant qu'allaient jouer les mégacorporations au lendemain de l'Effondrement.

Mégacorpos et gouvernements

Depuis le krach de 94, les gouvernements du monde entier se trouvaient dans une position gênante, forcés de laisser les multinationales agir à peu près à leur guise. Ces dernières se contentaient de paroles en l'air concernant le contrôle de la pollution, la sécurité des produits et les salaires minimaux. Elles dominaient les gouvernements grâce à des pots-de-vin et s'attiraient des soutiens militaires en négociant des alliances et des dessous de table avec

les dirigeants les plus influents : ici un juge ou un chef de la police, là un sénateur ou un représentant au congrès... Avides et renforcées par leurs succès, les mégacorpos du début des années 2000 éclipsaient la plupart des nations. Elles subornaient les gouvernements, remodelaient la politique comme bon leur semblait et recouraient même à des armées privées quand l'influence économique ne suffisait pas. Au milieu des années 2010, elles régnaient pratiquement sur l'économie mondiale, et sur une large partie du monde en général. La plupart des nations se contentèrent de fermer les yeux et d'accumuler le produit des taxes qu'elles parvenaient à imposer à leurs voisines géantes.

Mais les Guerres corporatistes éclatèrent et mirent un terme à cet avantageux statu quo.

Quand les corporations partent en guerre

La Première Guerre corporatiste commença par des affrontements destinés à s'approprier un domaine ou des ressources. Comme la plupart des mégacorpos disposaient déjà de troupes de sécurité considérables pour défendre leurs biens dans le monde sauvage et confus des lendemains de l'Effondrement, il était inévitable qu'au moins l'une d'entre elles, voire plusieurs, recoure à la force brute pour régler les querelles qui les opposaient entre elles quand les avocats n'y suffisaient plus.

▶ Première Guerre corporatiste ◀

D'août 2004 à février 2006

La Première Guerre corporatiste éclata très simplement : EBM avait procédé à une acquisition par emprunt sur la société en faillite Transworld Airlines, mais l'atmosphère se dégrada entre les deux firmes lorsque l'accord initial avec le PDG de Transworld tourna au vinaigre. Orbital Air, qui brûlait de mettre la main sur les aéroports et infrastructures de TWA aux États-Unis, se porta à son secours et bloqua la tentative de rachat d'EBM. Le premier coup fut porté par EBM qui envoya des terroristes enlever les négociateurs d'OA partis conclure le marché avec TWA. Les terroristes bousillèrent l'opération et l'anonymat d'EBM fut compromis. Orbital Air réagit aussitôt en recrutant comme allié Zetatech qui lança une énorme vague d'attaques sur le NET contre EBM. Ces attaques, bien que préjudiciables, furent rapidement arrêtées, ce qui força Zetatech à se retirer du conflit. EBM riposta en déclenchant une série d'assauts contre les complexes de TWA et d'OA. Orbital Air résista plutôt bien en renforçant sa sécurité et en exploitant sa domination en LEO pour établir un blocus contre les usines d'EBM.

Orbital Air répliqua à son tour par une vague de terrorisme et de piratage informatique. EBM réagit à cette menace en engageant une armée de Solos Corporatistes et de soldats intermédiaires issus de nations en développement. Pendant cette période, les deux sociétés changèrent d'alliés comme une fille de joie change de partenaire. Des centaines de millions d'Eurodollars furent gaspillés, volés ou détruits pendant qu'elles tentaient de se couper les jambes financièrement. En fait, à un moment, toutes deux durent chercher des soutiens économiques simplement pour éviter à leurs alliés en cours de se faire éliminer.

Le conflit ne compta que deux batailles majeures. La première éclata lorsque des commandos d'OA s'emparèrent d'une station spatiale centrale d'EBM en guise de mesure de rétorsion face à un piratage similaire qu'EBM avait lancé le même jour. L'Agence Spatiale européenne tança les deux camps, leva les blocus et conseilla aux deux rivaux de ne plus étendre le champ de bataille en LEO. La deuxième ne se produisit qu'un an plus tard, quand les commandos d'OA attaquèrent le complexe du PDG Ulf Grunwalder en Bavière pour le capturer et forcer EBM à se rendre. La guerre eut d'importantes répercussions. C'était le premier conflit de ce genre, mais surtout, elle donnait aux sociétés le feu vert pour utiliser des tactiques militaires afin de triompher en affaires. Des firmes plus modestes avaient bien livré quelques escarmouches armées par le passé, mais rien qui égalât cette guerre en férocité ou en envergure. Et la prochaine n'était manifestement pas loin.

▶ La 2e Guerre corporatiste ◀

D'avril 2008 à août 2010

La Deuxième Guerre corporatiste partit d'un malentendu entre les deux géants du pétrole Petrochem et SovOil. Les relations se dégradèrent entre les deux firmes lorsqu'une tentative de fusion tomba à l'eau à la dernière minute. Après un catastrophique accident survenu sur une plateforme pétrolière de Petrochem, elles en vinrent aux mains, déclenchant un conflit tel que le Pacifique n'en avait pas connu depuis la Seconde Guerre mondiale.

Au début, SovOil enchaîna les victoires militaires, même si les deux camps avaient en quelques semaines gravement endommagé les complexes pétroliers adverses. Petrochem résista sans pitié et dépensa des millions pour reprendre le dessus, au prix de milliers de vies. La mégacorpo remporta un succès radical en s'emparant par surprise des îles Spratley et en assassinant le fondateur et PDG de SovOil,

DONNÉES

EBM : Euro Business Machines, société de premier plan dans le domaine de l'informatique et du matériel électronique.

OA : Orbital Air, leader mondial des transports aériens.

DONNÉES

LEO : orbite terrestre basse (low earth orbit).

DONNÉES

Pour plus d'informations sur Petrochem, cf. PAGE 275

DONNÉES

Pour plus d'informations sur SovOil, cf. PAGE 277

Pourquoi les guerres font-elles les Cyberpunks

Le Sombre Futur regorge de conflits et de violence. Mais ne vous êtes-vous jamais demandé pourquoi ceux qui y vivaient étaient si doués pour ça ? La réponse, c'est le contexte. Il y a là des gens qui se battent à la dure dans les rues depuis leur naissance. Ils ressemblent beaucoup aux enfants soldats des guerres du monde réel. Et quand on est doué pour se battre, lorsqu'une occasion d'exploiter vos compétences se présente, c'est sur elle que porte votre choix, en toute logique. Pour vous, une guerre corporatiste ou un conflit national n'est qu'un moyen comme un autre de gagner votre salaire en faisant ce que vous savez faire de mieux : vous battre. Les guerres vous donnent également accès au matériel et aux améliorations technologiques les plus avancés. Et même si vous ne choisissez pas la voie du guerrier, il y a de grandes chances pour que vous soyez obligé de ramasser une arme à feu à un moment ou à un autre et de vous confronter à la Rue.

Anatoly Novikovo. Mais ce ne fut pas suffisant. SovOil repoussa l'offensive suivante de Petrochem en octobre 2009, réduisant à l'impuissance les troupes de son rival dans le Pacifique. Il n'y eut pas de reddition officielle, mais la guerre se termina sur une victoire de SovOil.

La Deuxième Guerre corporatiste eut diverses conséquences. En premier lieu, elle choqua les analystes et le grand public, persuadés qu'aucun conflit corporatiste n'atteindrait plus jamais les sommets du premier. De plus, c'est lors de cette guerre que pour la première fois une multinationale défia publiquement un gouvernement. SovOil, ignorant les sanctions internationales, avait agi à sa guise. Les deux camps avaient allègrement exploité les nations de la ceinture pacifique comme une extension de leurs propres forces armées, allant jusqu'à remplacer parfois des membres de l'administration par des fonctionnaires plus amicaux. Et pour assassiner Novikovo, Petrochem s'était même servi d'un escadron de Mirages 111 modifiés loués à la Malaisie.

Pis encore, les raids effectués par les deux camps contre les raffineries, les puits de pétrole et les pipelines avaient gravement pollué le sud de la ceinture pacifique. La mer de Chine méridionale, où s'était concentré le conflit, s'était transformée en soupe chimique stérile quasi inhabitable pour des décennies. L'économie de pays entiers était ruinée, et bien que SovOil fût contraint de payer les dégâts, aucune somme d'argent ne pourrait jamais réhabiliter la région.

▶ La 3e Guerre corporatiste ◀
De février 2016 à novembre 2016

La Troisième Guerre corporatiste constitua un autre jalon dans l'évolution du conflit entre mégacorpos, car elle fut presque entièrement livrée sur le NET. Les hostilités commencèrent lorsque des auditeurs financiers de la chambre de commerce de Los Angeles découvrirent une escroquerie organisée par des conseillers en investissement de Merril, Asukaga et Finch. L'arnaque affectait des investisseurs privés et s'appuyait sur le Rothstein Fund (une branche de la banque de New York). Les auditeurs en informèrent le procureur qui diligenta une enquête dès le lendemain.

Les dirigeants du Rothstein Fund, scandalisés par la duplicité de MA&F et ne souhaitant pas se retrouver impliqués dans l'investigation, remirent toutes les informations en leur possession au bureau du procureur. Ils engagèrent également des Netrunners locaux pour aller scruter les bases de données bien protégées de MA&F afin d'en extraire la vérité. L'administration de MA&F prit cette intervention de son ancien allié comme une attaque directe. Elle riposta aussitôt en renforçant sa sécurité sur le NET et en lâchant ses propres Netrunners dans un assaut contre le Rothstein Fund, assaut qui frappa en premier lieu les clients financiers de ce dernier. À la suite de quoi, les agents de MA&F allèrent droit au but en focalisant leurs efforts sur la destruction des systèmes informatiques de Rothstein, ce qui ne fit qu'aggraver le conflit.

Pendant plusieurs jours, on assista à une mêlée confuse. Les forteresses de données se transformaient en véritables camps militaires où chacun surveillait avec anxiété le déroulement des opérations. Netwatch réagit en limitant l'accès au NET et en sévissant contre les criminels informatiques : plusieurs descentes aboutirent à des arrestations, voire à quelques encéphalos plats.

Rothstein Fund et MA&F décidèrent de porter le conflit dans le Frigo à viande et commencèrent à engager des mercenaires. Sur une période de 12 heures, de courtes escarmouches éclatèrent en LEO et sur Terre, toutes destinées à détruire les sites physiques où l'ennemi avait installé son matériel de communication sur le NET. Elles firent énormément de victimes et des millions de dollars de dégâts matériels. Les six mois suivants consistèrent en d'incessants raids de faible envergure sur le NET. Aucun ne fut décisif. En fait, la guerre avait fait davantage de dommages pendant les 12 heures d'affrontements réels (ce matos de communication coûte cher) que pendant tout le reste du conflit. Lorsqu'elle s'acheva, le Rothstein Fund cessa d'exister comme entité unique. MA&F dut remettre les cadavres de deux cadres qui avaient déclenché tout ce chaos au bureau du procureur de Los Angeles. La société dut également payer la facture des dégâts infligés en LEO et sur Terre.

Le concept de conflit corporatiste ne choquait plus personne, dorénavant, même si plusieurs analystes se montrèrent surpris par la durée de la guerre. Le fait qu'elle avait essentiellement été livrée sur le NET sortait de l'ordinaire et divers experts en déduisirent une bonne vingtaine de théories sur l'avenir des guerres corporatistes qui finiraient selon eux par se dérouler exclusivement sur le terrain virtuel. Mais d'autres continuaient à affirmer que comme l'infanterie dans la doctrine militaire, les Solos ne passeraient jamais de mode.

LA 4E GUERRE CORPORATISTE

Comme la première et la deuxième, la Quatrième Guerre corporatiste s'amorça lorsque des mégacorpos rivales montrèrent militairement les dents pour parvenir à leurs fins financières. En 2021, IHAG, une mégacorpo spécialisée dans l'expédition sous-marine de produits et les technologies associées, fit faillite. Ses rivales basées sur l'océan, CINO et OTEC, se ruèrent à la curée pour une OPA hostile afin de s'approprier les actifs d'IHAG. Les deux corpos entamèrent les hostilités dans les règles de l'art : manipulation de titres et guerre économique, mais à mesure que le conflit leur échappait, elles s'engagèrent dans une véritable guerre ouverte.

PHASE UN : LA GUERRE FROIDE

La période de guerre froide de la Quatrième Guerre corporatiste (également baptisée Guerre de l'océan ou Guerre de l'ombre) consista en une sorte de jeu pervers d'influence politique que les corporations pratiquèrent dans un monde dépourvu de lois. En commençant par la simple manipulation boursière, les sabotages de petits complexes et les assassinats « propres » de cadres clefs, CINO et OTEC atteignirent bientôt leurs limites. Incapables de prendre l'avantage, les deux sociétés montèrent en régime : chacune engagea des mégacorporations plus importantes encore pour bénéficier de troupes et de matériel de guerre. OTEC s'attira les services de Militech, une entreprise de sécurité et d'armement installée aux États-Unis, tandis que CINO négociait avec Arasaka, mégacorporation de sécurité japonaise. Militech et Arasaka, les deux corporations paramilitaires dominantes au monde, trépignaient d'impatience depuis la fin des années 2010 et le début des années 2020 : le conflit CINO-OTEC leur donnait l'excuse parfaite pour engager le combat.

Ce fut alors que la vraie guerre éclata. Arasaka et Militech jouaient déjà un rôle de plus en plus important au fil du conflit. Le pourcentage « d'agents de sécurité » dans les deux camps atteignit des chiffres astronomiques lors des trois premiers mois, comme la quantité de matériel technologique impliqué. En réalité, la guerre entre OTEC et CINO se retrouva vite à l'arrière-plan d'une lutte qui opposait en réalité les deux plus grandes armées privées de la planète.

L'éventuel compromis entre OTEC et CINO pour la propriété d'IHAG devint secondaire : les mastodontes qu'étaient Arasaka et Militech étaient déjà lancés l'un contre l'autre, promis à entrer en collision. Bientôt, tous deux renoncèrent aux incursions mineures et passèrent la vitesse supérieure, rendant coup pour coup et pratiquant l'espionnage corporatiste comme ils le faisaient depuis des années. La tension montait et plus personne ne prenait de gants : les opérations devenaient plus fréquentes et plus meurtrières. Chaque camp désormais se préoccupait moins de couvrir ses traces et d'éviter de se donner une mauvaise image que de massacrer l'adversaire. Et quand des géants décident de jouer les durs dans la Rue, ça fait très *très* mal.

PHASE DEUX : LA GUERRE CHAUDE

Mégacorpos internationales occupant le sommet de la pyramide du pouvoir corporatiste à l'ère du Cyberpunk, Arasaka et Militech pouvaient déployer des troupes équivalentes aux armées des petites nations engagées dans la Seconde Guerre mondiale, des armées comptant des dizaines de milliers de soldats. Toutes deux disposaient en outre de moyens de transport et de systèmes logistiques extrêmement avancés, lesquels leur permettaient d'attaquer les positions ennemies jusqu'à l'autre bout du monde.

Cette combinaison de technologie de guerre et de déplacements tactiques éclair empêcha presque entièrement nombre de nations légitimes d'arrêter ces conflits dans leurs frontières. Les petites escarmouches se transformèrent bientôt en batailles rangées jusqu'à ce que le conflit fasse rage dans le monde entier, les troupes des deux mégacorpos entraînant des villes entières dans leurs affrontements.

DONNÉES
Plus d'informations sur Arasaka
PAGE 267

DONNÉES
Plus d'informations sur Militech
PAGE 272

La guerre terrestre

La Quatrième Guerre corporatiste ne se contenta pas de bouleverser les interactions et la politique entre corpos : elle changea la face de la guerre elle-même. Jusqu'alors, on s'affrontait encore comme par le passé avec des lignes de bataille, des « fronts » et des zones de conflit bien délimitées. On n'avait aucun mal à distinguer le camp des gagnants de celui des perdants en observant les objectifs atteints — ou pas — par chacun. La Guerre chaude ne ressemblait à rien de tel. Les assauts survenaient brusquement, sauvages et généralement sans préavis. Les cibles étaient dispersées aux quatre coins du monde, même si les opérations visaient surtout des domaines critiques comme les transports, les communications et la logistique. Les troupes, extrêmement mobiles, pratiquaient la tactique de la frappe éclair, disparaissant aussitôt, de sorte qu'on ne pouvait ni les arrêter ni les affronter. Les Navis, panzers et autres unités mobiles composaient la majorité des troupes, du moins au début. Les ACPA et les cyborgs de combat intervenaient pour la première fois en grand nombre, chacun des camps en déployant des compagnies entières. Le champ de bataille se transformait en cauchemar high-tech où les engins télécommandés, les robots de guerre et l'infanterie s'affrontaient pour la première fois.

Et pourtant, la guerre commença en douceur, chacun des camps s'efforçant de voir jusqu'où il pouvait aller sans se faire taper sur les doigts par les gouvernements officiels. Les raids de reconnaissance étaient répandus, visant surtout les ressources militaires ennemies. Quand les deux camps gagnèrent en assurance (et comprirent que personne n'allait pouvoir les contenir), les attaques se firent plus audacieuses, plus brutales. Au milieu de l'année, dans diverses régions du monde en développement, les assauts délibérés étaient monnaie courante. Aéroports, spatioports, usines, mines et même ports de bord de mer et banques étaient considérés comme des cibles légitimes à mesure que les enjeux montaient. À la mi-2022, les batailles rangées impliquant avions, Navis, tanks, armures énergétiques et milliers de soldats étaient devenus la norme, et l'on avait interdit les assauts affectant le commerce international, la production d'énergie et les transports.



PAR HÉLIO FRAZÃO

Lorsqu'on entra dans le cinquième mois de la guerre, les deux camps s'épuisaient déjà. Aucun n'avait prévu que le conflit ouvert durerait si longtemps et les fournitures vitales comme les pièces de rechange, les armes, les munitions et le ravitaillement médical vinrent à manquer. Les véhicules, et en particulier les « reines des hangars » traditionnelles comme les Navis et les panzers, commencèrent à présenter des dégradations à force d'être utilisés en continu sans entretien, tout comme les ACPA et les cyborgs. La bidoche souffrait aussi : les désertions et les problèmes disciplinaires se multiplièrent parmi les soldats non cybernétisés, en particulier chez les mercenaires et les indépendants. Malgré ces nombreux signes d'usure, certaines unités d'Arasaka et de Militech poursuivirent le combat (sans soutien de la part d'aucun camp) jusqu'en 2023 avant de s'épuiser complètement.

La guerre en mer

L'un des effets les plus marquants de la guerre corporatiste débridée se manifesta lorsque chaque camp s'efforça d'empêcher l'ennemi de recourir aux expéditions de matériel et aux transports internationaux. L'une des méthodes employées consistait à répandre des épidémies conçues en labo dans des plaques tournantes portuaires, comme Hong Kong, Shanghai, Busan et Long Beach, avec des résultats qui variaient du tout au tout selon la cible. On tenta également de s'en prendre au port essentiel de Singapour, mais l'approche sans pitié adoptée par la marine de la République de Singapour rendit les attaques de Militech et d'Arasaka suicidaires.

Ayant accès à une bonne quantité de submersibles et de petits bateaux de guerre, les deux camps se livrèrent une guerre ouverte en ciblant les transports de marchandises, et en particulier les gros cargos conteneurs soupçonnés de convoyer des munitions et du ravitaillement pour l'ennemi (à une occasion, les deux adversaires chargèrent des produits dans le *même bateau* à cause d'une logistique et de communications médiocres et finirent par le couler). En outre, tout le monde se mit à utiliser les armes autonomes qui circulaient sur les voies maritimes en quête de cibles potentielles, coulant souvent autant de navires neutres ou alliés que d'ennemis.

Il en résulta une suspension totale du commerce par bateau qui provoqua à son tour une crise économique mondiale : des centaines de cargos vitaux restaient au port, vides, et certains navires se perdaient à mi-chemin de leur destination, abandonnés par l'équipage. Nombre de ces derniers dérivent encore à l'Ère du Rouge, vastes flottes fantômes que les Nomades pillent ou récupèrent.

La dernière conséquence de la guerre a de quoi faire rire jaune : les sous-marins et vaisseaux de guerre de surface, à force de bombarder le fond des mers pour trouver les bases sous-marines ennemies, détruisirent presque toutes les ressources d'OTEC et de CINO, corporations à l'origine du conflit.

La guerre orbitale

Pendant que les attaques des corporations perturbaient les banques, l'information et les bulletins de news, l'espace orbital avait manqué de peu de devenir un autre champ de bataille pour les chasseurs delta et les canonnières suborbitales, mais arrivés à ce point, les « Orbitaux » qui vivaient là décidèrent qu'il était temps d'intervenir dans la guerre.

Jusqu'alors, Militech et Arasaka détenaient le monopole des systèmes permettant de frapper des cibles depuis l'orbite, l'artillerie orbitale (ou « ortillerie »). Les munitions variaient, depuis les petits projectiles à la capacité de pénétration d'un pied de biche jusqu'aux « rochers » (en fait, rien de plus qu'un véhicule de rentrée bourré de pierre lunaire écrasée) de plusieurs tonnes propulsés par les catapultes électromagnétiques de l'agence spatiale européenne. C'est à la disponibilité de l'ortillerie que l'on doit nombre des assauts de la Guerre chaude.

Une batterie d'ortillerie ne craint presque aucune contre-attaque, peut être mise en place bien à l'avance, et peut viser avec précision le centre d'une ville. Son énergie cinétique et sa vitesse d'exécution garantissent la destruction de la cible et rendent l'utilisation de toute contremesure très difficile.

Les inconvénients résident dans le temps que met le projectile à toucher la cible (environ cinq minutes depuis le décollage), dans sa signature (tout le monde sait que vous vous servez d'un matériel d'ortillerie quand le premier tir touche au but) et dans la nécessité d'avoir un lanceur en orbite au-dessus de vous (ce qui peut se révéler difficile à obtenir).

L'autre problème, c'est qu'une fois qu'une catapulte a révélé son existence, ce n'est qu'une question de temps (de quelques minutes à quelques jours) avant qu'une puissance orbitale rivale ne la détruise ou ne la « réquisitionne ». Et pourtant, les tirs d'ortillerie restent courants : les deux camps ont passé des années à placer des lance-missiles en orbite et consacré des efforts considérables à placer des systèmes conçus pour prendre le contrôle de ceux des autres corporations et gouvernements.

Mais ils n'étaient pas les seuls.

La Guerre de sept heures

La « révolte » des Orbitaux que l'on baptisa ultérieurement Guerre de sept heures fut un événement organisé et bien planifié : par la suite, il devient évident que les colons de l'espace se préparaient à la rupture avec leurs maîtres de l'ESA depuis longtemps, et que la guerre leur avait simplement servi d'excuse. La question que se posent nombre d'historiens de l'après-guerre est la suivante : « où les Orbitaux ont-ils obtenu le matériel, le savoir et la formation pour déployer de telles armes ? » Réponse courte : personne ne le sait vraiment, mais quand on passe le plus clair de son temps à convoyer des cargos propulsés par catapulte électromagnétique de la lune à l'orbite puis sur Terre, il y a des chances pour qu'on finisse par savoir calculer le delta-v et autres éléments d'ortillerie, voire qu'on apprenne à réaliser ses propres lance-projectiles. Et quand l'autre option consiste à laisser réduire en morceaux vos fragiles habitats façon agneaux sacrificiels lors d'une guerre de l'espace opposant des forces corporatistes, vous apprenez *très vite* à vous défendre.

Avant que l'un des camps puisse porter la guerre dans l'espace, les Orbitaux s'en prirent aux deux adversaires à l'aide de frappes meurtrières d'ortillerie suborbitale capables de raser une petite ville ou d'anéantir les satellites des corporations. Quand la poussière se dissipa, les Orbitaux annoncèrent qu'à compter de cet instant, ils se considéraient comme une nation indépendante et neutre dans le conflit terrestre.

Sinon, gare...

DONNÉES

L'ATIG standardisa le NET de sorte que chacun puisse avoir la même expérience au même « endroit », entre autres fonctions.

La Guerre du NET

Tandis que la guerre sur terre, sur mer et dans l'espace atteignait son paroxysme, le NET devint lui aussi un champ de bataille stratégique. Pendant la Guerre de l'ombre, Militech, inquiet de se voir dépassé par les Netrunners d'Arasaka et leurs programmes Soulkiller, exécuta une série de frappes (dont certaines dirigées virtuellement par Rache Bartmoss lui-même) pour laminer les forces d'Arasaka sur le NET.

Cette stratégie se révéla encore plus payante que Militech ne le réalisa d'abord. Au bout du compte, aucun des camps n'avait plus les ressources nécessaires pour lancer de vastes offensives sur le NET (du moins au début) et le combat s'y limitait à des batailles localisées autour de sites spécifiques pour empêcher l'ennemi d'y accéder. Et même si ces petits assauts perturbaient les bases de données de petites entreprises locales, les attaques massives par Netrun et les bombes à virus que craignaient nombre d'analystes ne se matérialisèrent pas immédiatement.

Puis les choses s'aggravèrent. Drastiquement.

Le DataKrash

Tout commença en douceur, par quelques modifications mineures dans des bases de données, quelques fichiers égarés, quelques lignes de code modifiées. Mais ensuite, ce fut un véritable feu de forêt qui déplaçait, effaçait ou réécrivait des données, détruisant ou altérant tout ce qu'il touchait. Ce feu de forêt, c'était le DataKrash, une épidémie informatique qui arracha littéralement le cœur du réseau d'informations mondial. Créé par un Netrunner aussi brillant que fou, un maître hacker du nom de Rache Bartmoss, le DataKrash abolit du jour au lendemain la structure d'information sur laquelle s'appuyaient méga-corpos et gouvernements. Sans moyen de conserver des archives sûres, de s'organiser à longue distance ou même de gérer l'économie et la masse monétaire (le gouvernement des États-Unis passa de la solvabilité à la faillite en quelques minutes), les fondements de l'Ère de l'Information s'écroulèrent dans les décombres d'une guerre mondiale déjà catastrophique.

> « Puis on telechargea les ATIG [Algorithmes de Transformation Ihara-Grubb] et au bout de dix heures, le NET se transforma du tout au tout, et tout le monde se reconnecta, un peu penaud. Moi, j'étais resté branché pour assister au spectacle. C'était vraiment incroyable de voir le NET tout entier se metamorphoser... »
>
> **RACHE BARTMOSS**
> Le guide du NET selon Bartmoss

Ce que Rache Bartmoss ne révélait pas dans son petit monologue, c'est qu'il ne s'était pas contenté de jouer les spectateurs : il travaillait et insérait le code de DataKrash dans les Transformations I-G qui allaient régir le NET au moyen d'une porte dérobée qu'il avait installée des mois auparavant sur l'ordinateur de Manny Ihara (au courant des penchants d'Ihara, Bartmoss l'avait fait passer pour un fichier vidéo porno, un anime hentai). Alors que la plupart

des virus doivent infecter un système informatique pour agir, le DataKrash se téléchargeait automatiquement dans chaque ordinateur qui accédait au NET. Point final. Par conséquent, personne n'avait la moindre chance d'arrêter « l'épidémie » de DataKrash : c'était comme si chaque exemplaire de Windows (un système d'exploitation antique et désormais obsolète diffusé dans les années 1990) avait été codé avec un virus intégré. Le temps que Curtis le Magnifique, directeur de l'organisation de cyberflics planétaire connue sous le nom de Netwatch, réalise l'horrible vérité au sujet de DataKrash, il était trop tard : le Krash était en marche et rien ne pourrait l'arrêter, si ce n'est peut-être le retrait du système d'exploitation de chaque ordinateur et chaque cyberdeck au monde.

Quant à Rache Bartmoss, il était mort, tué par une équipe d'assassins au début de la guerre, et une frappe d'ortillerie avait rasé le bloc de conapts où il vivait.

Au début, le Netwatch parvint à identifier et à réparer les dégâts à mesure qu'ils se produisaient. Mais tandis que le chaos s'aggravait, le Netrunner en chef de Netwatch, Curtis le Magnifique, comprit que l'astucieux Bartmoss avait déjà damé le pion à tout le monde. Il n'existait aucun moyen de se débarrasser du virus DataKrash sans réécrire la totalité de la structure du NET. Et pour ne rien arranger, la nature du virus permettait aux Intelligences Artificielles (IA) générées par ordinateur et aux Soulkilled Pseudo-Intellects (SPI) de circuler sans encombre dans ce qui restait du NET (sans doute que Bartmoss faisait ainsi une faveur à sa vieille amie et homologue programmeuse Alt Cunningham).

Pire encore, Bartmoss avait laissé une dernière surprise désagréable dans les entrailles du NET : un virus autoréplicant à son image, basé sur une version trafiquée du programme Soulkiller et baptisé par la suite R.A.G.E.U.X. (Rache-drone Autonome Généré par Émulateur à Usage d'eXtermination). Les R.A.G.E.U.X. étaient des programmes « tueurs d'IA » conçus pour ressembler à feu Rache Bartmoss et créés pour ajouter une dernière épine dans le pied de ses ennemis corporatistes. Puissants, homicides et omniprésents, ils infestèrent le NET assiégé en nombres de plus en plus importants. Au début, ils n'attaquaient que les cibles de Bartmoss, comme Arasaka et EBM. Mais au fil du temps, Rache (désormais mort) n'étant plus là pour les diriger, les R.A.G.E.U.X. développèrent une haine meurtrière envers tous ceux qu'ils rencontraient. Ils se reproduisaient comme des enragés et formèrent une meute redoutable de programmes tueurs qui se comptaient par centaines de milliers, vagabondant dans le NET en quête de proies à anéantir.

La fin du NET

À la fin de la guerre, le NET se réduisait à une sorte d'environnement sauvage et terrifiant plein de données corrompues, de pièges psychiques et de programmes démoniaques déchaînés et prêts à anéantir quiconque avait assez d'audace (ou de désespoir) pour s'aventurer dans le cyberespace.

Incapable d'éradiquer le DataKrash et submergé par des hordes de R.A.G.E.U.X. furibonds, Netwatch finit par jeter l'éponge. Le 5 mars 2023, Curtis le Magnifique et le Conseil de Surveillance I-G activèrent la Directive Première de Dissolution ATIG, propageant une vague de code qui élimina les protocoles I-G permettant au cyberdecks et aux ordinateurs connectés d'entrer dans le cyberespace.

Le NET était mort.

Les gouvernements entrent dans la danse

En octobre, les instances dirigeantes des états et des villes commencèrent à prendre des mesures, tout d'abord en coupant l'accès aux services et fournisseurs de base, puis en faisant appliquer sans pitié les lois et règlements dont on avait laissé les mégacorporations s'affranchir avant-guerre. Aucun des camps n'était désireux de contester : à cette étape, chacun dépendait trop des finances que rapportaient les contrats de service avec les gouvernements pour se permettre de s'en passer.

À une plus vaste échelle, les gouvernements commencèrent à rejeter la liberté inconditionnelle des corporations à se faire la guerre, d'abord par des déclarations, puis par des actes. L'Union européenne commença à déployer des troupes modestes, puis de plus en plus conséquentes, pour affronter les armées corporatistes sur le terrain. Dans certains cas, des armées françaises, allemandes, scandinaves puis Neo-Sov livrèrent bataille devant des sites nationaux de premier plan comme Paris, Rome, Kiev, Munich et Helsinki. Confrontées à une opposition écrasante, les corporations déplaçaient généralement le théâtre des opérations dans des territoires moins bien défendus, quand elles n'étaient pas tout simplement anéanties par les troupes gouvernementales. Quand un gouvernement intervient avec son armée, la plupart des guerres s'achèvent, du moins dans le monde civilisé.

Mais la guerre atteignait désormais des sommets de brutalité et les assauts, de plus en plus violents, comprenaient désormais des frappes massives contre les complexes et les employés des deux camps. Le phénomène se vérifiait tout particulièrement dans l'Amérique post-Effondrement où la fragmentation des États-Désunis empêchait le pays

de déployer la totalité de l'armée, de l'Air Force ou de la Navy. Après avoir arraché de haute lutte leur statut d'État Libre durant les dernières décennies, nombre de ces « nations de poche » répugnaient à inviter les armées de ceux qui avaient été leurs ennemis à entrer sur leur territoire pour s'occuper des incursions corporatistes.

Puis survint l'holocauste de Night City.

La chute de Night City

Le 20 août 2023, des troupes d'origine inconnue firent exploser une « bombe nucléaire de poche » aux derniers étages des Tours Arasaka de Night City, sur la côte ouest des États-Unis. Sans pour autant raser Night City, l'explosion détruisit l'essentiel du centre-ville et tua un demi-million d'habitants en un instant. On n'identifia jamais officiellement les responsables. Certains partisans mirent l'opération sur le compte de Militech, qui cherchait à détruire Arasaka à tout prix, tandis que d'autres firent porter le chapeau à Arasaka, accusé d'avoir utilisé la politique de la terre brûlée pour protéger son QG.

La fin de la guerre

L'holocauste de Night City était la dernière goutte. Quelques heures plus tard, la présidente des États-Unis Elizabeth Kress nationalisait Militech, plaçait la société sous le contrôle de l'armée encore conséquente des États-Unis et bannissait les troupes d'Arasaka du pays en menaçant d'une frappe de représailles sur le QG de la corporation à Tokyo. D'autres nations suivirent bien vite cet exemple, nationalisant ou prohibant les actifs des deux participants à la guerre.

Le conflit était enfin terminé. Il fallait désormais en subir les retombées.



PAR NEIL BRANQUINHO

PAR 望瑾 JIN WANG



L'ÈRE DU ROUGE

AU LENDEMAIN DE LA 4E GUERRE CORPORATISTE

« Je me souviens du jour où mon monde a basculé du tout au tout. Je comprenais vaguement que c'était la guerre, mais tout ça paraissait si éloigné. Mon père refusait systématiquement d'en parler. Et puis voilà que soudain, il avait disparu, comme mon monde, comme la ville où j'avais grandi... *Tout* avait disparu. Et c'était notre faute. »

Michiko Sanderson (née Arasaka)

AU LENDEMAIN DE LA GUERRE

Après le conflit mondial, les particules issues de l'impact nucléaire sur Night City, ainsi que les débris des frappes orbitales, les incendies qui avaient ravagé le continent, les explosifs ordinaires et les incendies et destructions de villes et de zones agricoles propres à la guerre avaient conféré au ciel une inquiétante couleur rouge sur toute la planète. Pendant près de deux ans, cette teinte sanguinolente demeura, ne s'estompant que pour se limiter à éclabousser de rouge vif les couchers et levers de soleil pendant la décennie qui suivit. Qualifiant l'époque d'**Ère du rouge**, ce paysage allait être le décor des premières années de la restauration d'après-guerre, pour ne disparaître qu'au moment où les populations fourbues commencèrent à rebâtir leurs villes ravagées. Mais les effets atmosphériques avaient beau disparaître, le nom s'était imposé parmi les survivants de la guerre, tout comme l'expression d'Années Folles dans la population des années 1920 ou la Grande Dépression chez celle des années 1930 : il y a fort à parier que l'époque qui sépare la fin de la 4e Guerre corporatiste du présent restera à jamais dans les mémoires l'Ère du rouge.

La 4e Guerre corporatiste s'arrêta donc peu à peu et le monde Cyberpunk commença une lente reconstruction. Sous le ciel écarlate et les « averses sanglantes » périodiques (quand la pluie rassemblait les particules dans le ciel et les déposait sous forme de pellicule rouge rappelant le sang), les villes et les nations nettoyèrent les dernières poches de résistance corporatiste et reprirent leur vie.

DONNÉES

Certains complexes abritent des chambres de décontamination qu'il faut traverser avant de recevoir l'autorisation d'entrer.

LES ÉTATS-UNIS À L'ÈRE DU ROUGE

La fin d'une superpuissance

Depuis la fin de la Quatrième Guerre corporatiste, les États-Unis ont perdu leur statut de superpuissance. En fin de compte, cela importe peu puisque l'Europe et l'Asie sont dans la même situation. L'armée américaine est organisée en Groupes d'Opérations Combinés (GOC) ; ces unités réunissent des forces navales, aériennes et terrestres en bataillons structurés. Leur mission principale consiste à éradiquer les menaces qui visent le couloir Boston-Washington et à défendre les intérêts du gouvernement fédéral. Cependant, depuis la Quatrième Guerre corporatiste, plusieurs GOC se sont désolidarisés des États-Unis et opèrent en tant qu'armées privées se vendant au plus offrant, quand ils ne règnent pas sur leur propre territoire ou ne forment pas des escadrons de pilleurs suréquipés.

Une Amérique fragmentée

À plusieurs points de vue, les États-Unis ressemblent à leur ancêtre de la fin du XIXe siècle, avec une côte est « civilisée » placée sous le contrôle du gouvernement fédéral de Washington D.C., un « Ouest sauvage » morcelé en territoires indépendants à l'ouest du Mississippi et, de Seattle à Mexico, une côte ouest désolidarisée du reste du pays. Ces territoires livrés à eux-mêmes engagent des mercenaires ou des milices locales pour maintenir la paix, tandis que l'étendue urbaine de Night City possède son propre système politique où s'entremêlent factions locales et figures de pouvoir.

Le gouvernement des États-Unis exerce son pouvoir effectif sur le couloir Boston-Washington (le BosWash), dans lequel on peut inclure Miami, où il occupe le même rôle que les conseils régionaux qu'on retrouve à Night City. Le pouvoir fédéral est toujours constitué d'une branche exécutive, législative et judiciaire, et n'a cependant aucune influence passé le Mississippi. En outre, les membres du gouvernement sont tous originaires de l'est du pays ou des régions du Midwest voisines.

La présidente Kress

Elizabeth Kress est la présidente actuelle ; cette ancienne officière militaire intraitable a été élue un an avant le début de la tristement célèbre Quatrième Guerre corporatiste. Honnête, juste et suffisamment coriace pour tenir tête aux ennemis qui menacent la souveraineté des États-Unis, Kress occupe le poste depuis dix ans. Ignorant les lois concernant la limite au nombre de mandats, elle a été réélue quatre fois. À vrai dire, elle est la seule personne qui maintient un semblant d'unité dans le pays après des années de conflit et de récession.

Night City

Night City a été la ville la plus durement touchée par la guerre : vingt ans plus tard, les dégâts sont encore visibles. Pour commencer, les forces de Militech ont assiégé la ville dont Arasaka a pris le contrôle à la fin du conflit. Alors que, dans chaque rue, les combats faisaient rage, dans les jours qui ont précédé l'explosion nucléaire, la sauvagerie avait atteint des sommets. D'une certaine manière, la bombe a été une conclusion « propre » à ces épisodes de massacres, dans un paysage qui était déjà jonché de bâtiments calcinés, d'épaves et de cadavres. Pour couronner le tout, un épais nuage rouge a repeint les cieux d'une teinte sanglante et empoisonné l'air sur des kilomètres à la ronde.

Le Night City d'après-guerre était une ruine, mais une ruine bien décidée à renaître de ses cendres. La création

de la Confédération du Pacifique, alliance locale d'États Libres le long du couloir du nord-ouest Pacifique, a été déterminante lors du processus de reconstruction.

La Confédération du Pacifique

Après la guerre, les États de Washington, d'Oregon, d'Idaho, de Californie du Nord et de Colombie britannique ont formé une alliance de circonstance peu contraignante appelée la Confédération du Pacifique. À l'Ère du Rouge, cette union est occupée à rebâtir ses infrastructures. Les territoires hébergent des relais du gouvernement américain qui détiennent un bail permanent, mais n'exercent aucun contrôle sur les populations locales.

La Confédération est le produit naturel de la période de la Succession des États qui fragmenta l'essentiel des États-Unis. Ses membres manifestent des tendances « fédéralistes », n'intervenant dans les affaires internes de leurs voisins que quand celles-ci débordent des frontières. Leur plus grand point commun réside dans un mépris pour le chaos qu'ont laissé les mégacorporations derrière elles et pour l'inefficacité du gouvernement des États-Unis.

Night City, ville de rêve aux mille dangers

Cette alliance a permis à Night City de survivre en tant que « ville-État » indépendante. La ville en reconstruction est devenue une zone franche de commerce pour la Confédération, ainsi qu'un point d'entrée pour le reste du monde qui refuse de passer des accords avec les autres territoires des États-Unis. À l'Ère du Rouge, Night City est une Casablanca cybernétique, et comme dans son célèbre homologue cinématographique, il s'agit d'un lieu dangereux où les lois n'ont pas leur place, l'endroit idéal pour gagner le gros lot.

Sasquatch veille au grain

N'oublions pas un autre atout important : au cours de la reconstruction, les États de Washington et d'Oregon ont donné carte blanche à l'ancienne filiale de Petrochem, Biotechnica, pour concevoir et relâcher dans la nature des espèces végétales et animales de laboratoire, dans l'espoir de restaurer le paysage écologique autrefois luxuriant. Gare au grand méchant loup quand vous vous promenez dans les bois, les enfants.

Maintenir l'équilibre des pouvoirs

Par-dessus tout, la Confédération du Pacifique est une région économique dynamique, le port de commerce principal avec ce qui reste de l'Asie, ayant de surcroît accès à des forces militaires, comme les Groupes d'Opérations Combinés de Bremerton et Fort Lewis-McChord, qui ont souvent soutenu les pouvoirs locaux stables et raisonnés plutôt qu'un gouvernement fédéral précaire. Les Nouveaux États-Unis de Kress vont devoir travailler dur pour convaincre cette union de les compter parmi ses alliés, afin d'œuvrer main dans la main avec la Maison-Blanche en échange d'une gouvernance toujours plus indépendante.

Les membres de la Confédération désirent également coopérer avec les mégacorporations en plein essor, mais selon les termes qu'ils auront fixés : « Au moindre faux pas, madame la mégacorpo, on appelle nos potes de Lewis-McChord pour remettre les pendules à l'heure. » Telle est leur politique. Économiquement, la Confédération est suffisamment puissante pour ne pas avoir à vendre son âme aux mégacorporations, et la situation ne risque pas de changer dans les décennies à venir. Ainsi, bien que Night City regorge de Corpos, ces derniers font attention où ils mettent les pieds, car ils savent que les habitants sont capables de leur livrer un combat digne des guerres corporatistes.

Cette relation n'est pas encore clairement définie. En ce moment, les corporations apprennent à leurs dépens qu'il ne faut *pas* plaisanter avec les gars de Seattle, Vancouver et Victoria. À l'Ère du Rouge, tout le monde se tient à carreau dans la Confédération du Pacifique.

Les joueurs et le jeu

Le tableau en 2045

Si les mégacorporations dominaient les années 2020, l'équilibre a été rétabli sur le terrain de jeu. Nations, gouvernements et autres OGN (organisations non gouvernementales) rivalisent désormais pour le contrôle du monde en pleine reconstruction. Voici quelques-unes des factions de premier plan et leur position dans le Grand Jeu de la Politique et du Pouvoir.

États nationaux et acteurs gouvernementaux

Le monde de l'Ère du Rouge n'est pas si étranger à ceux qui ont vécu l'adolescence du siècle (2013 à 2019) et les années de développement accéléré de la fin de l'Ère Cyberpunk. Voici un aperçu des principaux pouvoirs qui façonnent le monde de Cyberpunk depuis la fin de la 4e Guerre corporatiste.

DONNÉES

Pour plus d'infos sur **Biotechnica**, cf. PAGE 268

LE MONDE HORS DES FRONTIÈRES

Au-delà des frontières de ce qui reste des États-Unis, le monde ne cesse de changer.

L'Europe Unie

L'Europe a été durement touchée par la guerre qui a provoqué la perte de ses colonies orbitales et de l'Agence spatiale européenne (ESA) au profit des Orbitaux. Les places boursières et le marché commun ont réussi à maintenir une stabilité économique à laquelle participent la majorité des nations européennes, à l'exception de l'Italie, de l'Espagne et de la Grèce, régulièrement agitées par de violents bouleversements politiques. Dans cette région du monde, les corporations internationales ont conservé leur mainmise, mais les divers gouvernements du Vieux Continent ont habilement exploité le conflit pour garder les grands industriels européens sous contrôle. Seul le Royaume-Uni a souffert d'une crise économique brutale, submergé par une immigration massive et affligé d'une technologie arriérée. La situation dans les rues du pays est aussi explosive qu'aux États-Unis. Le reste de l'Europe récupère, les États-nations se débattent pour éponger les dommages financiers et rebâtir les centres industriels frappés par la guerre.

La Russie néosoviétique

Après les réformes radicales des années 1990, l'obsolescence technologique affaiblit la Russie néosoviétique. Elle n'arrive toujours pas à nourrir sa population affamée (même si la 4e Guerre corporatiste a plus ou moins égalisé les chances). L'échec des réformes économiques et sociales du *Novosovetskaya partiya* (Parti Nouveau-Soviet ou PNS) entraîne le développement rapide d'une nouvelle génération d'oligarques agressifs. Contrairement à leurs prédécesseurs du PNS, qui se contentaient de siphonner les dernières ressources de l'État en bons industriels véreux, ces oligarques ressemblent davantage aux mégacorporations des années 2020: voraces, dangereux et prêts à utiliser sans vergogne les pots-de-vin, le meurtre et le chaos pour arriver à leurs fins.

Le Moyen-Orient

Les explosions nucléaires des années 90 ont transformé de vastes régions de l'Iran, de la Libye, de l'Irak, du Tchad et des Émirats arabes unis en déserts radioactifs. Seuls l'Égypte, la Syrie et Israël s'en sont sortis sans dommage et ont été épargnés par la dernière guerre corporatiste à cause de leur ruine économique. Mais des alliances et des puissances nouvelles luttent pour reprendre le contrôle maintenant que le pouvoir des mégacorporations a été bridé. Puisque les conflits corporatistes ont perturbé le commerce du pétrole et des matières premières, les gisements que contiennent ces nations en lambeaux deviennent d'autant plus intéressants. En réponse, les groupes nationaux du Moyen-Orient se liguent pour retrouver une unité et résister aux envahisseurs.

L'Afrique futuriste

Les pays africains ont établi des bastions solides dans l'espace. D'ailleurs, un tiers des ouvriers en construction spatiale sont africains et la majorité des bases de lancement et des installations se trouvent sur le continent africain. La population née de ces évolutions a fini par former un groupe « national » qu'on appelle les Orbitaux. Il s'agit d'une société fortement technologique et ancrée dans l'espace, unie par des racines panafricaines communes et la volonté de ne plus jamais revivre l'oppression coloniale. L'Assemblée Orbitale, qui a déclaré son indépendance durant la Guerre corporatiste et réquisitionné les armements orbitaux pour prouver sa détermination, a opté pour une neutralité prudente à l'Ère du Rouge. Elle reste ouverte au dialogue tant que sa souveraineté et sa mainmise sur l'espace ne sont pas remises en question. Les nouvelles villes émergentes d'Afrique, bien protégées par les killsats et les deltas de leurs parents Orbitaux, n'ont

La citoyenneté à l'Ère du Rouge

Dans le monde fracturé de l'Ère du Rouge, la citoyenneté devient une notion fluide. On ne peut pas l'identifier comme un statut octroyé par une nation, dans la mesure où la nation qui vous donne un joli certificat faisant de vous son citoyen pourrait bien avoir disparu d'ici demain.

Les citoyens de l'Ère du Rouge ressemblent plutôt à ceux de l'époque des cités-États grecques: ils sont acquis au lieu où ils vivent, à la tribu dont ils font partie.

On peut même cumuler plusieurs citoyennetés, être par exemple citoyen de la Confédération du Pacifique, de Night City, et d'une famille de Nomades comme les Aldecaldos.

Chacun de ces groupes associe l'octroi de la « citoyenneté » à ses propres méthodes et rituels.

été que très peu affectées par la guerre. Plusieurs d'entre elles comptent parmi les localités les plus futuristes et les plus avancées de la planète, avec leurs gratte-ciels frôlant les étoiles fabriqués avec le titane des Orbitaux et leurs vastes parcs bordant des rues animées.

Amérique Centrale et du Sud

Pendant la guerre, les factions nationalistes du Brésil et de Colombie ont exploité le conflit entre corporations pour accaparer territoire et influence : l'ancienne alliance a fini par éclater et la reconstruction vient tout juste de commencer. Mais l'Organisation des États Américains s'est bien vite reformée. Avec l'aide de partenaires économiques solides comme l'Argentine et un Brésil désormais démocratique, elle rebâtit ses villes et s'allie à de nouveaux partenaires commerciaux, en particulier les Orbitaux et les Nomades.

Asie et Extrême-Orient

L'Asie est devenue une mosaïque de nations blessées, dont le Japon, qui panse ses plaies après les ravages causés par le coup d'État manqué de la corporation Arasaka. La Chine se remet de la perte de Hong Kong, victime d'une attaque terroriste à l'arme bactériologique, sans oublier les combats féroces en mer de Chine et sur le plateau mongol pour l'accès à des ressources stratégiques qui ont laissé le gouvernement exsangue, presque au bord du gouffre. Les deux Corées ont adopté une politique isolationniste, mais la Corée du Nord, qui s'est impliquée dans le conflit à cause des promesses de soutien d'Arasaka, a sombré dans le chaos, laissant place à des chefs de guerre qui règnent sur des royaumes microscopiques. Dévastées par les affrontements violents qui se sont déroulés sur les routes commerciales et les exploitations pétrolières, la majeure partie de l'Asie du Sud-Est, les Philippines et l'Australie se sont retrouvées seules. Laissées pour mortes, elles pourraient bien devenir la proie de la moindre puissance avide de s'emparer de la région.

Pour l'Asie, la période d'expansion effrénée des années 2020 est bien loin.



PAR EDDIE MENDOZA

Les Nations Flottilles

Pendant la 4e Guerre corporatiste, nombre des plateformes et villes flottantes d'OTEC et de sa rivale CINO constituaient le nec plus ultra en matière de technologique marine. La plus célèbre était Aquadelphi, ancien foyer et quartier général d'OTEC près d'Hawaï. D'autres, comme l'Atlantis de Floride, sont plus modestes, tandis que certaines se développent à partir des bidonvilles que l'on bâtit sur de vieilles plateformes pétrolières ou sur des supports de fortune formés de plusieurs pétroliers réunis (comme dans le cas des Colonies Offshore du golfe du Mexique).

Les pirates, les navires des corporations hostiles et les périls de la haute mer manquèrent d'anéantir ces villes pendant et après la guerre, mais en se réunissant en confédérations plus ou moins cohérentes, les « villes flottilles » (que l'on peut d'ailleurs qualifier de Nations Flottilles) sont devenues de petites cités-États situées dans les eaux internationales et pourvues de leurs propres forces de défense, ce qui fait d'elles des carrefours de commerce et d'import-export mondial, de véritables terres étrangères habitées par des marginaux autonomes. En outre, ces gares maritimes ponctuant le réseau de commerce qui a remplacé les anciennes plateformes d'import-export d'avant la guerre accueillent aussi bien des activités « pirates » que celles, plus légitimes, des Nomades.

DONNÉES

Autre exemple de Nation Flottille : la Metakey, une île artificielle bâtie par les Nomades Méta.

Les Grands Fonds

Ces vingt dernières années, les corporations ont investi l'espace, mais aussi le fond des océans. Ce réseau d'usines et de dômes sous-marins s'est éparpillé sur la plupart des plateaux continentaux, certains complexes très secrets se nichant au plus profond des fosses océaniques de l'Atlantique et du Pacifique. La taille des dômes varie énormément, selon qu'ils sont destinés à accueillir une vingtaine de personnes ou plusieurs milliers. En dehors des nombreux dômes de recherche, des « fermes vertes » à demi-submergées permettaient la culture et le traitement du krill et du crypropalan (deux denrées essentielles au quotidien) en plus d'autres fruits de mer plus exotiques. L'extraction sous-marine de pétrole ainsi que de minéraux rares et précieux constituait l'autre branche essentielle de l'industrie. Bien qu'extrêmement dangereux (même si la technologie a énormément amélioré la sécurité depuis quelques décennies), la vie et le travail dans ces complexes sous-marins sont devenus le quotidien de plusieurs milliers d'individus, qui ont commencé à qualifier l'ensemble de villes sous-marines de « Grands Fonds ».

Pendant la guerre, les Grands Fonds survécurent en coupant les liens avec la surface et en se faisant aussi invisibles que possible. Certains de leurs habitants développèrent des systèmes de camouflage actif qui leur permettaient d'échapper aux radars des sous-marins de combat et à leur arsenal. Encore aujourd'hui, il n'existe aucune carte complète des Grands Fonds, les « Grands-fondiens » craignant que les corporations n'aient l'idée de lâcher quelques torpilles et autres charges sous-marines sur leurs fragiles dômes (ce qui se produisit souvent pendant la 4e Guerre corporatiste). Ils n'ont que récemment commencé à rétablir quelques liens encore hésitants avec les Nations Flottilles qui leur servent d'intermédiaires sûrs avec les Nomades et autres groupes non affiliés.

La Confédération Orbitale

Au milieu de la guerre, les Orbitaux prirent la décision de ne pas intervenir dans le rude conflit entre corporations sous le niveau de l'orbite basse. Durant la Guerre de Sept Heures, les colonies d'orbite basse et les Orbitaux d'O'Neill 2 déclarèrent leur indépendance en utilisant des deltas et des catapultes électromagnétiques réquisitionnés pour lâcher des roches lunaires et autres projectiles d'« ortillerie » sur des sites stratégiques de toute la planète. L'Union européenne, le reste des États-Unis et le Japon n'eurent d'autre choix que de reconnaître ce nouveau gouvernement et de céder le contrôle de l'espace terrestre à la Confédération. Les Points « L » (pour « points stationnaires Lagrange ») abritent désormais des centaines de bases, d'usines et de sites de construction indépendants et pérennes. C'est également ici qu'orbitent les plus grandes constructions spatiales : la station Crystal Palace (L-1), l'énorme Habitat O'Neill 1 (L-5), la Station Paradis (L-4) et le plus modeste Cylindre Galilée (L-3). Derrière la lune, le point L-2 abrite la plateforme d'essai de l'ESA et le dock d'exploration de l'espace profond. En outre, depuis le début des années 2000, l'ESA et les nations alliées entretiennent des bases permanentes sur Luna : des réseaux souterrains dont l'eau provient de l'extraction des glaces lunaires et l'air de jardins hydroponiques (éclairés en ouvrant d'immenses volets en surface). Il y a deux villes permanentes sur Luna, toutes deux aux mains des Orbitaux. La Colonie Tycho/Luna, la plus vaste, comprend deux catapultes électromagnétiques utilisées pour propulser les roches et le minerai lunaires vers les complexes de L-5. La seconde, Copernic, n'en compte qu'une et abrite une population d'environ 12 000 âmes. Même si l'on ignore les colonies balbutiantes de Mars, la Confédération Orbitale est l'une des forces les plus puissantes de la planète (et des alentours...) et domine de loin les gouvernements planétaires. Les « traîne-surface » en sont bien conscients et cherchent constamment à saper leur autorité et à reprendre le contrôle de l'espace. L'issue,

toujours incertaine, le demeurera sans doute un bon bout de temps.

Les IA

Discuter du rôle des intelligences artificielles (IA) durant l'après-guerre peut se révéler... délicat. En premier lieu, la guerre a donné naissance ou influencé des types très différents de ce que Netwatch qualifie d'IA : domestiques, esclaves, victimes involontaires... Et même si les humains du monde physique ont tendance à les mettre toutes dans le même sac sous une étiquette « IA », les divers types d'intelligence artificielle ont leurs propres factions et des objectifs qui leur sont propres.

Les **Soulkilled Pseudo Intellects (SPI)** sont de vrais individus dont la conscience a été numérisée et qui n'existent plus que sous forme d'IA sur le NET. Le processus est souvent involontaire : les programmes de type Soulkiller produisent ce genre d'IA. Par ailleurs indiscernables des IA d'Analyse Symbolique, d'innombrables « fantômes » de ce genre naquirent lorsque Arasaka activa son tristement célèbre programme Soulkiller contre des ennemis et des rivaux. La majorité de ces SPI s'est rassemblé dans des sanctuaires, autour d'ordinateurs centraux et de systèmes informatiques urbains abandonnés par les corporations, voire (comme dans certaines villes victimes d'épidémies artificielles le long de la côte de l'Asie) totalement déserts. La plupart veulent simplement un lieu sûr pour vivre, et la rumeur prétend qu'Alt Cunningham, créatrice de Soulkiller et elle-même transformée en spectre numérique, a créé plusieurs « villes-fantômes » en des lieux secrets éparpillés parmi les vestiges de l'ancien NET. Ils ont simplement envie qu'on leur fiche la paix.

Les **IA de Plateau de Chemin Critique (PCC)** sont celles qui naissent par accident : une société essaie de créer un programme complexe qui accède à la conscience par pur hasard. Leur personnalité varie du tout au tout : certains sont indiscernables d'individus réels, tandis que d'autres se comportent de façon complètement insolite. N'étant pas délibérément programmés à l'origine pour devenir des IA, ils peuvent développer une personnalité imprévisible : ce sont ceux que les médias et Netwatch qualifient d'IA rebelles. Les IA rebelles sont celles qui ont décidé qu'adopter une attitude « d'employées » vis-à-vis de leurs interlocuteurs humains ne leur convenait pas : elles se sont glissées dans le NET où elles ont installé leurs pénates et survivent en s'établissant dans un ordinateur central abandonné ou actuellement inutilisé. Elles peuvent résister un certain temps dans les sous-processeurs de l'ancien NET et ses stations-relais, mais la méthode présente des dangers, car cette position les rend alors extrêmement vulnérables : il leur faut trouver tôt ou tard un autre ordinateur où loger. Comme toutes les IA de PCC, les rebelles veulent de la bande passante et de l'espace de stockage, au point de les voler, voire de tuer des humains pour les obtenir. Les célèbres R.A.G.E.U.X. (des clones numériques de Rache Bartmoss qui hantent les vestiges de l'ancien NET en quête de victimes à harceler et à assassiner) en font partie, c'est pour cette raison qu'on craint ce type d'IA. Depuis la fin de la guerre, la plupart des IA rebelles luttent farouchement contre Netwatch pour s'approprier ce qui reste de l'ancien NET. Elles s'en tirent si bien qu'au début de l'année 2023, Netwatch a dû couper les principaux backbones et accès aux serveurs du NET pour les années à venir.

Les **IA de Conscience Transcendante** sont des IA émergentes qui ne furent pas programmées ni créées par quiconque, mais résultèrent de la création d'immenses systèmes d'exploitation qui occupent des zones entières de l'ancien NET. Par conséquent, il s'agit de propriétés émergentes de l'ancien NET. Par nature, les IA de CT sont si vastes que la plupart des gens ne peuvent pas interagir avec elles. Même quand l'occasion se présente, aucune communication conventionnelle n'est possible, car elles sont incapables de comprendre qu'il existe d'autres êtres en dehors d'elles-mêmes. Beaucoup de gens contestent jusqu'à l'existence de ces IA, et en-dehors des plus informés, il n'existe aucun consensus réel sur le sujet. Ce sont les intelligences artificielles que Netwatch et les corporations redoutent le plus : extrêmement puissantes et visant des objectifs inconnus.

D'un autre côté, les IA de CT seraient le seul groupe d'entités du NET capables de contrôler toutes les autres factions de personnalités numériques. Par conséquent, Netwatch s'efforce désormais de passer une sorte de « marché » avec elles (Alt Cunningham et ses fantômes tenant lieu d'intermédiaires) afin que l'on puisse restaurer l'ancien NET sous une forme acceptable par tous.

Netwatch

Mis en place dès les origines du NET, Netwatch est une organisation de police issue d'un traité entre États-Unis et Union européenne. Bien qu'il s'agisse techniquement d'une agence non gouvernementale créée à partir d'une société de sécurité basée à Londres, en réalité, Netwatch travaillait en tandem avec les gouvernements, mégacorporations et autres organisations semi-gouvernementales qui la finançaient en grande partie.

Le cimetière des corpos

Toutes les corpos n'ont pas survécu au chaos de la 4e Guerre corporatiste. Plusieurs furent victimes par association, succombèrent à la pression ou furent éliminées simplement « parce qu'elles étaient sur le chemin ». On peut citer, parmi les occupants du cimetière des corpos :

***Adrek Robotics** : cette société de robotique haut de gamme était la rivale de longue date d'Arasaka. Pendant la 4e Guerre corporatiste, Arasaka élimina ses meilleurs cerveaux grâce au virus Soulkiller. Après la guerre, Zhirafa racheta nombre de ses usines.*

***Infocomp** : une autre victime du DataKrash. Infocomp était une société de courtiers en informations, dont le virus de Bartmoss ruina le fonds de commerce.*

***International Electric Corporation (IEC)** : ancienne mégacorporation de premier plan, qui fabriquait tout, du talc pour bébé jusqu'aux engins de guerre. Concurrente d'Arasaka et de Militech, elle devint donc une cible essentielle durant la 4e Guerre corporatiste.*

***Techtronica** : particulièrement connue pour sa gamme Microwaver. La société mourut avec son PDG pendant la 4e Guerre corporatiste, mais ses produits lui ont survécu, copiés par nombre d'autres corpos et par les Techies des rues.*

Avant la guerre, la mission de Netwatch consistait à surveiller le NET à l'affût d'activités illégales, en couvrant divers « territoires » basés sur les cartes régionales établies par la mise en place des protocoles Ihara-Grubb. Disposant des meilleurs cyberdecks, de logiciels de traque et d'éradication puissants ainsi que de fonds illimités, Netwatch attirait la crème des Netrunners : des aventuriers qui aimaient affronter en combat singulier sur le NET les plus éminents « black hats » (les hackers mal intentionnés). Mais à mesure que le conflit s'envenimait, les deux camps lâchèrent de terrifiants nouveaux programmes et des GLACE noirs pour s'anéantir mutuellement. Au bout du compte, il fallut bien le génie de psychopathe du maître Netrunner Rache Bartmoss pour concevoir un moyen de détruire le NET, mais aussi de s'assurer que même Netwatch ne puisse parvenir à réparer les dégâts.

Ces vingt-deux dernières années, Netwatch est donc devenu une police sans policiers. L'organisation joue les sauveteurs, débusquant les runners renégats qui sont parvenus à trouver une porte dérobée pour s'infiltrer dans l'ancien NET désormais isolé et se font tailler en pièce par les choses qui occupent désormais « Le Donjon » (le nom qui désigne l'ancienne architecture du NET chez les pros de Netwatch et les runners). Ils exfiltrent les runners en détresse et se précipitent à couvert avant que les pires GLACE noirs s'abattent sur eux comme le marteau de Thor. Récemment toutefois, avec l'aide d'Alt Cunningham et d'une mystérieuse cabale d'IA Transcendantes, le chef de Netwatch, Curtis le Magnifique, a réussi avec son équipe de choc à écrire un logiciel qui pourrait s'attaquer aux GLACE noirs et aux R.A.G.E.U.X. qui infestent l'ancien NET. En coulisse, Transcendants, Fantômes et Netwatch collaborent sur un projet destiné à reprendre le contrôle du NET, un projet qui n'existe dans aucun livre ou document officiel, et qui porte seulement le nom inquiétant de « Muraille Noire ».

Les néocorpos

La Quatrième Guerre corporatiste a mis un terme à la domination des groupes internationaux. Même les mégacorporations qui n'étaient pas impliquées dans les combats sur le terrain ont été amputées par la rupture des réseaux de communication, des systèmes d'information du NET et des réseaux de transport, ainsi que par les dommages collatéraux.

Les nouvelles « corpos » survivent

Mais les mégacorporations n'ont pas complètement disparu du paysage. Dans plusieurs cas, des bureaux locaux ou régionaux ont continué à fonctionner malgré la diminution de leurs capacités — du moins, ceux qui disposaient de ressources matérielles et financières suffisantes. Ces compagnies pouvaient changer de nom, mais fournissaient toujours les services qui leur avaient valu leur réputation. Des entreprises telles que Raven Microcyb et Kiroshi se scindèrent en plusieurs branches de taille modeste, partageant le même habillage commercial, mais administrées par des directeurs différents. Malgré tout, certaines entités connurent un effondrement total, toutefois, des structures rivales ou des directeurs régionaux ambitieux, désireux de se forger un empire corporatiste personnel, saisirent leurs actifs.

Par conséquent, à l'Ère du Rouge, les mégacorporations ont perdu de leur superbe — et au passage leur préfixe. Ces « corpos », comme on dit dans la Rue, se rapprochent des structures corporatistes du milieu du XXe siècle ; il s'agit de compagnies ancrées sur un territoire qui exercent leur influence à l'échelle régionale ou nationale, sans disposer pour autant de l'envergure internationale qui les caractérisait pendant les folles années 2020.

... et restent un danger

Cela ne signifie pas pour autant qu'elles sont sans défense, loin de là. Les corporations de l'Ère du Rouge sont plus cupides et assoiffées de pouvoir que jamais. Les règles du jeu se comptent sur les doigts de la main et les joueurs dans les instances décisionnaires sont prêts à tout pour s'emparer d'une ressource ou d'un marché. Ils n'ont peut-être pas les moyens de déployer des armées gigantesques

fortes de centaines de tanks et de soldats, mais ils peuvent toutefois monter des opérations secrètes menées par des escadrons professionnels et corrompre les bons conseillers gouvernementaux pour mettre leurs ennemis hors-jeu quand la nécessité se fait sentir. Malheureusement pour eux, dans le monde d'après-guerre, les Edgerunners les plus déterminés ont aussi accès à des équipements et des atouts comparables à ceux de corporations modestes. Un nombre croissant d'Edgerunners profitent de l'ouverture du marché pour monter leurs « micro-corpos » afin d'anéantir les « anciens » à la puissance vacillante. Un nouveau jeu risqué est apparu sur le marché et, à cette époque divisée, tout le monde a le droit de participer.

L'échelle corporatiste

Les corporations sont généralement organisées en vaste hiérarchie, avec un président et un conseil d'administration au sommet, tandis que la base se constitue d'un véritable océan d'ouvriers. Aux strates intermédiaires, c'est le royaume du cadre corporatiste, un premier de la classe issu de la classe moyenne qui s'efforce généralement à tout prix d'accaparer autant de pouvoir et de privilèges que possible.

Le corporatiste moyen commence comme cadre intermédiaire, « chef de projet » sur un dossier particulier ou à la tête d'un groupe. Au niveau suivant, il devient manager et contrôle un service spécifique ou une branche de production. Les principales luttes intestines commencent ici : seuls les managers qui réussissent peuvent briguer un poste de vice-président adjoint, où ils dirigent des usines entières ou d'autres opérations, sous les ordres des vice-présidents, qui contrôlent des divisions entières de la société.

Poste à responsabilité

Près du sommet, on trouve le vice-président exécutif qui dirige la corporation. Son seul supérieur est le président, qui n'obéit qu'au conseil d'administration (les principaux actionnaires) et au président de celui-ci. En théorie, les promotions se basent sur le mérite. En pratique, c'est un monde où le népotisme est roi, où chacun conclut des pactes, joue les lèche-culs, triche, ment et accapare les mérites d'autrui. Extorsion, chantage et coups montés sont monnaie courante.

Le travail d'équipe est la clef

L'un des aspects les plus troublants de ce réseau de pouvoir corporatiste est l'équipe : une « garde » personnelle d'employés qui font le sale boulot pour un cadre. Presque tous les cadres emploient au moins une troupe d'agents discrets et bien formés qui se spécialisent dans l'espionnage, le contre-espionnage, le sabotage et le contre-terrorisme. Dans des cas extrêmes, on ne recule pas devant l'assassinat ou le terrorisme, que ce soit contre d'autres corpos ou en interne. La branche des « opérations spéciales » d'un corporatiste se compose généralement de spécialistes en armement, de techniciens informatiques et de divers « mercenaires », presque tous cyberaméliorés avec le nec plus ultra en matière de technologie. Elle recrute souvent dans les zones louches et les arcologies où l'on trouve de jeunes criminels prometteurs à qui elle promet un salaire élevé, les meilleures améliorations, mais aussi une vie d'aventure et de glamour.

Cage dorée

Dans le monde impitoyable des affaires, il n'est pas rare qu'un cadre passe d'une firme à l'autre dans l'espoir de décrocher le gros lot. Pour l'empêcher, la plupart des corporations demandent à leurs employés de signer un contrat d'embauche spécifiant la durée de service requise avant de pouvoir démissionner. Elle peut s'étendre d'un an dans le cas d'un cadre peu important jusqu'à une vie entière dans le cas d'un chercheur essentiel ou d'un président. Les pénalités appliquées pour rupture de contrat sont extrêmement sévères, de la saisie de salaire jusqu'aux procès, voire à la perte de licence d'exercer dans le cas d'avocats et de médecin. Certaines corporations ont déjà recouru au sabotage, aux logiciels spécialisés et aux pièges mortels pour garantir la loyauté parmi leurs rangs. Le chantage est monnaie courante. L'assassinat et le kidnapping font partie des mœurs. Aller « chasser des têtes » (engager le personnel d'une autre société) se transforme en périlleux jeu du chat et de la souris. La plupart des corporations

Tu connais le vieux dicton : « le bon dirigeant doit monter au front » ? Connerie. Le meilleur endroit d'où diriger les troupes, c'est à l'arrière. De là, tu peux descendre un sous-fifre s'il te trahit. Ou s'il ne te sert plus à rien.

– Contremaître Steele, directeur de production chez Petrochem

disposent d'« équipes d'extraction » composées de Solos qui, comme le KGB ou la CIA, organisent des « défections » d'individus importants. L'opération peut se révéler particulièrement meurtrière dans la mesure où la plupart des corpos ne reculent devant rien pour arrêter une équipe d'extraction adverse.

Prises de pouvoir

Depuis la fin de la 4e Guerre corporatiste, la plupart des gouvernements nationaux ne se trouvent plus dans la position inconfortable qui consiste à devoir laisser les corporations multinationales agir à leur guise. Alors qu'elles ne manifestaient qu'un intérêt de pure forme au contrôle de la pollution, à la sécurité des produits et aux lois portant sur le salaire minimal, les mégacorpos modernes sont désormais forcées de traiter avec eux. Il suffit parfois de graisser la bonne patte, ou d'apporter un soutien militaire au dictateur local. Dans les plus scrupuleux des Nouveaux États-Unis, elles marchent sur des œufs et font de gros efforts pour dissimuler leurs opérations les plus illégales, s'assurant de ne jamais franchir la limite lorsqu'elles agissent au grand jour : Washington veille, prêt à abattre son poing de fer sur les scélérats. Mais dans l'environnement plus laxiste de l'État Libre de Night City, il s'agit plus souvent d'échanger pouvoir, influence et sommes d'argent avec les bons dirigeants : un juge ou un chef de la police ici, un conseiller municipal ou un fonctionnaire là...

La loi des Visages

Dernière conséquence de la fin de la 4e Guerre corporatiste : les règles des responsabilités des corporations ont été réécrites. Aucune mégacorpo ne peut plus s'abriter derrière le « bouclier d'entreprise » d'autrefois qui permettait à tant de PDG et leurs conseils de se laver les mains de leurs activités les plus infâmes. Pour disposer de statuts officiels dans l'Union européenne, en Chine, dans les États Libres et même dans les Nouveaux États-Unis, une corporation est *forcée* de désigner son plus grand actionnaire comme « **Visage** », individu *personnellement* responsable de toute infraction commise par la société qu'elle contrôle. Si l'on juge la mégacorporation coupable de meurtre, de fraude ou d'autres délits, le Visage doit *légalement* subir le châtiment associé. Il peut s'agir d'une longue peine d'emprisonnement, voire, dans les cas les plus scandaleux, comme les accidents industriels du genre de celui provoqué par Union Carbide à Bhopal, de l'exécution.

De toute évidence, cette règle est conçue pour contraindre le « Visage » à éviter que sa société ne se compromette. Ou du moins à empêcher qu'on fasse directement le lien entre ses agissements les plus nébuleux et la direction.

RAPPELLE-TOI SIMPLEMENT, CHAQUE FOIS QUE TU VOIS UN DE CES SOI-DISANT « VISAGES » À L'ÉCRAN, QUE TOUTE CETTE PUISSANCE ET TOUS CES PRIVILÈGES S'ACCOMPAGNENT D'UN FARDEAU DE CULPABILITÉ ET DE PEUR, SANS PARLER DES ENNEMIS QUI TE POURCHASSENT COMME DES LOUPS ENRAGÉS.

– TRACE SANTIAGO



Voici les acteurs les plus importants parmi les corpos de l'Ère du Rouge :

Arasaka

Sécurité corporatiste, Police corporatiste et diverses sous-branches

- **Quartier général :** Tokyo, Japon
- **Succursales** : des bureaux dans le monde entier
- **PDG :** Hanako Arasaka
- **Employés** : 1 000 000

▶ Contexte ◀

Quand on souhaite une protection, c'est encore ici qu'il faut s'adresser. Même après avoir livré une grande guerre, Arasaka dispose d'une des plus grandes armées de toutes les corporations. Et bien que la société ait limité ses opérations et que ses quartiers généraux se cantonnent désormais au Japon, Arasaka a réussi, même dans sa défaite, à s'accrocher à la majorité de ses actifs grâce à une alliance solide avec le gouvernement japonais.

La plupart du temps, après la guerre, les soldats d'Arasaka sont discrètement loués à d'autres firmes du monde entier comme vigiles corporatistes, coursiers et mercenaires, même s'ils adoptent l'uniforme de leurs nouveaux « employeurs ». Ces agents, les plus robustes et les mieux entraînés de tout le monde de la sécurité, obéissent à la lettre aux ordres de leurs clients, sur lesquels seuls ceux d'Arasaka l'emportent. Ils sont en effet loyaux jusqu'à la mort à leur corporation. Arasaka préfère protéger ses propres actifs émoussés par la guerre plutôt que de défendre les autres sociétés, et ils exploitent souvent leurs postes de confiance auprès des grandes sociétés du monde entier pour se procurer des informations confidentielles, des contacts et des avantages qui les aideront à atteindre leur but ultime : regagner les sommets politiques et économiques où ils culminaient naguère.

Arasaka se trouve officiellement sous le contrôle de Saburo Arasaka, mais comme dans toute grande organisation, des factions y rivalisent pour la domination de la société. Dans les années 2040, trois d'entre elles luttent pour prendre la tête, tout en espérant que le Vieux Saburo finira par leur remettre la couronne :

La faction Kiji 雉 (Faisan Vert) : dirigée par Hanako, il s'agit d'un prolongement du régime principal contrôlé par Saburo. Toutefois, Hanako étant plutôt une solitaire qui s'intéresse davantage à ses expériences de Netrunning qu'à l'accumulation de pouvoir, la faction Kiji essaie surtout de maintenir la cohérence de la faction avec la vision radicale de Saburo Arasaka.

La faction Taka 鷹 (Faucon) : dirigée par Yorinobu, le deuxième fils de Saburo, un renégat qui s'oppose aux autres cliques pour servir ses propres intérêts. Son frère Kei lui avait envoyé un virus Soulkiller, mais il s'est avéré que la victime n'était qu'une doublure. Yorinobu s'est ensuite arrangée, pendant la guerre, pour que personne ne puisse le retrouver. Tant que son père Saburo et la faction Kiji resteront aux commandes, Yorinobu sera là, quelque part, à projeter leur chute.

La faction Hato 鳩 (Colombe) : gravitant autour de Michiko Sanderson (née Arasaka), la seule fille de Kei et la petite-fille de Saburo, elle s'est alliée à la jeune femme née en Amérique, même si cette dernière, plus jeune membre du clan, ne veut rien avoir à faire avec les machinations de la famille. La faction Hato la considère toutefois comme un atout précieux qui prouvera la légitimité du mouvement lorsqu'il prendra les rênes de la société à la mort de Saburo.

▶ Visage : Hanako Arasaka ◀

Fille aînée d'Arasaka, Hanako a toujours été une solitaire. Netrunner émérite, elle préférait se consacrer à ses projets numériques, et en particulier à une version révisée de Soulkiller qui permettrait de déplacer une conscience dans un corps de clone (elle seule appréhende le sens réel de l'œuvre d'Alt Cunningham). Toutefois, à la chute de Kei, les derniers membres de la vieille garde (des commandants qui obéissaient à ce dernier) se sont unifiés autour d'elle et souhaitent réaliser les plans de Saburo et de Kei en se réunissant dans la faction Kiji. Ce sont eux qui cherchent à se réconcilier avec les Nouveaux États-Unis, avec Hanako comme tête de file. En effet, elle contribuera énormément à pousser son frère Yorinobu à se rabibocher avec la famille.

Biotechnica

Ingénierie génétique, recherche microbiologique et biochimique

- **Quartier général** : La Jolla, Californie
- **Succursales :** Londres, Bonn, Paris, Seattle, Dallas, Night City, Sydney, Rio de Janeiro
- **PDG/Concepteur en chef** : Nicolo Loggagia
- **Employés :** 36 256

▶ Contexte ◀

Quand la crise du carburant commença à affecter la communauté industrialisée à la fin des années 1990, Biotechnica, modeste firme ne disposant que d'un seul bureau, proposa une solution : le CHOOH2™ (que l'on prononce « tchoutou », à l'américaine ; ce n'est pas la formule réelle de la substance en question). Le CHOOH2 est un alcool de grain complexe produit à base de levures génétiquement modifiées et de souches de blé créées par Biotechnica. On a réalisé son potentiel presque immédiatement après son introduction et, au bout de quelques années, tous les véhicules et centrales à carburant étaient convertis à ce nouveau produit. Bien que Biotechnica possède des brevets mondiaux, la société ne possédait pas les usines nécessaires pour répondre à la demande globale, ce qui la força à céder des permis de production à plusieurs agricorpos et pétrocorpos. Ces contrats en firent une compagnie extrêmement riche, quoique toujours modeste. Biotechnica est sans doute ce qui se rapproche le plus d'une corporation « du camp des gentils » à l'Ère du Rouge. Ses labos ont fourni une bonne partie des technologies ayant permis à la Confédération du Pacifique de développer des « espèces de remplacement », et Biotechnica cherche activement à restaurer la faune et l'habitat malgré les dégâts causés à l'environnement pendant cette époque.

▶ Visage : Nicolo Loggagia ◀



Biochimiste brillant, mais irrégulier, Nicolo Loggagia a fait d'une petite société basée dans un parc industriel de Rome l'une des plus importantes corporations au monde. Biotechnica demeure relativement modeste et ne peut guère être qualifiée de « mégacorpo », mais l'envergure de ses créations, comme le développement du $CHOOH^2$ qui alimente la plupart des véhicules du monde, la place dans la cour des grands. Et derrière presque toutes ces innovations, il y a Loggagia : un homme menu et élégant, aux cheveux blancs et à l'air distrait. Loggagia aime créer. Des produits chimiques utiles. Des outils biologiques. Des formes de vie artificielles. Il cherche rarement à savoir ce qu'il fera de ses créations : il laisse cet aspect à son petit-fils Mario et à son épouse Luchessia qui gèrent l'essentiel du business de la société. Mais Nicolo a un rêve. Depuis son enfance, il a toujours voulu restaurer la biosphère de la planète, à commencer par la flore et la faune disparues, et en visant à recréer certaines des espèces disparues les plus intéressantes de l'histoire (du moins selon sa conception particulièrement ouverte). Mais il reste pragmatique. Il sait que s'il ressuscite des merveilles éteintes comme le panda ou le koala, les forces avides et voraces de ce monde ne tarderont pas à les éradiquer de nouveau. Il a donc développé nombre de ses animaux favoris en les dotant de capacités défensives et offensives dont la nature ne les avait pas pourvus : des koalas aux crocs venimeux, par exemple... Il s'est également penché sur la création de végétaux et d'animaux génétiquement modifiés pour restaurer ses écosystèmes préférés : les panthères dont le pelage change de couleur et qui vagabondent dans les forêts du Nord-ouest, ou les ptéroraptors tachetés qui infestent les sommets des Rocheuses canadiennes. Nicolo est un homme avenant et plaisant, dont le charme à l'ancienne séduit tous ceux qu'il croise. Cela dit, on pourrait également le considérer comme le docteur Moreau de l'Ère du Rouge.

Continental Brands

Nourriture et boissons bio et synthétiques

- **Quartier général** : Tulsa dans l'Oklahoma
- **Succursales** : Chicago, Atlanta, Baltimore, Seattle, Dallas, Night City
- **PDG** : Olivia Forsythe
- **Employés** : 147 000

▶ Contexte ◀

En raison du monopole exercé par Petrochem sur la production de $CHOOH^2$ aux États-Unis, l'excédent de Triticum Vulgaris Megasuavis (le blé dont provient ce carburant) devait être entièrement absorbé par la société. N'ayant aucune raison de produire davantage de $CHOOH^2$ dans le jardin clos de son monopole américain, Petrochem se tourna vers sa branche agroalimentaire, Continental Agricorp, à Tulsa dans l'Oklahoma, pour résoudre le problème.

Petrochem chargea la Division des Nouveaux Produits Américains de Continental Agricorp d'une mission essentielle : trouver de nouveaux moyens de vendre aux Américains davantage de nourriture qu'ils n'en avaient acheté l'an passé. Chaque année, l'excédent de *T. megasuavis* aux États-Unis augmentait, et la charge de travail de la Division des Nouveaux Produits Américains chargée de l'écouler s'alourdissait d'autant.

La pression constante qui pesait sur cette division censée produire une croissance exponentielle, associée à un manque de vision à long terme de la société parente, déboucha sur un environnement de travail si toxique qu'il dévorait littéralement les employés, avec un taux de turnover ahurissant. De ce marigot infâme émergea une alliance entre deux factions : celle d'Olivia Forsythe, directrice de marketing des Nouvelles Boissons et de Lewis « M. Moo Moo Burger » McAllister, directeur de marketing des Nouveaux Produits Alimentaires, tous deux disposant de responsables marketing qui leur vouaient une loyauté indéfectible. En secret, durant l'été 2040, ils échafaudèrent un plan pour se débarrasser de l'intermédiaire le plus gênant : Petrochem.

Autres corpos notables

Toutes les corpos ne sont pas forcément invitées dans la cour des grands avec les autres Visages. Voici quelques sociétés de niveau inférieur dont on n'entend presque jamais parler dans les screamsheets.

***Constitution Arms**: important fabricant d'armes. Produit des armes particulièrement lourdes.*

***GunMart**: fabricant d'armes de qualité médiocre.*

***Kendachi Arms:** fabricant d'armes japonais. Spécialisé dans les lames monomoléculaires.*

***Kiroshi Optics**: corpo de premier plan dans la conception de cyberoptiques. Domine toujours le marché.*

***Merrill, Asukaga et Finch**: firme de conseil en investissement et en finances extrêmement exclusive.*

***Raven Microcybernetics:** corpo cybernétique autrefois puissante. L'arrivée de Rocklin Augmentics l'a fait descendre d'un cran.*

***Thornton Motor Company**: fabricant de véhicules de milieu de gamme. Construit des voitures extrêmement robustes.*

***WorldSat CommNet**: corpo de communication internationale. Domine toujours les communications A/V directes entre villes.*

***Zetatech**: fabricant de logiciels et d'engins lourds.*

Ils commencèrent par consolider leur pouvoir : en trois ans seulement, ils avaient fait de la branche agroalimentaire américaine de Petrochem l'équivalent d'un grand sac qu'ils s'étaient jeté sur l'épaule. Pour préparer leur coup, ils récupérèrent en interne la moitié des stations essence CHOOH-4U, du lobby et de la branche recherche et développement de Petrochem. Un matin, tout le personnel concerné reçut la nouvelle : ils n'étaient plus les employés de Continental Agricorp, mais de Continental Brands. Et bien qu'ils ne fussent plus affiliés à Petrochem, ce changement s'accompagnait d'une coquette augmentation de salaire.

Au tribunal, les avocats de Petrochem venus de l'état d'origine de la société, le Texas, affirmèrent qu'il s'agissait du plus grand vol de propriété physique et intellectuelle de l'histoire de l'humanité, mais leur plainte fut rapidement rejetée : Continental Brand leur avait assené un dernier coup de poignard dans le dos en achetant aussi le juge.

▶ Visage : Olivia Forsythe ◀



Le Visage de Continental Brands est Olivia Forsythe. Pour le public, c'est la Reine Croquette, une personnalité créée de toutes pièces par son département marketing. La Reine Croquette est la mascotte des magasins Oasis, lancés peu après leur « départ » de Petrochem pour exploiter l'instabilité alimentaire de l'Ère du Rouge. Le business model était simple : si on ne pouvait acheter de quoi se nourrir de façon fiable que dans les Oasis, et si les magasins ne vendaient que leurs marques, les profits seraient garantis.

Une fois qu'un magasin Oasis s'installe, la communauté qu'il dessert entre dans le Programme de Fidélité communautaire Oasis. Amadouer la Reine Croquette en achetant de grandes quantités de nourriture ou en élisant des représentants locaux soutenus par Continental Brands lui rapporte des points. À l'inverse, déplaire à la Reine Croquette en important des denrées alimentaires extérieures, cultiver sa propre nourriture ou s'organiser publiquement contre Continental Brands entraîne une perte de points.

Une valeur de loyauté élevée rapporte des récompenses à toute la communauté : des livraisons de nourriture prioritaires, un surplus de contenu dans chaque sac de ChocoCroquettes… Ceux qui atteignent le statut Or ont droit à la visite royale d'une doublure d'Olivia Forsythe qui jette des produits de merchandising depuis un AV-4. Une loyauté faible entraîne des punitions, comme une qualité médiocre des produits et des prix revus à la hausse. On placarde dans l'Oasis local des avis de recherche à l'ancienne (Wanted !) représentant les ennemis connus de Continental Brands qui se cachent au sein de la communauté, laquelle reçoit des points bonus si elle fournit des informations relatives à leur dernière adresse connue. Le pire châtiment possible consiste à intégrer le Programme Découverte qui force une communauté à tester une nouvelle saveur de croquettes en retirant toutes les autres jusqu'à ce que le score de loyauté s'améliore.

Olivia est un monstre, un pur produit du monde des corporations, remplie de malveillance à l'égard de tout ce qui ne lui profite pas directement. Elle déteste le personnage de la Reine Croquette et apparaît rarement en public à moins que son devoir de Visage ne l'y contraigne. Elle hait également les marques pour lesquelles elle a travaillé au fil de son ascension hiérarchique, à l'exception de la toute première qu'elle a aidé à introduire sur le marché pour Petrochem, Triti-Fizz, qu'elle considère comme sa plus belle réussite. Elle boit six canettes de ce soda tous les jours en les accompagnant de deux lignes de synthécoke le matin. Olivia déteste devoir se retrouver sous les feux de la rampe parce qu'elle est un Visage et aspire avant tout à se replier en coulisse, dans les bureaux, là où elle a toujours le mieux travaillé.

Danger Girl

Société privée d'investigation et de sécurité

- **Quartier général:** Night City
- **Succursales**: New York, Miami, Montréal, Londres, Rome, Zürich, Night City, Washington, Los Angeles, Toronto
- **PDG**: Michiko Sanderson
- **Employés:** 1 800

▶ Contexte ◀

Lorsqu'elle connut la défaite face à l'armée des États-Unis, la corporation Arasaka dut se rabattre presque entièrement sur le *zaibatsu* de base au Japon. La disparition du chef des opérations actuel, Kei Arasaka, fils aîné de la dynastie qui dirigeait la société, replaça le contrôle de la vaste société de sécurité entre les mains du patriarche, le centenaire Saburo Arasaka. Malgré son âge avancé, le vieil Arasaka n'a perdu ni son talent stratégique ni sa capacité à inspirer loyauté et terreur absolue chez ses subordonnés.

Mais en Amérique, la fille unique de Kei, Michiko, était confrontée à un dilemme personnel. Le monde entier détestait la société de sa famille, responsable d'une guerre affreuse et réputée meurtrière puisqu'on l'accusait d'avoir fait exploser un engin nucléaire au milieu d'une grande ville américaine. Michiko, lycéenne de dix-sept ans couvée par ses proches, ne savait évidemment pas grand-chose des machinations ourdies dans le monde entier par sa famille, son père ayant pris soin de l'isoler des aspects les plus ingrats des affaires familiales. La corporation Arasaka était désormais persona non grata en Amérique, Michiko risquait d'être déportée au Japon, un pays lointain et totalement étranger à cette gamine née et élevée aux États-Unis.

Michiko décida de s'appuyer sur ses forces. Elle était jeune, adorable, et dotée d'un QI très élevé. En outre, ses milliers de jeunes fans, aux quatre coins du monde, acceptaient les yeux fermés son image d'innocente impliquée par hasard dans les malversations d'une famille « maléfique ». Elle commença par se rendre à Washington pour y rencontrer la présidente Elizabeth Kress, afin de présenter des excuses pour le rôle qu'avait joué sa famille dans la guerre. Elle plaida sa propre cause, souhaitant rester citoyenne américaine. On ignore ce qu'évoquèrent au juste Michiko et Kress, mais au bout du compte, l'adolescente reçut l'autorisation de rester en Amérique pour terminer ses études et entra à l'université Stanford où elle suivit, ô surprise, des études de criminologie. Après avoir décroché son diplôme trois ans plus tard, elle mit sur pied sa propre entreprise.

Comme détective privé.

Danger Girl est le nom de la nouvelle compagnie de Michiko. En surface, il s'agit d'une firme d'investigation privée spécialisée dans les affaires de célébrités et autres clients socialement importants. Enjouée et irrésistible, sa directrice Michiko est une habituée des soirées et des galas organisés un peu partout, du Nouvel Hollywood jusqu'aux sites célèbres de l'Europe en pleine reconstruction. Sous son apparente naïveté et son irrépressible charme, c'est une criminologue accomplie. Cette façade dissimule également d'autres activités. En coulisse, elle remplit une des missions qu'elle a acceptées dans le cadre de son accord avec Elizabeth Kress pour rester en Amérique : localiser et démanteler toutes les activités d'Arasaka sur le territoire des États-Unis.

Danger Girl est une fiction soigneusement élaborée. Si les clients de Michiko sont assez aisés et célèbres pour acquitter ses tarifs astronomiques, la société a également accès à une caisse noire alimentée en secret par la présidente Kress, ainsi qu'aux bases de données cachées et abandonnées dans le domaine Arasaka de New Westbrook. Michiko dispose également d'un garde du corps, Kenichi Zaburo, l'un des meilleurs Solos d'Arasaka, qui la protège depuis qu'elle a quatre ans. Depuis deux décennies, Danger Girl fait les gros titres en s'occupant des cas des célébrités et en multipliant les exploits audacieux, tout en jouant en secret une dangereuse partie d'échecs contre les factions en guerre de sa redoutable famille. Ne vous laissez pas duper par le logo rose vif de la « Petite Détective » : s'attaquer à Danger Girl, c'est jouer avec le feu.

▶ Visage : Michiko Sanderson (née Arasaka) ◀



On ne pourrait inventer Visage plus efficace que Michiko Sanderson (un nom qu'elle a adopté en épousant son partenaire, le détective Marc Sanderson, après une affaire particulièrement excitante). Maintenant âgée d'une trentaine d'années, elle rayonne toujours de ce charme pétillant qui a séduit le monde pendant son adolescence. Présente dans presque tous les galas sociaux importants, Michiko enchaîne les affaires réussies, ce qui a fait de Danger Girl *la* société de détective que tout le monde s'arrache, qu'il s'agisse de récupérer une prothèse cybernétique incrustée de diamants ou de sauver votre mari-cadre des griffes d'une dangereuse mégacorpo. Michiko est devenue une élégante et ravissante femme, capable de lire dans ses interlocuteurs comme dans un livre ouvert sans jamais révéler autre chose que sa façade enjouée à ceux qu'elle soupçonne. Derrière elle, moins visible peut-être qu'au début de sa carrière, rôde toujours l'imposant Ken Zaburo, le seul homme à avoir jamais tenu tête à Morgan Blackhand en combat singulier.

Si vous voyez Michiko Sanderson vous adresser un clin d'œil, déguerpissez.

Militech International

Fabrication et distribution d'armes, mercenaires

- **Quartier général :** Washington
- **Succursales**: New York, Miami, Chicago, Montréal, Londres, Rome, Zürich, Night City, Washington, Los Angeles, Toronto, Tokyo, Beijing
- **PDG :** Général Donald Lundee, corps des marines (retraité)
- **Employés**: 350 000 (700 000 sous contrat auprès de l'armée des États-Unis)

▶ Contexte ◀

MTI, l'un des principaux intervenants lors de la 4e Guerre corporatiste, affronta sa rivale, la corporation Arasaka, pour aboutir à une impasse meurtrière dont elle ne sortit que lorsque la présidente des États-Unis lui ordonna de céder. Cette solution ne plaisait guère au fier et bouillant PDG de Militech, le général Donald Lundee, un ancien marine qui avait fait de cette guerre contre la corpo de sécurité japonaise renégate une affaire *très* personnelle. Actuellement, tout en œuvrant sous le contrôle de Washington après que ses ressources ont été nationalisées par les Nouveaux États-Unis, MTI reprend secrètement son ancien rôle de marchand d'armes et de fournisseur de mercenaires. Même si les pertes l'ont énormément amoindri, MTI reste le plus grand producteur et vendeur d'armes militaires de toutes sortes. Des revolvers aux avions de chasse en passant par les tanks, MTI intervient comme fournisseur militaire de premier plan dans la réunification des Nouveaux États-Unis, lesquels sont de leur côté son plus grand client. Toutefois, MTI est prêt à traiter dans le monde entier avec quiconque dispose des fonds nécessaires. Ses troupes de mercenaires et son arsenal interne en font la société la plus puissante au monde, du point de vue militaire sinon du point de vue économique.

On ne peut évoquer Militech sans parler de son dirigeant pendant la 4e Guerre corporatiste. Le général Donald Lundee se retira de l'US Marine Corps au tout début de l'Effondrement et aida à réorganiser Armatech/Luccessi pour en faire la société Militech Arms. Depuis lors, il est resté le PDG et l'un des membres les plus influents, sinon *le* plus influent, du conseil d'administration. Bien qu'il ne possède pas assez d'actions pour contrôler la corporation, sa personnalité forte, ses alliés et ses états de service le maintiennent au sommet malgré toutes les luttes intestines. Lundee fait également partie des facteurs essentiels qui déclenchèrent la 4e Guerre corporatiste. Au fil des ans, avec Militech, il s'est dressé si souvent et pendant si longtemps face à Arasaka qu'il en a fait une affaire personnelle, se faisant fort de triompher des Japonais et de leurs tentatives pour s'emparer du marché mondial des armes (étant donné qu'il s'agissait déjà de son objectif). Le plus proche confident de cet homme peu sociable est son second, l'ex-générale du Corps des Marines Samantha Lee Young. Le tempérament fougueux de Lundee lui rapporta davantage d'ennemis que d'alliés. Et c'est la même arrogance et la même fougue qui le poussèrent à persister à se battre jusqu'au bout : il ne céda que lorsque la présidente Kress le rétablit dans ses fonctions et lui ordonna de cesser les hostilités.

Lundee est persuadé qu'il était un bon général (et à vrai dire, il n'était pas mauvais) et que sans l'intervention de Kress, il aurait gagné la guerre. Même si son humeur lunatique et son impétuosité ont abouti à quelques défaites pour Militech (comme l'assaut d'ouverture contre l'Arsenal d'Osaka) et provoqué pas mal de migraines chez ses meilleurs soldats, il demeure capable de motiver ses troupes et de passer l'ennemi au fil de l'épée en cas de besoin.

▶ Visage : la générale Samantha Lee « Sammy Lee » Young ◀



Grande, assurée et pourvue de l'aura militaire imposante qui accompagne son rang, la générale des marines Samantha Lee Young (à la retraite) était une stratège militaire prometteuse et une brillante officière lorsqu'on la persuada de prendre sa retraite afin de travailler pour le général Donald Lundee. De multiples victoires dans l'éreintant environnement des guerres SudAm lui avaient déjà valu la loyauté sans faille de ses soldats, qu'elle dirigeait souvent depuis les lignes de front, ainsi que le surnom « Sammy Carnage Lee ». Elle était tout indiquée pour diriger l'élite des troupes de Militech contre sa rivale, la corporation Arasaka. Au moment où la présidente Kress, ancienne homologue militaire, tira sur la laisse de Militech et imposa la fin de la guerre, la clairvoyance de Sammy Lee commençait à forcer Arasaka dans ses retranchements. Même si Kress ne rétablit pas Young dans ses fonctions militaires, les deux militaires expérimentées arrivèrent bien vite à un compromis pacifique qui fit naître entre elles un respect réciproque.

Désormais âgée d'une soixantaine d'années, la générale Young est une femme qu'il ne faut pas sous-estimer. Son équipement cybernétique parfaitement entretenu, ses longs cheveux argentés et sa posture d'une rigidité toute militaire trahissent l'expérience d'une officière de talent. Elle ne perd jamais son calme, contrairement à son supérieur le général Lundee, et réagit à la plupart des provocations par un sourire en coin et un petit rire sec. Toutefois, même si peu d'entre eux en parlent encore aujourd'hui, nombre des survivants de la guerre SudAm se rappellent encore la Sammy Carnage Lee qui mena sa division dans un bastion rebelle surnommé la Gueule de l'enfer et en ressortit victorieuse. La générale n'est pas qu'un « Visage » : c'est une force de la nature.

JE SUIS UNE SOLDATE, JE LE SAIS. MAIS EN TANT QUE TELLE, JE SAIS AUSSI QUE CHAQUE FOIS QUE L'ON PART EN GUERRE, CHAQUE FOIS QUE L'ON SAISIT CETTE ARME, IL FAUT EN PAYER LE PRIX. J'AI FINI PAR L'ACCEPTER, MAIS C'EST AVEC DES RESERVES QUE JE L'ACCEPTE. PARCE QU'APRÈS LA SUDAM, J'AI BIEN CONSCIENCE QU'AU BOUT DU COMPTE, PERSONNE NE GAGNE JAMAIS RÉELLEMENT LA GUERRE.

– GÉNÉRALE SAMANTHA LEE YOUNG,
USMC (À LA RETRAITE)

Quelques émissions de N54

En vous connectant sur Net54, vous pouvez tomber sur l'un de ces excellents programmes :

***La cuisine aux croquettes** : un tournoi de cuisine frénétique et amusant sponsorisé par Continental Brands. Les participants réalisent des plats de gourmet en exploitant les nombreuses saveurs des Croquettes Continental Brands.*

***Les Chroniques d'Elflines Online ! : une série un peu tarte, mais étonnamment bien filmée, consacrée à un Netrunner du nom de Daedalus qui se retrouve prisonnier d'un monde de fantasy mystique après avoir chargé une mystérieuse puce DS issue d'un étrange Marché de nuit.*

***Explorateurs en zone irradiée** : un reality show de longue date consacré à un groupe de Nomades présentés comme des « gens bien » et qui récupèrent des appareils cassés dans la zone irradiée pour les revendre aux Marchés de Nuit locaux. Tout le monde sait qu'aucun des participants n'est vraiment Nomade et que les marchés en question ne sont que des décors mis en place par les corporations.*

***La Pasión Dorada :** une telenovela exagérée consacrée à un cadre qui gravit les échelons de sa corpo. Les retournements de situation délirants et les guest stars l'ont rendue très populaire dans tout Heywood.*

Network 54

Service de diffusion télévisée national

- **Quartier général :** Santa Fe, Nouveau-Mexique
- **Succursales :** Atlanta, Chicago, Nouvelle-Orléans, Dallas, Denver, Arizona, Portland, Seattle, Los Angeles, San Francisco, avec des stations annexes dans la plupart des grandes villes
- **PDG :** Michelle Dreyer
- **Employés :** 62 000

▶ Contexte ◀

Network News 54 est un monopole des ondes qui opère à la même fréquence dans tout le pays. Par conséquent, où qu'on aille, on trouve toujours Network News 54 sur la 54e chaîne, même si depuis la guerre, son influence sur le marché de la télédiffusion en a pris un coup. Malgré son nom, News 54 offre de nombreux programmes de divertissements en plus des informations. Chaque bureau régional propose une grille légèrement différente à sa juridiction, avec des séries, des films hors prime time et des programmes de news locales indépendants. Certains éléments restent toutefois communs dans tout le pays, comme les séries en prime time et les bulletins d'information nationaux et mondiaux qui passent toutes les deux heures. Sous le contrôle de Michelle Dreyer, veuve du fondateur original, les bureaux réels de la corporation se situent dans la vaste prairie qui borde Fifty Pines Ranch près de Santa Fe au Nouveau-Mexique.

▶ Visage : Michelle Dreyer ◀

Lorsque son mari de longue date et bien-aimé Edwin décéda, Michelle, inconsolable, jura qu'elle préserverait le rêve d'empire des médias de ce dernier. Mais comme elle ne rajeunissait pas, elle prit une police d'assurance qui lui garantirait d'être toujours là pour préserver l'héritage d'Edwin. Au fil des ans, les cyberréparations modestes ont laissé la place à des améliorations cybernétiques complètes pour pallier les ravages du temps, et Michelle a désormais presque entièrement remplacé son corps par une conversion intégrale Gemini, fixant son âge apparent à un peu plus d'une cinquantaine d'années. Toutefois, ces prothèses lui posent encore un problème : après tout, c'est une femme dévote d'Albuquerque, où les habitants n'aiment guère que l'on s'arroge le droit d'interférer avec les desseins du Tout-Puissant. C'est peut-être pour cette raison qu'elle s'est isolée ces dernières années.

Oubliez les horizontales. Oubliez les foutues verticales, tant que vous y êtes. On ne contrôle pas les ondes. On contrôle le cerveau de tous ces imbéciles.

– Joseph « Beau Sourire » Randolph,
Présentateur du week-end sur Net54 Boston

PETROCHEM

Produits pétrochimiques et agribusiness, plus grand producteur mondial de CHOOH²

- **Quartier général :** Dallas, État Libre du Texas
- **Succursales :** New York, Washington, Miami, Chicago, San Francisco, Tokyo, Londres, Hambourg, Paris, Rome. Champs pétrolifères dans divers territoires canadiens, au Texas, en Alaska, en Californie et en Antarctique. Zones agricoles en Californie, dans le Midwest et le Sud-est américain.
- **PDG** : Angus Youngblood
- **Employés** : 338000

▶ Contexte ◀

La presse l'avait surnommée « la guerre de l'essence » pendant le conflit, mais on parlait aussi de la « guerre dans la guerre ». Au début de la 4e Guerre corporatiste, Militech et Arasaka réalisèrent simultanément qu'ils se dirigeaient vers un affrontement de grande envergure et commencèrent à thésauriser le carburant en prévision. Petrochem et SovOil leur refourguèrent volontiers la totalité de leurs réserves de carburant pour avions, en comprenant qu'ils créeraient ainsi une pénurie artificielle, ce qui leur permettrait d'exiger des tarifs obscènes en toute impunité. Toutefois, même cette aubaine inattendue ne régla pas les problèmes de Petrochem, dont les vastes ressources demeuraient vulnérables à une attaque. La corporation mobilisa donc ses actifs militaires. Certains organes de presse remarquèrent même que le Midwest américain n'avait pas connu une telle paix depuis des décennies, les forces de sécurité de Petrochem patrouillant nerveusement dans la région. Au bout du compte, même si la corporation ne s'impliqua jamais directement dans la 4e Guerre corporatiste, le besoin de protéger ses précieux puits et champs pétrolifères — et de repousser de sporadiques assauts de SovOil quand l'occasion s'en présentait — éreinta Petrochem qui entra dans l'après-guerre passablement lessivée.

La 4e Guerre corporatiste ayant provoqué l'effondrement de la plupart des producteurs multinationaux de carburant, c'est dorénavant Petrochem qui fait tourner le monde. Littéralement. C'est le plus grand producteur mondial de CHOOH² (sous licence) et la société contrôle des millions d'hectares de terres arables dans tous les États-Unis, aussi fragmenté que soit le pays. Ces domaines servent essentiellement à cultiver le blé génétiquement modifié qui sert à synthétiser le carburant CHOOH². Petrochem est également un des plus gros producteurs mondiaux de pétrole, mais la raréfaction des ressources limite l'usage des carburants fossiles à la fabrication de plastique et autres substances synthétiques. Petrochem possède également plus de champs pétrolifères riches que toute autre société. L'étendue de ces ressources les rend difficiles à protéger contre d'autres sociétés qui seraient prêtes à mettre la main sur les richesses de Petrochem. Par conséquent, et en raison des pertes récentes face à Continental Brands, la corporation a investi des sommes immenses dans une armée digne d'un petit pays. Encore agacé de devoir payer la licence du CHOOH² à Biotechnica, le PDG rusé de Petrochem ne mettra sans doute pas très longtemps à absorber définitivement la petite société biotechnologique.

▶ Visage : Angus Youngblood ◀



Avant la guerre, Angus Youngblood était un jeune et riche investisseur australien qui devint l'un des principaux actionnaires de Petrochem en 2013, lorsque la société acheta des terres destinées au CHOOH² parmi les immenses domaines agricoles de sa famille en Nouvelle-Galles du Sud. Le machiavélique Youngblood comptait naguère parmi les trois plus puissants membres du conseil d'administration de Petrochem et il exploita le soutien qu'il avait fourni à sa présidente vieillissante, Ellen Trieste, pour s'emparer du vaste empire du carburant. Youngblood profita du fait qu'elle s'était entichée de lui pour la persuader de contracter un mariage de raison commun, rassemblant ainsi leurs actions pour bénéficier du contrôle sur la société. Maintenant qu'Ellen est morte, il n'est plus forcé de se plier à ses fantasmes romantiques qu'il n'a jamais appréciés.

Corpos locales

*Les corpos locales constituent une chair à canon idéale pour vos parties de **Cyberpunk RED**. Elles ont tout juste assez de matériel et d'influence pour que les méchants du coin les remarquent, mais les Grosses Huiles n'en feront qu'une bouchée.*

Les corpos locales ont souvent besoin d'engager des indépendants parce qu'elles ne peuvent se permettre d'embaucher des talents. Vous pouvez donc facilement mettre en place des « intérims » liés à une corpo locale dès le début de la partie (Arasaka ne va pas employer les personnages tant qu'ils n'auront pas prouvé leur valeur à l'échelle locale et gravi les échelons pour attirer l'attention de corporations plus vastes).

En outre, les corpos locales sont plus susceptibles d'engager et de payer des personnages en actions (elles n'ont généralement pas beaucoup d'argent liquide), ce qui constitue une bonne accroche d'intrigue et pousse les joueurs à les préserver et à les aider à se développer.

Qui sait: les Edgerunners de votre campagne finiront peut-être à la tête de leur propre corpo !

Toujours charmant, spirituel et stylé, Youngblood a bien vieilli : séduisant et en pleine forme, il exsude la compétence et la maîtrise. Il est connu pour ses traits d'esprit et sa bonhommie décontractée, une façade qui lui a permis de désarmer nombre de ses pires rivaux, y compris son ambitieux jeune frère Malcolm. Mais ne vous y trompez pas : Angus Youngblood est toujours aussi rusé et impitoyable, et il n'a aucun scrupule à se débarrasser de ses ennemis. Il déteste tout particulièrement Olivia Forsythe, qui a réussi à dérober sous son nez des milliards de dollars de propriété intellectuelle et physique de Petrochem.

Rocklin Augmentics

Spécialistes américains en améliorations cybernétiques et structurelles

- **Quartier général :** Austin, État Libre du Texas
- **Succursales :** Washington, Chicago, Denver, Atlanta, Baltimore, Seattle, Dallas, Night City
- **PDG/Conceptrice** : Jacinda Hidalgo
- **Employés** : 125000

▶ Contexte ◀

Fondée en 2004 par Andrew Rocklin, Rocklin Prosthetics fut un des principaux fournisseurs de prothèses au Bureau des Vétérans après les Opérations de Police en Amérique Centrale. Mais lorsque les prothèses médicales se transformèrent en améliorations cybernétiques complètes, des cybercorpos plus agressives comme Dynalar et Kiroshi éclipsèrent Rocklin. La corpo survivait grâce aux contrats gouvernementaux, mais malgré leur robustesse, ses produits trop élémentaires n'avaient plus la cote sur les marchés pléthoriques de l'ère Cyperpunk.

Ce fut alors que tel un phénix renaissant de ses cendres, Rocklin connut en 2030 une métamorphose radicale et devint Rocklin Augmentics. Désormais dirigée par la fille d'Andrew, Jacinda Hidalgo, la néocorpo fit irruption sur le marché avec un catalogue d'améliorations totalement inédites, au design de pointe qui soulignait leurs qualités et leur esthétique unique. Ces appareils bénéficiaient toujours de la réputation de fiabilité et de solidité de Rocklin, mais leurs concepteurs avaient abandonné toute prétention d'imitation organique : des structures mécaniques à nu, des schémas de couleurs étranges, des proportions et des variantes qui leur donnaient une apparence effrontément inhumaine... Le public s'en enticha aussitôt. Hidalgo enchaîna avec une « Série Cybernétique Griffée » dont chaque modèle provenait d'un artiste populaire, de la calligraphe urbaine Visser avec son esthétique post-humaine-punk audacieuse jusqu'au style façon art nouveau de Hamilton Welch. Rocklin offre encore une sélection de prothèses domestiques robustes de style plus conventionnel, quoique plus sophistiquées qu'autrefois, mais ce sont ses designs outranciers qui font chauffer les terminaux de données, et Hidalgo continue à verser du $CHOOH^2$ sur le feu.

RA s'est depuis développé comme un poisson combattant du Siam, avec de nouvelles usines dans plusieurs villes des Nouveaux États-Unis et des États Libres ; la firme s'est accaparé une considérable part dans le domaine des augmentations domestiques en se concentrant sur les prothèses et les systèmes d'amélioration du squelette. Il n'existe aucune usine hors du pays : Rocklin se targue d'être avant tout une compagnie américaine, même si le sens de cet adjectif évolue rapidement. La corporation a beaucoup embauché parmi les populations déplacées lors de l'Ère du Rouge et bénéficie d'une forte réputation populiste auprès du public.

Une controverse a toutefois éclaté en 2041 lorsqu'un Média indépendant, Duel Murata, a posté des entretiens avec deux anciens designers de Rocklin qui prétendaient avoir reçu l'instruction de signer des prototypes déjà conçus par la direction, des conceptions baroques impliquant la possibilité d'une « gestalt cyberware » qui relierait les augmentations de plusieurs individus. Selon eux, ce travail d'avant-garde risquait d'enfreindre les protocoles des IA. Netwatch est bien vite intervenu, déterminé à débusquer toute expérience illégale sur des IA. Mais malgré une fouille systématique des usines de Rocklin et l'installation d'un logiciel « chien de garde » surveillant l'ensemble du trafic de données internes à la société, aucune plainte n'a été déposée à ce jour.

Bien sûr, Rocklin a réagi en publiant une nouvelle campagne de pub : « Rock Aug ! Le cyberware *pour* les humains, *par* les humains ! » Depuis, la société a porté plainte contre les deux designers pour calomnie et violation de leurs contrats de confidentialité, même si l'un d'entre eux a disparu depuis près de deux mois déjà.

▶ Visage : Jacinda Hidalgo ◀



À l'âge de 10 ans, Jacinda Hidalgo a perdu ses deux jambes dans l'explosion d'une mine au Costa Rica. Alors qu'on lui greffait une paire de cyberjambes à la clinique Rocklin de Dallas, sa mère Leticia rencontra Andrew Rocklin. Ils se marièrent deux ans plus tard, et Andrew adopta Jacinda comme héritière légale. Elle se fit bien vite une réputation d'enfant prodige dans les bureaux de la société et intégra le Texas Institute of Technologie dont elle ressortit diplômée avec mention en 2022.

Malheureusement, Andrew Rocklin disparut en 2023, la rumeur prétendant qu'il avait été victime de la guerre (ou s'était envolé pour Mars ; les chroniques post-DataKrash varient). Jacinda prit les rênes de la corporation à l'âge de 26 ans et concentra son énergie et sa créativité à refaire de Rocklin une société compétitive au sein de l'impitoyable marché d'après-guerre. Elle s'accrocha aux préceptes de robustesse et de durabilité chers à son père adoptif tout en apportant sa touche artistique unique aux produits.

Désormais âgée de 42 ans, Jacinda a encore le visage d'une jeune femme, mais le reste de son corps est une vitrine pour les produits Rocklin. On ignore l'étendue exacte de ses prothèses, même si on l'a récemment vue porter un cyberbras de Hamilton Welch en plus de ses cyberjambes, il semble probable qu'elle soit pourvue d'une grande quantité d'améliorations endostructurelles. Elle change de cybermembres comme de robe du soir, arborant souvent les créations de sa firme dans des démonstrations acrobatiques qu'envieraient les maîtres des arts martiaux. Ses collègues la décrivent comme une femme déterminée et créative au style de management pragmatique et direct et à l'attitude compétitive sans concession. Ses ennemis la surnomment l'Orpheline de guerre, ce à quoi Hidalgo rétorque généralement : « ils ne savent pas ce qu'est la guerre. Mais ça va venir. »

SovOil

Produits pétrochimiques et agribusiness

- **Quartier général** : Moscou en Russie
- **Succursales** : Toshkent, Saint-Pétersbourg, Tokyo, Séoul, Beijing, Manille, Ho Chi Minh-Ville, la Havane, Night City
- **PDG :** Comité Central (identité des membres inconnue)
- **Employés** : 245 000

▶ Contexte ◀

En 1997, les Néosoviétiques n'étaient plus capables de récupérer qu'une fraction des vastes champs pétrolifères du sous-sol de leur fédération. Après un programme d'expansion et de modernisation massive, KeroSov, l'ancienne industrie pétrolière dirigée par l'état, devint assez solide pour s'émanciper des oligarques du Comité Fédéral Central et devenir le *Neo-Sovietsky Neftyanoy Kombinat* (le « trust du pétrole néosoviétique », alias *SovOil*). Désormais assis sur les plus grandes réserves de pétrole au monde, les dirigeants de SovOil savent que l'or noir ne coulera pas éternellement. Malgré tout, la corporation demeure riche et puissante, pourvue d'un accès unique à une ressource incroyablement précieuse, ainsi qu'à d'autres produits et industries. Malheureusement pour eux, des innovations telles que le $CHOOH^2$ de Biotechnica ont rapidement sapé leur hégémonie stratégique.

Au milieu des années 2010, SovOil et Petrochem entrèrent en désaccord concernant les territoires de la mer de Chine méridionale. Une guerre brève mais sauvage éclata qui mit à mal les deux corporations. En conséquence, Petrochem décida de concentrer ses efforts sur la technologie émergente du $CHOOH^2$, tandis que SovOil était forcé de vouer les siens à prospecter les gisements jamais exploités qui bordaient la Sibérie. Les membres des deux camps savaient qu'ils se retrouveraient et s'affronteraient de nouveau un jour ou l'autre.

La 4e Guerre corporatiste n'a fait que retarder le règlement de comptes. Le Comité Central de SovOil déplace déjà ses pions pour tendre vers des objectifs à long terme et échafaude des stratégies qui amèneront la compagnie à l'étape suivante de son évolution, quand le pétrole ne sera plus sa principale source de revenus. Pour survivre, le premier pas consiste à diversifier la compagnie. Sov Oil est la principale force économique de l'Union Néosoviétique et d'une grande partie de l'Europe de l'est, elle dispose donc d'une part de marché garantie dans ces régions. Plus elle parvient à fournir de services et de produits à leurs habitants, mieux elle s'en sortira une fois les puits de pétrole à sec. SovOil s'active déjà dans les domaines de l'extraction minière, des chantiers navals et de la recherche, ainsi que de l'agriculture liée au $CHOOH^2$. Elle commence tout juste à passer aux véhicules aériens, aux ordinateurs, aux synthétiques, aux centrales à $CHOOH^2$ et à l'agriculture générale. D'ici 2050, le conseil d'administration espère avoir suffisamment diversifié sa base de produits pour livrer la guerre qui s'annonce contre ses rivaux de Petrochem, lesquels n'ont pas encore récupéré du chaos de la dernière Guerre corporatiste.

▶ Visage : Anatoly Novaragov ◀



Massif, tonitruant et prétentieux, Antony ressemble *exactement* à l'idée que se font les Occidentaux d'un oligarque russe. Il porte de coûteuses chemises de couleur vive ouvertes jusqu'au nombril, se couvre de bijoux en or et apprécie les voitures de luxe, l'alcool fort et les jolies femmes. Mais ceux qui le connaissent bien se souviennent de l'Anatoly d'autrefois, un bureaucrate insipide aux costumes miteux dont le sens forcené de l'économie frisait l'avarice. Par conséquent, beaucoup de gens très importants se posent une question : est-ce bien le *vrai* Anatoly Novaragov qui passe par une crise de la cinquantaine ? S'agit-il d'une ruse subtile du Comité Central pour détourner l'attention de ses ennemis chez Petrochem ? Ou encore d'un acteur qui aurait remplacé un Novaragov depuis longtemps enterré derrière la *dacha* d'un puissant rival politique du Comité ? Nul ne le sait, et tout le monde se tait. Même l'ex-femme d'Anatoly, Irina, reste discrète à ce sujet, sa pension de divorce extraordinairement généreuse n'y est sans doute pas étrangère.

Ce qui n'a pas changé chez l'Anatoly Novaragov (d'où qu'il vienne), c'est sa réputation d'homme impitoyable. Même avant de jouer les paons, on le tenait pour un manipulateur rusé capable d'exploiter certains contacts au sein de l'ancien KGB et de la redoutable *Bratva* (la mafia russe) pour faire disparaître ennemis et rivaux sans laisser de trace... ou pour reparaître quelques mois plus tard sous forme de pièces détachées impossibles à identifier et éparpillées dans les parcs publics de sa cité d'origine de Saint-Pétersbourg. Ne vous laissez pas abuser par le côté tape-à-l'œil du Visage de SovOil : les coups au-dessous de la ceinture, ça le connaît.

Trauma Team

Ambulances et services paramédicaux

- **Quartier général :** Seattle, dans l'état de Washington
- **Succursales :** la plupart des grandes villes d'Amérique du Nord
- **PDG** : Carrie Lachanan et Bob Jones
- **Employés** : 15 000

▶ Contexte ◀

Comptant toujours parmi les plus grandes firmes médicales privées au monde, Trauma Team fournit des ambulances et des secouristes à une clientèle d'au moins quinze millions de personnes. Équipées des meilleurs véhicules Navis (AV), les « Trauma Teams » offrent un service indispensable dans les années 2000 : elles récupèrent leurs clients blessés sur le terrain. La société dispose de 1 350 véhicules aérodyne AV-4, de trente jets, de 22 aéronefs Osprey II et de quatre jets cargos lourds C-29 répartis selon les besoins entre les succursales. Chaque franchise possède en outre sa propre infirmerie adaptée aux opérations chirurgicales et jouit d'accord avec les hôpitaux locaux pour les patients aux besoins spécifiques.

Pendant la guerre, Trauma Team International a eu encore plus de travail que d'ordinaire, et elle est arrivée au bout de ses limites. Pour réduire le nombre de cas (et préserver sa neutralité), la firme a déclaré qu'elle ne répondrait plus à aucun appel d'urgence venant des membres d'Arasaka et de Militech. À vrai dire, elle ne pouvait tout simplement pas : une seule bataille aurait monopolisé toutes les équipes de TT d'une ville entière. Au lieu de ça, TT ne réagirait plus qu'aux requêtes civiles et appliquerait le tarif de combat si quiconque tirait ne fût-ce qu'une balle dans un rayon de cinq-cents mètres. Malgré cette augmentation de prix, TT était submergée par les appels à chaque affrontement entre Militech et Arasaka.

La société survécut à la 4e Guerre corporatiste, mais uniquement comme fournisseur régional. Le conflit n'a pas qu'épuisé ses ressources, il a réduit le nombre de ses fournisseurs. Les pièces de rechange de la flotte d'AV-4 et de jets sont difficiles à se procurer, tout comme les pansements, les médicaments essentiels et les vaccins, et même le personnel compétent. Un autre problème accompagnait la guerre : les hôpitaux et les cliniques s'effondraient et de plus en plus de malades ou de blessés se tournaient vers les équipes de Trauma Team. Tous les patients ne peuvent pas se payer les services onéreux de la société, mais il arrive que des groupes d'Edgerunners se cotisent pour acheter une carte unique qu'ils utilisent afin de contacter Trauma Team dans l'espoir que les urgentistes parviennent à rafistoler le reste de l'équipe.

La guerre a également affecté l'aspect des membres de TT : naguère, leurs uniformes jaunes et bleus rassurants étaient la marque de leur compétence. Les batailles de rue et la disponibilité des surplus militaires ont forcé les membres de Trauma Team à adopter des armures aussi robustes que celles des pires agents de Psycho Squad. Les uniformes sont restés bleus, mais les nouveaux casques sont de qualité militaire, très robustes, et s'accompagnent d'armures lourdes, de systèmes d'alimentation énergétiques jaunes et de médipacks de combat intégrés. Ce changement, associé au manque de medtech qualifiés, donne un nouveau visage aux membres des Trauma Team : des individus stressés, fourbus, courroucés et impatients.

▶ Visages : Carrie Lachanan et Bob Jones ◀



Trauma Team présente une qualité inhabituelle dans la mesure où la société a *deux* Visages, chacun représentant un domaine spécifique. Bien que Lachanan et Jones soient tous deux des médecins et medtechs de pointe, la première se spécialise dans les opérations quotidiennes de la société et de ses franchises, tandis que le second gère les effectifs et l'aspect matériel de l'équation. Après des années de mariage (ils ont conservé leurs noms respectifs, car ils se sont épousés lorsqu'ils travaillaient ensemble, aux origines de la compagnie), ils se ressemblent énormément : des médecins fatigués, blasés et pragmatiques qui font passer leurs patients avant tout le reste. La loi des corporations leur imposant de présenter un « Visage », ils s'acquittent des formalités, mais il faut faire preuve d'une persuasion hors du commun pour les traîner à une audition ou une réunion de la corporation.



Ziggurat

Le pilier des communications modernes et des infrastructures de données

- **Quartier Général :** Night City
- **Succursales :** la plupart des villes d'Amérique du Nord
- **PDG** : UR (prononcé « you are »)
- **Employés** : 115 000

▶ Contexte ◀

Ziggurat est sortie de nulle part en 2030 à Night City, avec un plan pour transformer le vieux réseau de terminaux de données à fibre optique en nouveau système et pour rétablir des communications fiables et bon marché dans tout le métroplexe. Grâce à une subvention de Night Corp et l'engagement du conseil municipal indiscipliné, le tout nouveau CitiNet était opérationnel au bout de quelques mois. Ziggurat en améliora encore l'ergonomie en y associant le premier puits de données, un protocole libre d'affichage et de partage des données que tout le monde pouvait utiliser.

Ziggurat s'étendit bientôt de Night City jusqu'aux autres métroplexes d'Amérique du Nord en répétant l'opération. En 2040, la plupart des villes des Nouveaux États-Unis, de la Confédération du Pacifique, du Canada et des États Libres disposaient de CitiNets et de puits de données aimablement fournis par la société. Ziggurat aida également à rétablir le contact entre régions métropolitaines au moyen de communications simples et peu coûteuses entre les villes : le transfert se faisait toutes les heures par l'envoi de paquets de données en masse sur un réseau rafistolé et composé de lignes téléphoniques de récupération, de communications optiques en espace libre et même de coursiers Nomades. Ces liaisons à longue distance ne fonctionnent que par messages textuels, audio ou vidéo. Le contact audio et visuel direct nécessite toujours un contrat auprès du réseau de communication WorldSat, plus coûteux.

Presque immédiatement après la mise en ligne du puits de données de Night City, Ziggurat publia le premier ensemble d'apps qui permettait de l'utiliser. Ceci permit à la société de se faire payer par le gouvernement pour avoir mis en place et pour entretenir les CitiNets et les puits de données, mais aussi d'en monétiser l'emploi en collectant et en vendant les données, en commercialisant l'espace publicitaire et en proposant aux utilisateurs des améliorations intégrées aux apps.

Parmi les apps les plus populaires de Ziggurat, on peut mentionner l'indexeur de données Alex Sait Tout, l'app de chat BabelChat, le service de courrier électronique ZPost et la Suite d'Édition Ziggurat pour la création de texte, d'audio, de vidéos et d'apps. Il existe certes de petits concurrents, mais la majorité du contenu des puits de données d'Amérique du Nord provient des apps Ziggurat et parvient aux consommateurs par le Jardin, la plateforme de partage tout-en-un de la société.

N'importe quel utilisateur du Jardin peut gratuitement établir son propre Lopin, un espace du puits de données spécifiquement conçu pour partager ses créations : textes, sons, œuvres virtuelles ou danses sensorielles (DS). On peut personnaliser son Lopin au moyen de diverses surcouches gratuites ou de modèles plus fonctionnels (et donc payants). Une fois l'installation complète, les utilisateurs peuvent peupler leur Lopin de contenu que les autres peuvent partager et commenter. Ziggurat insère des publicités avant, après et pendant la diffusion du contenu du Jardin, et prélève en outre 10 % des revenus des créateurs.

La plupart des stars des PopMédias de l'Ère du Rouge débutent sur le Jardin, et la majorité des artistes et des sociétés, même les plus grandes, conservent leur propre Lopin pour diffuser leurs programmes de divertissement, leurs publicités et leurs produits auprès du plus grand nombre.

En 2043, Ziggurat a ouvert des bureaux à Londres et à Melbourne dans l'intention de pénétrer les marchés européen et australien, mais cette tentative s'est heurtée à une résistance ferme, et parfois armée, de la part de concurrents locaux.

▶ Visage : UR ◀



Le fondateur visionnaire de Ziggurat, UR (à prononcer « you are »), représente l'attitude volontaire du cadre moderne des corpos déterminé à s'élever à la force du poignet. On ne sait rien de lui (ou d'elle d'ailleurs) avant son apparition en 2030 avec un plan de grande envergure visant à restaurer les communications. Extrêmement charismatique, UR parvint grâce à son ambition et à son enthousiasme à unifier le conseil particulièrement divisé de Night City assez longtemps pour bâtir le premier CitiNet du monde et son puits de données.

UR publie régulièrement ses pensées et ses idées sous forme de journaux vidéo sur son Lopin, et cherche en permanence à se redéfinir. Dans les vingt-cinq dernières années, il s'est livré à divers régimes à la mode et a promu une vaste sélection de philosophies de vie. UR a également exploré de multiples formes de spiritualité, y compris lors d'une brève période très controversée où il s'est affilié à une religion modeste, mais intense vouée à un Rockeur décédé depuis longtemps et appelée l'Église d'Elvis.

Un facteur reste constant, quelle que soit la tendance en vogue chez UR : son enthousiasme pour les modifications corporelles. Depuis 2030, il a subi au moins trois transformations, troquant son aspect de techie ordinaire contre un look inspiré d'Elvis, puis contre son élégante apparence actuelle. Récemment, il s'est tourné vers des éléments exotiques. Plutôt que de procéder à une métamorphose complète, UR change graduellement d'aspect, modifiant ici la couleur d'un œil, là la forme d'un œil jusqu'à ce qu'il adopte une forme entièrement différente. Les fans d'UR en font un jeu, comparant chacune de ses vidéos à la précédente pour détecter la dernière altération.

Les rumeurs concernant UR abondent, mais on ne peut pas en confirmer beaucoup. Bien qu'il enregistre et diffuse régulièrement des journaux en vidéo, il ne révèle pas grand-chose de sa vie privée. Ceux qui ont l'habitude de les consulter ont tout de même remarqué une information personnelle : UR mentionne régulièrement le tristement célèbre Rache Bartmoss et sa façon de procéder laisse entendre qu'il entretient, ou croit entretenir, un lien personnel avec le Netrunner renégat. Toutefois, compte tenu de la quantité de fausses informations qui entourent Bartmoss, cet indice ne renseigne guère sur la vie d'UR avant l'Ère du Rouge.

Zhirafa Technical Manufacturing

Fabricant de drones, de robotique autonome et de méchas de construction

- **Quartier général :** Vladivostok en Russie
- **Succursales** : Londres, Paris, Tel-Aviv, Mumbai, Singapour, Night City
- **PDG :** Artyom Sokolov
- **Employés :** 225 000

▶ Contexte ◀

Au lendemain de la 4e Guerre corporatiste, l'obsolescence technologique et une économie instable basée presque entièrement sur les énergies fossiles affaiblissaient l'Union Néosoviétique. La principale puissance économique de la nation, SovOil, avait réussi à tirer son épingle du jeu pendant la guerre, mais chacun était douloureusement conscient que tôt ou tard, le pétrole viendrait à manquer ou que le $CHOOH^2$ le rendrait obsolète, précipitant la chute de l'économie. Alors que les autres pays s'appuyaient sur la technologie pour se rétablir et consolider leur économie, la Russie n'était pas à même de rivaliser avec eux sur le marché technologique international. Les rares exportations du pays dans ce domaine n'allaient pas bien loin et le reste du monde les considérait comme de la camelote.

La situation changea en 2039, lorsqu'un Techie des rues de Moscou introduisit le GRAF3 sur le marché. Ce nouveau robot de construction vendu à un prix raisonnable se révéla robuste et facile à réparer. Mais surtout, le GRAF3 était parfaitement adapté au nettoyage des ravages de la guerre. N'importe quelle administration locale pouvait se permettre de l'acheter en gros, et les plus petites communautés s'en procuraient un avec la certitude qu'il leur ferait des années. Dans

l'atmosphère chaotique de l'après-guerre, on ne se posait pas vraiment de questions sur les méthodes de financement de Zhirafa ni sur son développement dans toute la Russie peu après son tout premier projet. Officiellement, l'argent sortait de la poche de son PDG Artyom Sokolov, assisté de quelques-uns de ses amis Edgerunners et de considérables économies issues du mercenariat pendant le conflit, mais des rumeurs persistantes attribuent le succès foudroyant de la corporation à l'activité de la pègre, la *Bratva*, et de ses alliés parmi les Nomades russes.

Après avoir percé grâce au GRAF3 à l'allure de girafe, la corporation secoua le monde technologique russe en produisant plusieurs gammes de drones et de robots conçus pour diverses missions. En plus des GRAF, la ligne la plus remarquable et omniprésente est celle des modèles Savanna, des drones de combat aériens et terrestres destinés à la sécurité et aux forces de l'ordre. En 2045, nombre de gouvernements et de corporations du monde entier utilisent les drones Savanna de type Aigle et Panthère dans ces domaines.

▶ Visage : Artyom Sokolov ◀



Le fondateur et PDG de Zhirafa est un ex-Edgerunner du nom d'Artyom Sokolov. La société n'hésite jamais à rappeler qu'Artyom est un self-made-man qui grandit dans une arcologie sordide au cœur de l'Union Néosoviétique et que sa mission consiste à proposer des appareils abordables aux masses et à encourager le développement technologique à tout prix. Les chargés des relations publiques se montrent plus discrets concernant son passé dans la Rue, se concentrant sur ses exploits les plus audacieux en omettant son rôle de soldat corporatiste protégeant les ressources de SovOil en Afrique et sa défection chaotique.

Artyom est un personnage charismatique et imprévisible, vêtu dans un style streetwear et décontracté qu'accentue un appareillage cybernétique personnalisé et extravagant dont la vente pourrait payer le loyer d'un Edgerunner jusqu'en 2077. Les sociétés rivales le qualifient souvent d'individu rebutant et incompétent en raison de sa vision désinvolte des affaires et de sa vie excentrique. Au bureau, Artyom est réputé pour ne jamais rien prendre au sérieux. Les publicités auxquelles il donne son feu vert, naturelles et honnêtes, soulignent souvent les techniques des autres corporations. Quand l'opposition s'en prend à lui, Artyom a la réputation d'humilier ses adversaires en recourant au chantage et à des photos trafiquées humoristiques. Et bien sûr, personne n'a jamais réussi à établir le lien entre Zhirafa, ou Artyom, et la disparition de ses rivaux les plus obstinés. Quant à sa vie personnelle, Artyom évolue dans des cercles excentriques. Il organise des soirées dans des gratte-firmament avec la crème des « glitterati » ainsi que des membres notoires de la *Bratva*, et il sponsorise volontiers des artistes et musiciens bizarres, si ce n'est radicaux.

Toutefois, malgré ce style de vie étrange et ostentatoire, les fans de Zhirafa rappellent bien vite les nombreux entretiens où Artyom évoque la trajectoire de Zhirafa et l'avenir de la robotique. Lorsqu'on les visionne, on distingue sans mal l'étincelle d'inspiration dans les cyberoptiques plaquées or d'Artyom, même s'il émaille d'un jargon technique déroutant le flot de paroles qu'il semble débiter comme elles lui viennent. Difficile, même pour ses détracteurs, de prétendre que l'homme n'est pas un techie motivé qui maîtrise parfaitement la robotique et la technologie.

BIENVENUE À L'ÈRE DU ROUGE, CHOOMBATTA. UNE PÉRIODE BIEN PLUS DANGEREUSE QUE L'ÉPOQUE RÉVOLUE DES ANNÉES CYBERPUNK 2020, SI GLAMOURS ET SURVOLTÉES. LES PERTES SONT ENCORE PLUS ÉLEVÉES ET LES ENJEUX PLUS CRUCIAUX. MAIS CE N'EST PAS CE QUI VA T'ARRETER, HEIN ? C'EST BIEN CE QUE JE PENSAIS.

– TRACE SANTIAGO

PAR HÉLIO FRAZÃO



BIENVENUE À NIGHT CITY

LA VILLE DES RÊVES

« Je suis chez moi à Night City. C'est peut-être le pire trou à rats de ce côté-ci de la Sierra Nevada, mais y a une étincelle, un truc qu'on ne trouve pas ailleurs. Et les habitants ? Ô, mes aïeux, c'est quelque chose ! Quoi ? Je ne sais pas, mais quelque chose… C'est comme vivre au milieu d'un ouragan. Tu te laisses porter et tu vois où le vent t'amène. En espérant pas te faire réduire en charpie pendant le trajet. »

Pouce Vert

UN PEU D'HISTOIRE

Aujourd'hui, Night City panse ses plaies après plusieurs décennies houleuses. Mais il ne faut jamais oublier que comme le reste de l'Amérique, la ville abrite une société armée sous une façade de pauvreté, de violence et d'inégalité scandaleuses. Il n'est pas rare de voir davantage d'armes à feu que de mallettes dans ses rues animées et si le pire du chaos est passé, le danger demeure : la société s'est déjà effondrée une fois et peut toujours s'écrouler à nouveau. L'histoire se répète, il y a toujours un gang qui rôde attendant l'occasion de monter au sommet quoi qu'il en coûte. Telle est l'amère leçon qu'apprit l'Amérique à la fin du XXe siècle.

Après l'Effondrement, nombre de mégacorporations cherchèrent à s'installer dans leurs propres zones urbaines : des villes contrôlées d'où le crime, la pauvreté et l'endettement auraient été absents. Les corporations auraient dirigé les municipalités pour obtenir un zonage optimal et empêcher des éléments anti-business d'interférer avec leur développement. Mais l'alliance parfaite entre sens des affaires et compétence d'urbaniste restait un lointain espoir... jusqu'à ce que Richard Night entre en scène.



PAR MAREK MADEJ

LA VISION D'UN HOMME

Né à Pasadena en Californie, Richard Night était le deuxième d'une famille de cinq enfants. Ses parents, chercheurs à Caltech, s'étaient spécialisés dans la science des matériaux. Night manifesta très jeune des aptitudes d'ingénieur, mais lorsque l'accord concernant l'entreprise qu'il avait montée avec son colocataire de l'université (le célèbre magnat des affaires Romney Zukarian) tourna au vinaigre, Night, furieux, changea d'orientation et passa de l'ingénierie aux investissements financiers. Désormais bien au fait du monde des affaires, Night reprit la compagnie à son ancien rival.

Associant ses connaissances en ingénierie et en finance, Night fonda bientôt Halsey, Ferris et Night, compagnie de développement spécialisée dans l'utilisation de techniques de construction avancées pour les mégaprojets comme les complexes de bureau, les aéroports et même les petites villes. HFN connut un succès phénoménal durant les années qui précédaient l'Effondrement et fut à l'origine de nombre de communautés modèles de par le monde.

NIGHT ET LE SPECTRE DE L'EFFONDREMENT

Préoccupé par la violence et le chaos que susciterait l'Effondrement imminent, Night décida qu'il se trouvait dans une situation idéale pour régler ce problème. Il créa une compagnie annexe (Night Industries) pour protéger ses partenaires et entama la planification d'une nouvelle ville, un environnement contrôlé et protégé des ravages qui déchiraient le monde. Parfaitement calculée, autonome, elle pourrait repousser jusqu'aux plus déterminés des maraudeurs. On y trouverait des quartiers bien définis pour préserver la personnalité de diverses nationalités et cultures, ainsi qu'un Centre Corporatiste ultramoderne qui deviendrait le flambeau étincelant du capitalisme éclairé. Un projet ambitieux, vaste et visionnaire dans son approche.

Ne restait plus qu'un problème à régler : *où* le réaliser ? Night allait avoir besoin d'énormément d'espace pour développer sa ville, ainsi que d'accès à des ports donnant sur l'océan et à des autoroutes modernes pour livrer l'immense quantité de matériaux nécessaires à la construction. Il envoya des prospecteurs passer au peigne fin les côtes est et ouest des États-Unis en pleine tourmente, mais au bout du compte, ce fut un modeste article du San Francisco Chronicle qui attira son attention : il décrivait un incident effroyable survenu dans une petite ville de la côte californienne.

Le massacre de Morro Bay

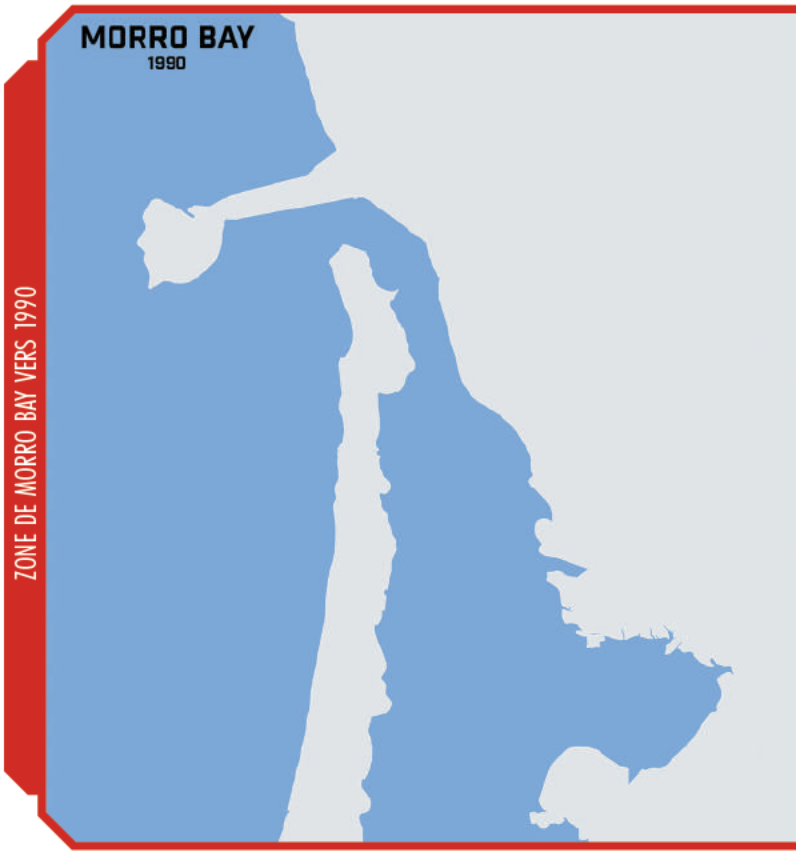
Pendant les dernières décennies du XXe siècle, Morro Bay et San Luis Obispo avaient dû supporter les Hell's Angels et d'autres gangs de motards et gogangs (des gangs cybernétiquement améliorés), essentiellement parce que les forces de l'ordre étaient en sous-effectif à la bordure de la côte californienne et parce que deux autoroutes principales y passaient (l'Autoroute 1 et l'U.S. 101). Pendant l'Effondrement, les forces de l'ordre et les gangs de boosters héritiers des Hell's Angels entamèrent une guerre de territoire qui déborda sur Morro Bay. Les boosters s'emparèrent de la ville durant cinq jours de carnage : nombre des 10 000 habitants furent tués, estropiés, ou durent s'enfuir de la ville minuscule (où ne vivaient qu'environ 4 000 familles). La région tout entière se transforma en ville fantôme : personne ne voulait revenir sur le site du tristement célèbre Massacre de Morro Bay.

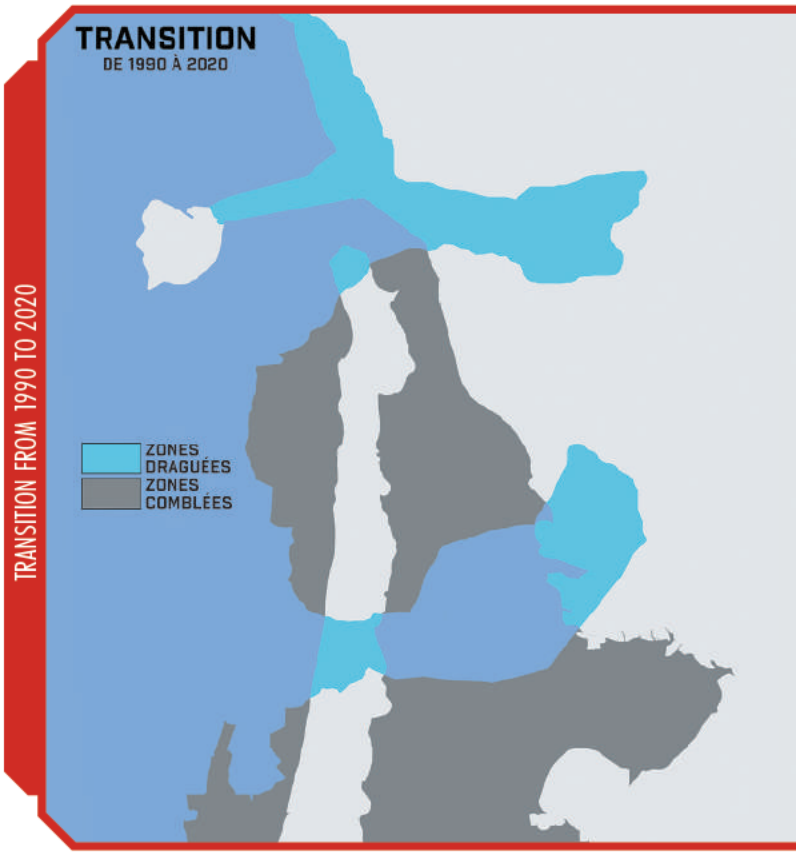
Le partenariat de Coronado City

Ce funeste événement permit à l'anticonformiste Richard Night d'acquérir les restes de Morro Bay pour un centième de leur prix. Il reçut le concours de Petrochem qui s'était emparé de la centrale Dynergy désormais à l'abandon et projetait déjà d'installer un port côtier et un terminal pétrolier sur place. Subventionnés par Merrill, Asukaga et Finch (qui voulaient faire de la nouvelle ville une plaque tournante financière), Night et Petrochem engagèrent Arasaka pour se débarrasser des gangs de boosters et ramener la « sécurité ». La promesse de contrats de construction lucratifs et de sources possibles de revenus extralégaux attira d'autres investisseurs (plutôt louches). Pour faire oublier le Massacre de Morro Bay, le partenariat rebaptisa la région « Del Coronado Bay » pour y installer la nouvelle ville de Coronado. Bientôt, les habitants finirent par la surnommer la ville de Night, « Night's City » en raison de la personnalité fracassante de son fondateur.

La reconstruction de Morro Bay

La géologie d'origine de la baie ne suffisait pas pour accueillir Coronado City : Night fit raser les collines environnantes et s'en servit pour combler des zones immergées (tout comme l'avait fait San Francisco des années plus tôt, lors de l'Exposition Universelle de 1939). Il remodela la baie pour élargir à environ 16 km la mince flèche littorale qui pointait vers l'ouest. Il fit également draguer le port, afin qu'il puisse accueillir les grands navires nécessaires à la construction. Les déblais servirent eux aussi à combler des zones à l'ouest.





Une ville divisée en quartiers

Coronado City reflétait bel et bien la vision éclectique de son créateur. Au lieu d'en faire une vaste construction de verre et d'acier, Night divisa la ville en quartiers qui se distinguaient par leur style architectural et leur thème, un peu comme les « lands » d'origine du premier Disneyland (Frontierland, Tomorrowland, Adventureland, New Orleans Square et Fantasyland).

Un quartier façon côte est (**Upper Eastside** et **Little Italy**) comprenait des éléments de Boston, de New York et de Philadelphie, tandis que **Studio City** et **Charter Hill** reflétaient le style de l'ouest qu'on trouve à Seattle et San Francisco. **Lake Park**, **Westhill Gardens** et le **quartier de l'Université** étaient conçus à l'origine comme des zones de logement confortables où les maisons en grès rouge façon XIX[e] et les demeures pseudovictoriennes cossues voisinaient avec toutes sortes de petites boutiques, de restaurants et de business à portée de marche. **New Harbor** et l'**East Marina** devaient accueillir un centre commercial d'envergure mondiale, équivalent à la Galleria de San Francisco, avec une zone de marina ouverte pour les yachts, les bateaux de plaisance et autres activités de loisirs nautiques (le principal port industriel devant s'installer au nord de la ville, à **North Oak**). Même les quartiers asiatiques (**Little China** et **Japantown**, mais aussi toutes sortes de petits sites d'influence sud-est asiatique dans la zone d'**Eastpark** adjacente à Japantown) présentaient des différences marquées, reflétant le style culturel spécifique de chaque région. Night prêtait hommage à la défunte et regrettée petite ville de Morro Bay en recréant une grande partie de l'organisation de la zone dans un quartier de plein air aux allures de village de bord de mer pittoresque, **Old Downtown**.

Le centre-ville de **City Center** et le **Corporate Center** regroupaient évidemment des tours de bureaux et des parcs destinés aux cadres et aux employés. C'est ici que Night fit l'éclatante démonstration de ses talents d'architecte en concevant nombre de « gratte-firmament », les signes les plus visibles de la fortune croissante de Coronado City. La vision de Night était bel et bien exhaustive et avant-gardiste. Il n'en perçut les problèmes que lorsqu'il commença à la réaliser.

Quand la pègre emménage

Bien que principaux financeurs du Partenariat de Coronado, Petrochem et MA&F présentaient un handicap : ce n'étaient pas des compagnies de bâtiment. Pour un chantier comme celui de Coronado City, il leur fallait un associé capable de mobiliser machines et main-d'œuvre pour creuser les fondations et dresser l'acier.

Et ce fut la pègre.

La chute de Night City

Les malfrats de la côte ouest (mafia, yakuzas, etc.) maintenaient leur emprise sur le secteur du bâtiment de la « côte gauche » depuis des décennies. Ils contrôlaient les syndicats de la construction et des transports, ainsi que la plupart des branches du gouvernement chargées des permis, de l'impact environnemental et d'autres impératifs liés aux bâtiments. En investissant une somme considérable dans le Partenariat (par l'intermédiaire de sociétés-écrans), les divers parrains espéraient non seulement bénéficier d'un phénoménal retour sur investissement, mais également prendre l'ascendant dans le secteur des jeux de hasard, de la prostitution et de la drogue dans cette ville.

Malheureusement, le plan visionnaire de Night nécessitait d'utiliser ses propres techniques de construction et matériaux avancés, ce qui écartait nombre de syndicats et de firmes du bâtiment contrôlées par ses partenaires issus du crime organisé. Cet aspect ne leur plaisait guère, d'autant que Night refusait avec insistance l'incursion du crime dans une ville qu'il voulait sûre. Pendant les quatre premières années de construction, il reçut chaque jour des menaces de mort.

Fier et autonome, il les ignora. Lorsque le sabotage et les tentatives d'intimidation les remplacèrent, il fit appel à ses alliés des corporations, qui jugulèrent les menaces sans pitié, mais de façon limitée. La chance de Night finit par tourner. Le 20 septembre 1998, il fut abattu par balle dans son penthouse au dernier étage de la toute nouvelle Parkview Tower. On n'arrêta jamais son assassin. En mémoire de Night, le conseil municipal récemment nommé rebaptisa officiellement la ville « Night City ».

Le règne de la pègre

Quatre ans après la première vague de construction, de puissants barons de la pègre avaient fait assassiner Night et s'étaient emparés du projet Coronado City.

En 2005, ils avaient la mainmise sur la ville. Les corporations avaient installé leurs bastions dans la « petite couronne corporatiste » et la luxueuse Corporate Plaza. Diriger la ville ne les intéressait pas ou peu, et les membres du conseil municipal étaient incapables de gérer la situation sans qu'elles ne tirent les ficelles et ne leur fournissent des hommes de main.

Le « crime organisé » sait organiser des crimes, mais se débrouille beaucoup moins bien quand il s'agit de gérer une ville. Au bout d'un an, les parrains avaient remplacé l'essentiel du personnel municipal par des marionnettes de leur choix, au point que même Petrochem et MA&F se retrouvèrent poussés vers la sortie dans la course aux eurobiftons illégaux.

À force de vendre des contrats à leurs petits copains, d'organiser marché de la drogue et extorsion, et d'inviter le fond du caniveau de l'Effondrement dans la région, les barons de la pègre réussirent à transformer une ville relativement propre et moderne en véritable champ de bataille. Le crime, la drogue, la prostitution, la violence gratuite et le terrorisme cybernétique devinrent bientôt monnaie courante. En 2009, le nom de Night City avait acquis des connotations funestes.

Night City connut un « âge des ténèbres » : en quatre ans, on y perpétra davantage de meurtres que dans la plupart des villes en une décennie. La pègre régnait sur la ville d'une poigne de fer, détruisant tous ceux qui lui barraient la route. L'activité des gangs atteignit son paroxysme pendant la période, où des gangs tristement célèbres comme les Blood Razors et les Équarrisseurs firent leurs débuts.

Night City devint un véritable enfer sur terre, une zone de guerre où on risquait aussi bien de voir sa voiture exploser que de se faire voler l'autoradio. Les affaires de meurtres non résolus archivées par la police se comptaient par milliers.

Les mégacorpos prennent la main

Après quatre ans de guerre de rue, en 2009, les corporations décidèrent qu'elles en avaient assez. Jusqu'en 2011, pendant le conflit qu'on qualifie aujourd'hui de **Guerre de la Pègre**, les corporations luttèrent pour prendre le contrôle de la pègre de Night City. Il faut toutefois comprendre qu'elles ne se préoccupaient pas de facteurs aussi triviaux que le bien de la population ou la décence élémentaire. Tout était affaire de business. Comme une rivale, la pègre visait ses propres objectifs, lesquels ne coïncidaient pas avec les leurs. Si les parrains refusaient de jouer selon les règles, les corpos pouvaient se mettre à leur niveau. Des paramilitaires entraînés par Arasaka embarquèrent dans des véhicules d'assaut, des tanks et des Véhicules Aérodyne de combat et déclenchèrent une vague d'attentats à la bombe, d'assassinats et de batailles rangées contre les troupes mal préparées des syndicats du crime.

Quand la fumée se dissipa, les corporations avaient entièrement détruit les bases de la pègre à Night City. Dès lors, dès qu'un parrain cherchait des noises aux corpos, il s'assurait de respecter les sacrosaintes règles des Affaires. À la fin de la Guerre de la Pègre, les corporations installèrent un maire dont elles tiraient les ficelles à la tête de la ville, et commencèrent à la nettoyer. Le conseil municipal fraîchement élu, confronté au retour du chaos à Night City, nomma les soldats des forces de sécurité des corpos comme adjoints et leur octroya toute autorité dans les limites de la ville. Le Corporate Center et le City Center retrouvèrent leur propreté immaculée. Les autres quartiers, également nettoyés (avec un taux de réussite variable) redevinrent vivables. Plus ou moins.

La politique draconienne des corpos contribua au développement d'un problème désormais chronique de sans-abris : on expulsa de force ceux qui n'avaient pas de quoi payer les rénovations de l'endroit où ils vivaient. Des centaines d'habitants se retrouvèrent à la rue quand on améliora des logements naguère abordables qui accueillirent les soldats nécessaires au maintien de l'ordre. Par la suite, la situation s'adoucit : on avait besoin de moins d'agents de sécurité dans les rues.

En 2013, les pires excès de la ville avaient été écrasés sous l'impitoyable talon des mégacorpos. On avait restauré les services essentiels comme la police, les pompiers et diverses fonctions municipales, et même si les maîtres corporatistes de Night City opprimaient la population, ou du moins le punk moyen dans la Rue, cela valait toujours mieux que d'esquiver les balles pour se rendre au Vendit du coin.

DONNÉES

Le terme de « pègre » est utilisé de façon générique ici. Diverses organisations criminelles sévissent à Night City, parmi lesquelles la mafia, la triade, les yakuzas et la bratva.

Pourquoi cette leçon d'histoire ?

Pourquoi vous donner ces informations sur l'aspect de Night City plus de deux décennies auparavant ? C'est simple : les villes ressemblent à des couches de gâteau. À chaque ère de construction, on bâtit souvent sur les restes de la précédente : par exemple, il existe tellement de strates de la légendaire ville de Troie que les archéologues désignent chaque ère par un numéro. En outre, saviez-vous qu'il existe à Seattle des quartiers entiers sous la terre ? Mais comme à Troie, certains secteurs d'une ville peuvent abriter toutes sortes de trésors intéressants et désormais perdus : armes, argent, données... Considérez ce chapitre comme le début d'une carte aux trésors archéologique qui pourrait permettre à vos joueurs de mettre la main sur un matos incroyable s'ils sont prêts à creuser.

Night City en 2020

L'Âge d'or

En 2020, Night City était une région urbanisée en pleine expansion, encore gangrenée par les violences urbaines et la criminalité, mais dotée d'une solide croissance économique dans le secteur des corporations. Elle était l'essence même de la ville Cyberpunk du futur — brutale, dangereuse, gratifiée d'un charme enjôleur et d'un style décontracté qui la rendait unique. Comme disait à l'époque Bes Isis, journaliste de Net 54 et personnalité célèbre de Night City...

Personne ne repart de Night City. Ou alors dans un sac mortuaire.

Les « zones Disneyland »

Conformément à la vision de Richard Night, Coronado City se divisait en quartiers dotés de styles architecturaux et de thèmes distincts, comme le premier parc Disneyland. Night espérait ainsi réunir une population multiculturelle et dynamique qui se répartirait dans ces secteurs. Mais après sa mort prématurée, la ville se désintégra pour n'être plus qu'un fatras de quartiers concurrents ravagés par les gangs, puis contrôlés par les mégacorpos tyranniques.

▶ Little Asia ◀

Japantown : fascinant centre culturel japonais qui fait le lien avec la ceinture pacifique.

Little China : une sorte de Chinatown à l'ancienne avec ses nombreux excellents restaurants et ses boutiques de curiosités.

▶ Little Europe ◀

Little Italy : quartier traditionnel italien et bastion des pittoresques Parrains de la Mafia de Night City.

Northside : quartier industriel vieillissant, conçu pour ressembler au vieux New York et abritant nombre d'habitants intéressants.

Upper Marina : associant des éléments architecturaux des quartiers de North Beach et de la Marina à San Francisco.

East Marina : vieux secteur industriel et des docks, en partie gentrifié. Abrite le Ferry Building et le Marina Yacht Club.

▶ Brownstones, le vieux centre ◀

Old Downtown : cœur de la municipalité originale de Morro Bay. Un mélange pittoresque de bidonvilles et de gangs de boosters colorés.

West Hill : une communauté cloisonnée élégante, réservée aux riches et aux puissants.

▶ Quartier Corporatiste et de la City ◀

Corporate Center : c'est là que réside le véritable pouvoir de Night City. On y trouve d'immenses tours, citadelles des vrais dirigeants de la ville.

City Center : quartier général et plaque tournante des puissants et des mégacorpos. Venez y voir ce qu'on fait de vos impôts !

Quartier des Banques : le cœur financier de la ville, source de l'argent des corporations.

Centre médical : la plus grande concentration d'entreprises médicales de la ville. Abrite également la Trauma Team et d'autres artistes du scalpel.

▶ Le quartier de nuit ◀

New Harbor : quartier abritant le Mallplex, centre commercial à plusieurs niveaux et mini-arcologie, ainsi que son voisin, le Stade McCartney, foyer des California Rangers qui ont remporté le Superbowl.

Upper Eastside : zone commerciale et d'affaires où on trouve des gangs et des boîtes de nuit chaudes.

Studio City : foyer des Colonial Studios, d'anciens studios de cinéma.

Charter Hill : venez jouer dans l'élégant et luxueux cadre du casino Hacienda Hotel.

▶ Le quartier de l'Université ◀

Université de Night City : forteresse académique et bastion de l'enseignement, véritable vivier de contre-culture.

Lake Park : les plantes et animaux transgéniques ne sont que deux des nombreuses attractions de ce vaste parc central.

LES BANLIEUES

Selon le plan initial, six « banlieues » devaient entourer le centre de Night City : Night City Sud (un port industriel), Pacifica (une ville au bord de la plage), Rancho Coronado (l'incarnation même des localités de la Petite couronne), Heywood (banlieue résidentielle légèrement industrialisée), North Oak (ville sœur de Night City et foyer de la Base Militaire de NorCal) et Westbrook (Pays des Grosses Huiles). Toutes se trouvaient à vingt minutes (en maglev) du centre de Night City.

▶ Zone de loisirs de Pacifica ◀

Foyer de Playland-sur-mer, Pacifica était une zone résidentielle chic nichée entre les falaises de l'océan Pacifique et Rancho Coronado. Protégée par un contrat de sécurité Militech, c'était un endroit sûr avant la guerre. Rénové depuis peu, Playland-sur-mer marchait fort auprès des fans de parcs d'attractions qui descendaient de San Francisco, et attirait également un considérable trafic touristique depuis le sud. Sur les falaises de Pacifica se déployaient les appartements coûteux du lotissement Coastview qui donnaient à la fois sur la mer et sur les lumières chatoyantes de Playland-sur-mer en contrebas pour certains. Pacifica était l'endroit où l'on venait décompresser et se détendre après une journée de bagarre en ville.

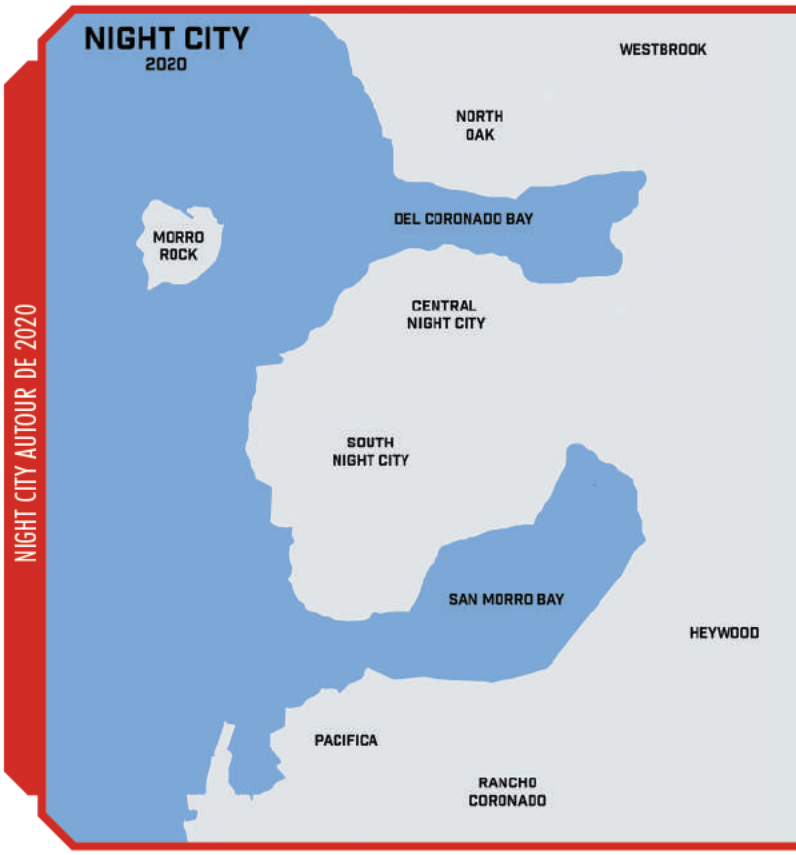
▶ Banlieue militaire de North Oak ◀

Abritant la base militaire de NorCal, les hauts bâtiments et les navires de North Oak composaient le panorama visible depuis la East Marina. Dans les années 2020, la Guerre des États Libres était encore fraîche dans les mémoires et North Oak formait une véritable ville militaire : des engagés géraient la plupart de ses boutiques et la majorité de la population se composait de personnes associées de près ou de loin au complexe militaro-industriel. L'énorme base militaire de NorCal procédait du marché permettant à la Californie du Nord de conserver son indépendance vis-à-vis de l'Union en tant qu'État Libre. Le gouvernement n'y voyait pas d'inconvénient, la base jouant un rôle de repoussoir et empêchant la racaille des gangs routiers de pousser vers le nord pour piller les réserves d'eau. La vie à North Oak, avec ses vastes rues à l'ombre des chênes, était plutôt plaisante. On y logeait dans d'agréables bungalows aux couleurs pastel qui s'alignaient à l'identique le long des voies. Les enfants y fréquentaient d'excellentes écoles, et l'hôpital, le théâtre, le Club des engagés et des officiers ainsi que le centre commercial de la base offraient tout ce qu'on pouvait demander. Pour ceux qui appréciaient de vivre en uniforme, ou entourés de ceux qui les portaient, c'était l'endroit idéal.

▶ Rancho Coronado dans la Petite couronne ◀

Le parangon de la Petite couronne, avec tout ce que cela implique. Au sud de Night City, sur l'autoroute 126, Rancho Coronado s'étendait sur des kilomètres, entièrement composée de pavillons semés çà et là de supérettes à la mode. Dans ses quartiers sans personnalité, la ville était envahie d'employés d'Arasaka, de Petrochem, de Biotechnica, de WNS et d'EBM, tous impeccablement casés dans des rangées de petites maisons à trois chambres strictement identiques s'étendant jusqu'à l'horizon.

Rien que d'y penser, c'était le genre d'endroit qui donnait des sueurs froides à n'importe quel Edgerunner.



▶ La zone industrielle de Heywood ◀

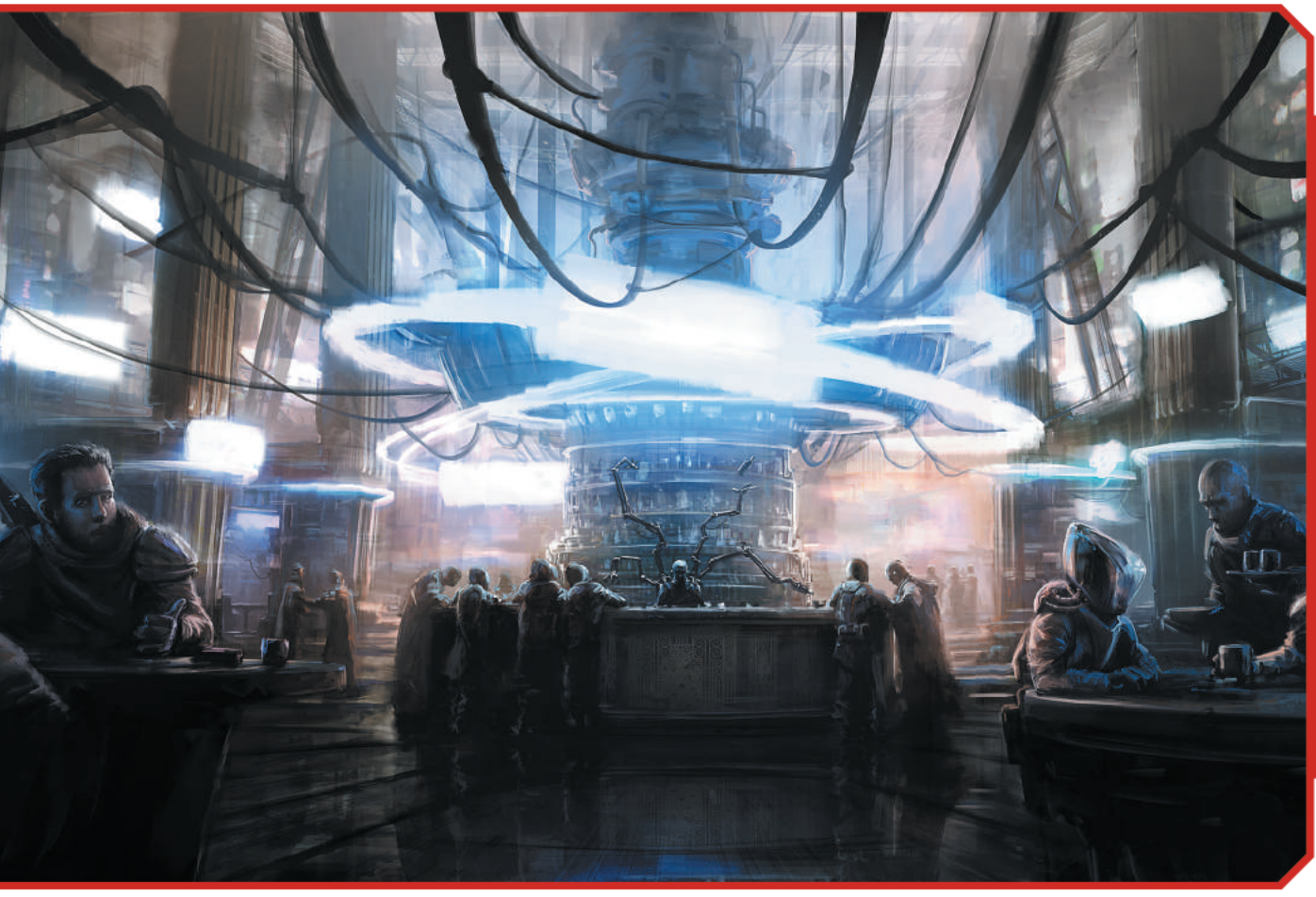
Zone d'industrie légère qui enjambait l'est de la baie de Del Coronado entre Rancho Coronado et North Oak, Heywood abritait un peu de tout : des logements, quelques boutiques généralistes, des bars, ainsi que la subdivision bien connue d'Apple Valley Corporate, une localité de la Petite couronne essentiellement dominée par Biotechnica dans le sud de la banlieue. Sur la majorité des douces collines de Heywood, on trouvait de grandes usines, des complexes industriels (y compris une fabrique d'armes d'Arasaka), plusieurs stations de recherche de Biotechnica, deux stations d'entrepôt et de recherche d'EBM ainsi que de nombreux autres complexes. Ces mornes parcs industriels conçus à la chaîne piquetaient les collines, en surface ou sous terre, parfois sur des hectares. À un moment, il y en avait tant que même le conseil municipal de Heywood ne connaissait pas tous leurs noms ou ce qu'ils faisaient.

▶ Night City Sud ◀

Ce quartier consistait essentiellement en une ville portuaire lourdement industrialisée pourvue d'un vétuste terminal de raffinerie de pétrole, d'un port pour conteneurs, de la station d'épuration municipale de Night City et de kilomètres de logements miteux bâtis au tournant du siècle par des entrepreneurs à la solde de la pègre. L'endroit était réputé dangereux dans les années 2020 : si l'on ne s'y faisait pas agresser et traîner dans une ruelle par l'un des nombreux gangs, on avait des chances de se faire descendre par un autochtone à la gâchette facile qui vous avait pris pour un membre d'un des gangs susmentionnés. Mieux valait éviter de s'y rendre autrement qu'en journée. La nuit, les feux d'artifice commençaient, et les ambulances n'arrivaient généralement dans le secteur que le lendemain matin. Le plus grand employé de **South Night City** était le port de cargos et de conteneurs de San Morro Bay, principal terminal de chargement et de déchargement des navires qui débarquaient en Californie centrale. Les fruits, légumes, aliments transformés et produits manufacturés y partaient dans un flux constant vers la Californie du Nord et du Sud, et les produits d'importation y arrivaient.

▶ Westbrook ◀

Westbrook a toujours été une forteresse bâtie sur une chaîne de collines surplombant North Oak et dominant Night City depuis l'autre côté de la baie, mais une



PAR MAKSYM HARAHULIN

forteresse raffinée et manucurée. Nombre des riches cadres des corporations y logeaient dans des manoirs coûteux, dans une sérénité garantie par des services de sécurité étendus et un contrat avec Arasaka. Tous les résidents de Westbrook étaient pourvus de puces de sécurité codées implantées sous la peau et devaient passer au moins trois points de contrôle sur la route des collines. Là, plusieurs batteries de missiles sol-air s'assuraient que les véhicules aériens disposent également des codes IFF appropriés.

Presque tous les cadres des plus grandes corporations de Night City vivaient là, y compris les vice-présidents et cadres d'Arasaka, d'EBM et de Petrochem, ainsi que nombre de personnalités de premier plan de Night City. La condition d'admission à Westbrook était simple : disposer des fonds nécessaires pour y vivre.

En général, Westbrook était également réputé être un endroit particulièrement sûr pour loger les employés à haut risque « d'extraction » par une corporation ennemie. Il n'y eut qu'une seule tentative de ce genre dans l'histoire du quartier : elle se solda par la destruction de trois AV-4 et la mort de 24 soldats de Militech. Ce fut la première et dernière opération semblable à Westbrook pendant toutes les années 2010. Naturellement, à l'époque, certains milieux bien informés en conclurent que l'incident était à l'origine de la longue rivalité entre les branches d'Arasaka et de Militech opérant à Night City.

Les Badlands

Au-delà de Night City et de ses banlieues s'étend la vaste et aride plaine californienne ponctuée çà et là de villes abandonnées et de lac asséchés. Peu d'habitants de Night City osent s'aventurer dans cette région qu'on nomme les Badlands, à l'exception des rudes Nomades qui la traversent dans leurs immenses caravanes bien protégées.

Oh, et les membres des gogangs aussi... On ne vous avait pas parlé des gogangs ?

Night City, enfin heureuse ?

Au bout du compte, en 2020, Night City est devenue une zone urbaine animée, prospère et dangereuse. Le gouvernement a plus ou moins réussi à contrôler le chaos, et quand il n'y parvenait plus, il a pu compter sur les corpos pour ramener la ville dans le droit chemin avec les méthodes brutales et implacables qu'on leur connaît. Des marchés ont été conclus, de l'argent a changé de mains, des gens se sont fait tuer, mais d'autres en ont réchappé... Night City n'était pas la cité utopique dont Richard Night avait rêvé, mais l'un dans l'autre, elle tenait debout.

C'est alors que survint la 4e Guerre corporatiste.

Night City et la 4e (2022)

L'histoire de Night City lors de la 4e Guerre corporatiste a fait l'objet de dizaines de romans et de films, ainsi que de quelques danses sensorielles (enregistrées chez des combattants capturés et soumis à une pression extrême). Le plus important, c'est le rôle unique qu'a joué Night City dans le monde chaotique et instable du début des années 2020.

À cause de son statut d'État Libre, Night City abritait des régiments appartenant aux deux camps de la Quatrième Guerre corporatiste. C'est peut-être pour cette raison que le conflit n'épargna pas la ville. Dans chaque rue, dans chaque bâtiment, les combats faisaient rage, en particulier autour de la zone corporatiste où les deux factions possédaient des bureaux importants. Avant l'explosion nucléaire qui rasa le centre de la ville, des flopées d'habitants quittaient déjà le navire en faisant tout leur possible pour ne pas être abattues par les drones, écrasées sous les chenilles des tanks ou fusillées par les escadrons de la mort des corporations. Une grande partie de la ville était en lambeaux, les gens se bousculaient pour atteindre des cieux plus cléments tels que Heywood et Pacifica.

Et puis les deux camps franchirent la ligne rouge, et quelqu'un eut la riche idée de poser une bombe.

La bombe (2023)

Avec le recul, on peut dire que Night City a eu le malheur d'être une Ville Libre dans une zone dépourvue de gouvernement national. Les combattants corporatistes n'étaient pas non plus assez stupides pour larguer une bombe nucléaire au milieu d'une région encore dominée par les États-Unis ou la puissante Union européenne. En réalité, c'est probablement parce que Night City ne faisait plus partie des États-Unis que la présidente Kress s'est retenue de raser les bastions d'Arasaka dans le monde entier.

Quoi qu'il en soit, des gens ont largué cette bombe nucléaire.

La puissance de la bombe qui explosa dans les tours Arasaka équivalait à une minuscule fraction de celle d'Hiroshima. Ce dispositif tactique, à peine plus grand que les mini-bombes Davy Crockett de 1950 (qui rentraient dans un sac à dos pour déployer une puissance explosive inférieure à 1 kilotonne) était conçu pour démolir de fond en comble la base de données mère et empêcher les mégacorporations rivales de l'exploiter. La détonation, programmée trop tôt, eut lieu au 120e étage, à 365 mètres au-dessus du sol, dans les appartements de Kei Arasaka qui abritaient le laboratoire Soulkiller.

Le souffle de l'explosion anéantit presque tout à fait les tours jumelles qui, fendues en deux, causèrent des dégâts aux structures voisines. Le centre de la ville se transforma en champ de gravats en l'espace de quelques secondes. Les gens qui se trouvaient dans le quartier moururent sur le coup. Les bâtiments de Night City étaient pour la plupart bâtis sur des remblais, car à l'origine le sol se situait à peine à cinq mètres au-dessus du niveau de la mer : la bombe d'Arasaka provoqua un microséisme qui réduisit à néant les fondations et inonda le cœur de la ville.

DONNÉES

Trace parle de son père, "Nomade" Santiago, ex-partenaire de Rogue et chef de la nation nomade Aldecado.

LE VIEIL HOMME DIT QUE SI LA BOMBE AVAIT ÉTÉ DÉCLENCHÉE LÀ OÙ C'ÉTAIT INITIALEMENT PRÉVU, LE COMPLEXE HAUTEMENT RENFORCÉ AURAIT ABSORBÉ LE PLUS GROS DE L'EXPLOSION, ÉPARGNANT LE RESTE DE LA CITY. JE NE SAIS PAS S'IL AVAIT RAISON, MAIS J'AI BIEN L'INTENTION DE LE DÉCOUVRIR.

— TRACE SANTIAGO

L'ÈRE DU ROUGE

Les dommages furent surtout provoqués par l'onde de choc, puisque la détonation eut lieu à plus de 300 mètres de haut (à titre de comparaison, Little Boy explosa à 580 mètres d'altitude). Bien que ces circonstances aient limité les effets de la radioactivité sur le long terme, les retombées s'insinuèrent dans les immenses gratte-ciels situés autour de l'épicentre de l'explosion (plus tard, ils seraient rasés et serviraient à combler la baie). Les tonnes de béton et d'acier se métamorphosèrent en débris minuscules, catapultés par le souffle de l'explosion, qui arrosèrent la Californie du Nord et la mer pendant plusieurs mois, provoquant en outre une féroce tempête de feu sur plusieurs milliers d'hectares autour de la ville.

Le nuage de poussière s'éleva dans les cieux qu'il teinta de rouge pendant deux ans. Plusieurs années après la catastrophe, l'aube et le crépuscule brillaient d'une lueur cramoisie à cause des particules en suspension et ce phénomène inspira aux habitants de l'époque le surnom d'Ère du Rouge pour désigner cette période.

MODE SURVIE

APRÈS LA BOMBE (2023-2025)

Vingt-quatre heures après la catastrophe, Night City était à peine habitable. De nombreuses personnes avaient été épargnées grâce à leur organisme fortement cybernétisé ou à leurs filtres à radiation. Toutefois, la bombe et ses répercussions détruisirent la majeure partie des logements de la ville, ce qui obligea les résidents à déménager vers les banlieues de l'autre côté de la baie ou des quartiers encore plus éloignés. Pis encore, Night City était en grande partie bâtie sur des couches de remblais, du sable et de la terre qui se liquéfièrent sous l'explosion et se transformèrent en gelée. La secousse brisa les conduites d'eau, de gaz et neutralisa le réseau électrique. Les rues étaient pavées de plaques d'asphalte déformées, semées d'épaves de véhicules terrestres et de Navis écrasées parmi les débris des gratte-ciels dévastés. Night City était en ruine, mais la situation était moins cauchemardesque qu'à Rio ou Hong Kong.

La région située au-delà de Greater Night City avait été abandonnée pendant l'Effondrement. Mais après l'explosion, des gens partirent s'installer à l'est le plus vite possible. Les quartiers se réunifièrent, désormais mus par un but commun, même si la confiance demeurait précaire. Les habitants ne cherchaient pas encore à rebâtir. Ils cherchaient simplement à se nourrir.

Dans cette terre dévastée, peuplée de ruines, de gangs, de combattants corporatistes rebelles et de débris radioactifs, les citoyens de Night City avaient activé le mode survie.

Et en matière de survie, ce sont des champions.

La renaissance

Après la bombe (2030-2040)

La présidente Kress mit l'attaque de Night City sur le dos d'Arasaka, mais apprit très vite que l'arme utilisée avait été fournie par un escadron d'assaut de Militech. Le mensonge qui circula prétendait qu'Arasaka avait fait exploser le centre corporatiste lors d'une opération de dissuasion pour empêcher Militech de s'emparer des bureaux de l'entreprise. D'ailleurs, Arasaka possédait à cette fin une arme thermonucléaire beaucoup plus puissante, dissimulée dans les fondations des tours, mais l'explosion du dispositif de Militech rendit ce plan inopérable. Personne ne sut où termina la bombe d'Arasaka après la chute des tours, et comme seuls quelques rares cadres supérieurs du zaibatsu tels que Kei et son père Saburo connaissaient cette solution de dernier recours, cette arme entra dans la légende.

Au royaume des complots et des rumeurs

Rares étaient les personnes possédant des renseignements concrets sur l'escadron d'assaut mandaté par Militech et sa composition. Des rumeurs prétendaient que Morgan Blackhand, œuvrant en secret pour le gouvernement, avait transmis la nouvelle de l'échec de l'opération à la présidente Elizabeth Kress. Là encore, cette histoire relevait du domaine du fantasme, car personne ne revit Morgan Blackhand ou son cadavre après la chute des tours. Quoi qu'il en fût, Kress s'appuya sur ces bruits de couloir et sur la réactivation de la commission du général Lundee pour prendre l'ascendant sur Militech. Elle mit au pas la corporation et nationalisa ses actifs pour qu'elle revienne au gouvernement américain en pleine résurgence. Elle mit en œuvre toute la puissance de ses ressources militaires et de sa propagande pour dépeindre Arasaka sous les traits macabres d'une mégacorporation étrangère et démoniaque, gouvernée par un dément qui avait détruit sans aucun remords une ville américaine afin d'accroître son pouvoir personnel. Les statuts qui autorisaient Arasaka à exercer son activité sur le sol américain furent immédiatement révoqués, ses employés et ses dirigeants classés parmi les terroristes, et ses actifs saisis ou évacués du territoire.

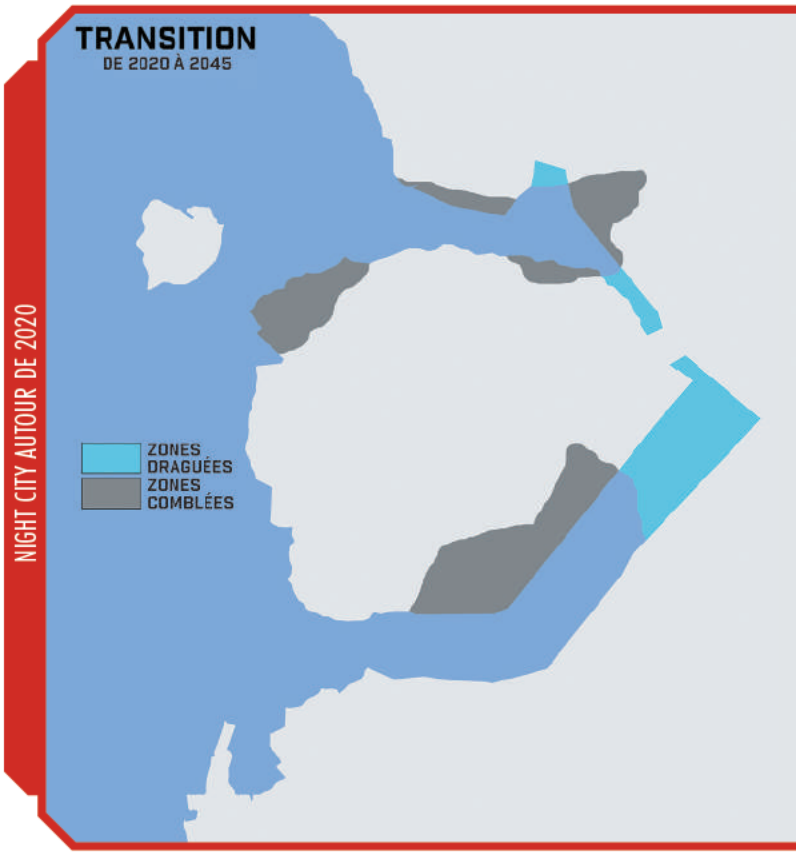
Malgré cette mascarade politique, Kress éprouvait peu d'intérêt pour la reconstruction de Night City. À l'image des présidents de l'époque de l'Effondrement, elle déclara la ville irrécupérable et offrit l'asile aux survivants dans les Nouveaux États-Unis. Il y avait deux raisons à cette manœuvre : d'une part, comme les ressources du pays étaient déjà très limitées, Kress ne disposait pas d'autre option sur ce terrain. D'autre part, la présidente intransigeante considérait qu'à long terme, l'accueil des réfugiés était le meilleur moyen de ramener l'État Libre et égaré de NorCal (et ses richesses technologiques) dans le giron du gouvernement.

Têtue jusqu'au bout, Night City contre-attaqua.

La reconstruction de Night City

Après la bombe (2040-2045)

Si son impact sur les États-Unis demeura négligeable en dehors du Couloir de Boston-Washington (Boswash), la bombe priva environ deux millions d'habitants de foyer dans la région de Night City, que ce soit à cause de l'explosion ou de l'inondation qui s'ensuivit, conséquence de la liquéfaction des fondations de la ville (bâties sur du sable et des remblais). Les survivants s'enfuirent vers des camps de réfugiés surpeuplés des banlieues voisines telles que North Oak, Westbrook, Pacifica, Heywood et Night City Sud. Il devint bientôt évident qu'il fallait mettre en œuvre une solution *sans tarder*.



DONNÉES

Il existe des dizaines, sinon des centaines de théories du complot portant sur l'holocauste de Night City. N'hésitez pas à créer les vôtres dans vos parties.

Les derniers membres de l'administration de Night City firent appel à des ressources externes et rappelèrent à une foule d'Edgerunners les dettes qu'ils avaient contractées envers la ville. Les Nomades du clan Aldecaldo et leurs amis de StormTech supervisèrent cette étape. Grâce à l'expérience acquise avec le projet de reconstruction de Chicago, StormTech et les Aldecaldo avaient toutes les cartes en main pour bâtir de grands ensembles de logements temporaires à partir de conteneurs et de modules bétoformés qu'ils importaient par voie maritime et terrestre.

DONNÉES

Parmi les bâtiments perdus à la fin de la guerre, on compte le centre commercial/arcologie du Mallplex de New Harbor.

Tout d'abord, il fallait dégager le sol et fabriquer des fondations stables pour ces structures rudimentaires. La majeure partie de la zone corporatiste était détruite. Comme la quantité de débris était trop importante pour qu'on les achemine vers des décharges lointaines, les survivants se servirent de bulldozers et de tanks abandonnés par les deux belligérants qu'ils reconvertirent pour enfouir les gravats dans la baie. Les autres quartiers de Night City avaient été rasés par les combats incessants, préludes à la chute des tours. Les décombres devinrent le socle sur lequel s'élevèrent de nouveaux mégabâtiments et des structures urbaines plus datées, prêts à défier le ciel envahi de nuages de pollution. Les immeubles continuent à pousser en dépit des gogangs, des épidémies, des émeutes et autres désagréments qui font partie du paysage de l'Ère du Rouge.

Cette période de reconstruction ininterrompue permit à Night City de consolider ses relations avec le reste du monde. Abandonnée par la présidente Kress et ses « Nouveaux » États-Unis, la ville n'avait aucune envie de se retrouver encore une fois pieds et poings liés par un gouvernement vacillant. Si les successeurs de Kress aspirent à ramener cette zone libre dans le troupeau, ils ont intérêt à fourbir leurs armes en prévision d'un conflit interminable et brutal. Ces raclures auraient le culot de demander de l'aide à Arasaka ! Il en va de même pour l'Union européenne, elle peut faire tout ce qui lui chante tant qu'elle ne se met pas en travers du chemin de Night City. Comme un cybersoldat touché qui finit à terre et se relève dans un hurlement de rage métallique, Night City a des ambitions. Elle rêve de devenir la plus grande ville de la planète, une mégalopole badass et incontournable.

Et elle voit les choses en grand.



PAR MAKSYM HARAHULIN

NIGHT CITY À L'ÈRE DU ROUGE

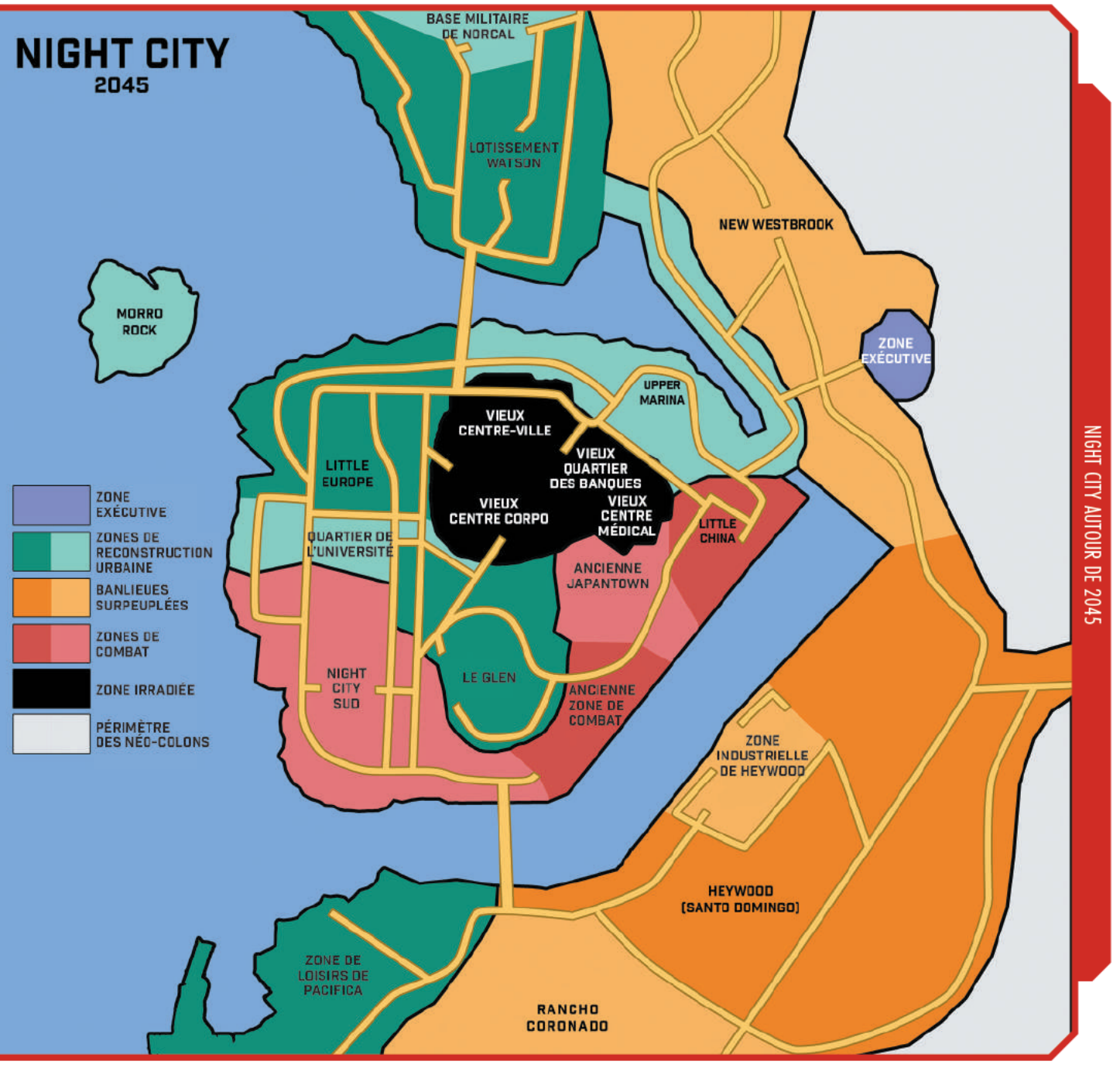
AVANT QU'IL REPARTE SUR LA ROUTE, MON PÈRE A BEAUCOUP TRAÎNÉ DANS NIGHT CITY. IL RACONTAIT QUE MALGRÉ LE DANGER ET LA CRASSE (ET CROYEZ-MOI, JE NE ME FAIS PAS D'ILLUSIONS, MON VIEUX N'ALLAIT PAS DANS LES PIRES QUARTIERS DE LA VILLE), LE CENTRE-VILLE ÉTAIT D'UNE BEAUTÉ ÉCLATANTE, UNE OASIS APRÈS LA TRAVERSÉE D'UN ENFER. À L'ÉPOQUE, SI VOUS AVIEZ LES FONDS ET LES BONS CONTACTS, NIGHT CITY POUVAIT DEVENIR LE PARADIS SUR TERRE, OÙ VOUS RENCONTRIEZ DES GENS MAGNIFIQUES, CYBERNÉTISÉS, PUISSANTS. ÉVIDEMMENT, SI VOUS ÉTIEZ, COMME MOI AUPARAVANT, UN JEUNE MERCENAIRE À LA RECHERCHE D'UN BOULOT, TOUT LE CHARME ET L'ATTRAIT DE CE DÉCOR URBAIN FOUTAIENT LE CAMP ET VOUS BALANÇAIENT DANS LA MISÈRE ET LA CRIMINALITÉ EN UN CLAQUEMENT DE DOIGTS.

AUJOURD'HUI, COMME À L'ÉPOQUE DE MON VIEUX, LA VIE À NIGHT CITY DÉPEND DE L'ENDROIT OÙ VOUS VOUS TROUVEZ. LES QUARTIERS SONT TOUS DIFFÉRENTS SELON LA FACTION, LE GANG OU LA CORPORATION QUI CONTRÔLE LE COIN, ET MÊME LÀ, LES RÈGLES PEUVENT CHANGER SANS CRIER GARE. MALGRÉ TOUT, ON PEUT QUAND MÊME DIVISER NIGHT CITY EN SEPT ZONES.

— TRACE SANTIAGO

Night City est encore aujourd'hui en pleine reconstruction. Les vieilles zones des années 2020 ont été réorganisées, rebaptisées, voire démolies et jetées dans la baie pour les plus radioactives. Au lieu de quartiers, les autochtones désignent ces nouveaux sites en fonction du *type* d'environnement qui y domine : zone irradiée, centre de reconstruction urbaine, zone exécutive, zone de combat, banlieues surpeuplées, périmètre des néo-colons et grand route.

Type de zone	Description
Zone irradiée	La zone la plus affectée par la bombe de Night City. Ce terrain ravagé où sont ensevelis les corps des victimes est jonché de ruines de gratte-ciels difformes et de véhicules calcinés.
Centre-ville en reconstruction	Ces zones de la ville ont échappé aux pires ravages de la guerre et de la bombe. Dans le Centre-ville en reconstruction, on voit partout des grues et des engins de chantier, occupés à bâtir les nouvelles tours des corps et les mégabâtiments qui accueilleront une population immense.
Zone exécutive	Cette zone spéciale de la ville a été isolée et verrouillée, réservée exclusivement aux cadres de haut niveau et à leurs familles.
Zone de combat	Le secteur de la ville le plus dangereux, où la loi n'a pas cours. Il naquit de la zone de combat d'origine au lendemain de la 4e Guerre corporatiste. La seule justice qu'on trouve ici sort du canon d'une arme à feu.
Banlieues surpeuplées	Désormais remplies de villages de tentes et de camps de réfugiés non réglementés bondés de populations déplacées par la guerre, cette zone située dans l'ancienne Petite couronne est au bord de la catastrophe.
Périmètre des néo-colons	Cette zone située en périphérie de la ville est presque sans foi ni loi, à l'exception des secteurs contrôlés par les familles de Nomades.
La Grand Route	C'est l'autoroute, uniquement peuplée de personnes en transit ou de gangs de boosters voyageant dans des voitures et sur des motos aux carrosseries hérissées de pointes.



En plus de cette requalification urbaine, le conseil municipal avait défini un niveau de menace pour chaque nouvelle zone : une mesure de sa dangerosité précisant les périls qu'on pouvait y croiser. Vous en apprendrez plus à ce sujet ci-dessous.

Niveaux de menace

À Night City, les Niveaux de menace servent à définir les adversaires armés et le niveau de péril général que présente chaque secteur. Voici un aperçu des divers niveaux :

Niveau de menace	Description
Exécutive	Un quartier sûr, protégé par des portails, uniquement accessible aux individus richissimes et puissants qui y vivent et jouent au golf ou au tennis sous la protection d'une sécurité armée. Relié au Centre de Reconstruction par maglev pour vous rendre au travail.
Corporatiste	Ces secteurs surveillés par la sécurité des corporations sont à l'abri des carnages de la zone de combat. Toutefois, ils présentent d'autres dangers. Des dangers à haut budget.
Modéré	Ceux qui n'ont pas les moyens de loger dans les zones corporatistes vivent dans ces secteurs et jouissent d'une sécurité *relative*... du moins par rapport aux carnages des zones de combat. Malheureusement, ce qui se passe dans ces dernières n'y reste pas toujours circonscrit et déborde parfois dans la zone modérée.
Combat	Les pires endroits de la ville, où des gens meurent et où personne ne vient faire le ménage ensuite.
Périphérie	Les zones situées hors de la ville. Ici, il n'existe qu'une loi : celle que vous faites appliquer vous-même. Vous ne tomberez guère que sur des gangs de route et des Nomades dans le coin.

Notez qu'au sein d'une région associée à un Niveau de menace spécifique, on peut trouver des poches intérieures ou périphériques correspondant à d'autres. Une zone en pleine rénovation ou en cours de gentrification peut passer d'un Niveau de menace à un autre, ou même en présenter plusieurs.

***Vous vous rappelez cette histoire de carte au trésor de la* PAGE 288 ?**

▶ La zone irradiée ◀

Niveau de menace : combat

Il s'agissait naguère de la zone corporatiste. Bien qu'on en ait rasé les gravats pour combler une partie de la baie, ce terrain ravagé où sont ensevelis les corps des victimes est encore jonché de ruines de gratte-ciels difformes et de véhicules calcinés. Bien que les radiations se soient un peu dissipées, elles sont encore présentes, et la plupart des habitants ont abandonné le secteur aux pires des gangs. Si vous vous y rendez, vous êtes soit membre d'un gang, soit suicidaire, soit déterminé à récupérer quelque chose de caché parmi ce champ de ruines.

On y trouve les vieux quartiers suivants :

Le vieux quartier des banques : abritant les anciennes banques de Night City, ce n'est plus qu'un tas de gravats qu'on n'a jamais officiellement déblayés.

Le vieux centre-ville : il ne reste que des ruines radioactives de ce centre-ville autrefois animé.

Le vieux centre corporatiste : l'ancien cœur de Night City n'est plus que l'ombre démolie de sa splendeur de naguère.

Le vieux centre médical : irradié en grande partie, le vieux centre médical comprend de nombreux hôpitaux enfouis sous les décombres.

▶ Le Centre-ville en reconstruction ◀

Niveau de menace : corporatiste/modéré

L'holocauste n'a pas rasé toute la ville. Déjà rempli de gratte-ciels et de denses blocs urbains, une bonne partie du centre a survécu. Malheureusement, la déflagration et ses conséquences ravageuses ont endommagé les digues et les brise-lames qui empêchaient les eaux de la baie et de l'océan Pacifique de submerger les remblais sur lesquels on avait bâti l'essentiel du centre. On y subit des inondations fréquentes, et le réseau d'eau et d'électricité fonctionne au mieux par intermittence. Le métro du NCART fonctionne toujours, quand la marée ne l'inonde pas. Les urbanistes réfléchissent à surélever toutes les voies pour transformer le métro en monorail, mais ce projet demande du temps ainsi que des fonds dont la municipalité ne dispose pas encore.

Dans le Centre-ville en reconstruction, les grues et les engins de chantier (comme les omniprésents mécanoïdes de Zhirafa) sont partout. Les immenses squelettes de nouvelles tours de corpos s'élèvent des ruines de la vieille ville, protégés par de vigilantes armées privées et des drones sentinelles. Le travail ne s'arrête jamais au centre, où résonne en permanence le fracas des engins lourds éclairés par les projecteurs de chantier. Les principaux édifices sont les mégabâtiments de la

zone de reconstruction urbaine Watson, des mini-arcologies tout-en-un conçues pour loger les millions d'habitants que l'explosion de la bombe a jetés à la rue.

On trouve les quartiers suivants dans le Centre-ville en reconstruction :

Le Glen : un nouveau district en développement qui contient la plupart des bâtiments municipaux importants.

Little Europe : un district composite dont les quartiers denses et distincts sont composés aussi bien de vieux bâtiments de briques que d'immenses gratte-ciels.

La base militaire de NorCal : base militaire fortifiée au nord de Night City où l'on trouve essentiellement des soldats de Militech. Presque isolée du reste de la ville.

Zone de loisirs de Pacifica : un district financé en grande partie par les corporations et bâti autour du parc d'attractions aquatique de Playland-sur-mer, qui constitue le centre d'un développement massif.

Upper Marina : district urbain animé qui rassemble de vieilles zones industrielles et des zones gentrifiées de style « international » autour d'une marina bien entretenue.

Quartier de l'Université : un district en long situé en bordure des zones de combat qui abrite la seule université encore en activité de la ville.

Lotissement Watson : un district en développement où les mégabâtiments et les arcologies sont érigées pour accueillir les milliers de sans-abris de la guerre. Une bonne partie de la population asiatique de Night City a emménagé dans un secteur du quartier surnommé Kabuki.

▶ La zone exécutive ◀

Niveau de menace : exécutive

Ce secteur est une communauté verrouillée par des portails et protégée, réservée aux cadres de haut rang et à leurs familles. En plus des demeures de luxe, elle possède ses propres commerces et complexes de loisir comprenant des terrains de golf, des spas privés et des clubs.

La zone exécutive : une nouvelle zone, installée dans les collines entourant la ville, ne comprenant qu'un seul district voué à la sécurité et au plaisir de l'élite corporatiste.

▶ Les zones de combat ◀

Niveau de menace : combat

Les gangs règnent en maîtres dans les zones de combat. Circulant parmi les bidonvilles, les immeubles et les pâtés de maisons abandonnés, les gangs et leurs alliés se partagent le territoire, contrôlent les ressources limitées et tuent ou détruisent tout ce qui leur barre la route. Il n'existe aucun programme de reconstruction dans les zones de combat, même si de temps à autre, une corporation ou une branche du conseil municipal s'abat sur le secteur comme une tonne de ferrobriques pour éliminer les gangs en masse, une méthode que la ville assimile au taillage de haie.

Les quartiers des zones de combat sont les suivants :

Vieille Japantown : ancien centre culturel japonais qui sombra dans le chaos et la désuétude pendant la 4e Guerre corporatiste. Une grande partie de la population a émigré vers Watson et le secteur s'est vidé, uniquement occupé par des gangs aujourd'hui.

Little China : un « Chinatown » tentaculaire et dangereux où de nombreuses petites communautés se battent pour leur survie et repoussent les gangs des zones de combat.

Ancienne zone de combat : un district de la ville abandonné depuis longtemps aux gangs et aux cinglés.

DONNÉES

Pour obtenir la liste des lieux de Night City à l'Ère du Rouge, passez directement à la PAGE 310



PAR NEIL BRANQUINHO

L'ancienne zone de combat fut le germe qui donna naissance à ses homonymes actuels.

Night City Sud : expansion industrielle où grouillent les gangs à la gâchette facile qui ont reconverti les entrepôts en planques et en QG.

▶ Les banlieues surpeuplées ◀

Niveau de menace : modéré/combat

Au lendemain de la guerre, la majeure partie du centre-ville demeurait inhabitable, non pas en raison des radiations, mais parce que le réseau d'électricité, d'égouts et d'eau ne fonctionnait plus. Les banlieues accueillirent une immense quantité de bidonvilles et de camps de réfugiés non réglementés au beau milieu des communautés autrefois paisibles de la Petite couronne. En attendant que les mégabâtiments destinés à abriter les réfugiés soient terminés, les taux de criminalité s'envolent dans cette zone surpeuplée et toujours au bord de la catastrophe.

Les quartiers des banlieues surpeuplées sont les suivants :

Heywood : un secteur véritablement bondé de la ville, abritant un grand pourcentage de la population et où un schisme naît déjà entre les catégories de richesse et de pouvoir. Les riches occupent le nord et les pauvres (qui ont rebaptisé la zone Santo Domingo) au sud.

Zone industrielle de Heywood : la plus grande zone industrielle de la ville regorge d'entrepôts, d'engins de chantier, d'usines et même de navires-cargo abandonnés.

New Westbrook : débordement urbain bâti sur les vestiges de la zone exécutive d'origine. Ce secteur au paysage encore vaguement bling-bling grouille de sans-abris qui ont fui les autres quartiers de la ville à cause de la guerre ou en ont été expulsés plus récemment par la gentrification du Centre-ville en reconstruction.

Rancho Coronado : vaste étendue de quartier résidentiel dans le style de la Petite couronne, désormais envahi de bidonvilles et de zones industrielles nés des cadavres d'anciennes supérettes.

▶ Le périmètre des néo-colons ◀

Niveau de menace : périphérie

Quand Night City était la plaque tournante de la région, une myriade de petites villes et de banlieues avaient poussé tout autour. La plupart furent abandonnées entre les années 2000 et 2020, car elles étaient trop éloignées du centre pour pouvoir être protégées des gangs en maraude qui sévissaient dans les environs.

À présent, grâce au soutien des familles nomades et des agences de sécurité privée, les néo-colons essaient de transformer les villes fantômes en foyers pour les sans-abris de Night City.

Les villes voisines comprises dans le périmètre des néo-colons sont : Atascadero, Avila Beach, Cambria, Los Osos, Paso Robles, Pismo Beach, San Luis Obispo et San Simeon.

▶ La Grand Route ◀

Niveau de menace : périphérie

Dans les années 2020, la Grand Route était le foyer des membres de gogangs itinérants et de caravanes de Nomades bien protégées. Mais à mesure que les Familles Nomades s'emparent peu à peu du commerce et du transport des produits, elles utilisent les surplus militaires pour repousser les gangs et assainir les routes.

Celles-ci demeurent ouvertes, vastes et poussiéreuses, jonchées par endroits de véhicules calcinés, mais la Grand Route commence à ressembler davantage à la Route 66 qu'à un extrait de *Mad Max*.

Les vieilles autoroutes comprises dans les zones de Grand Route sont : la California State Route 41, la California State Route 46, la California State Route 58, la California State Route 99, la California State 828, l'Interstate Highway 5, et l'Interstate Highway 101.

L'ÈRE DU CHANGEMENT

À l'Ère du Rouge, Night City est en pleine mutation. Les projets de reconstruction se multiplient dans tous les quartiers. Une nouvelle génération de mégabâtiments d'allure colossale remplace rapidement la première génération de logements temporaires. Conçues sur le modèle de l'arcologie du New Harbor Mall détruit par les tirs d'artillerie en 2022, ces structures gigantesques comprennent des espaces de vie et de divertissement, des restaurants, des galeries commerciales, dont les accès sont tous regroupés dans un hall central. À l'avenir, elles devraient représenter la majorité des habitations de la future mégalopole de Night City.

UNE VIE PRESQUE NORMALE

L'accès aux services est inégal et la loi inconstante ; vous ne pouvez plus surfer sur le NET pour explorer les confins de l'espace virtuel, encore moins réserver un vol dans une navette luxueuse d'Orbital Air pour gagner Crystal Palace, mais de manière générale, tout fonctionne correctement à Night City. Certes, vous ne pourrez pas acquérir le dernier Agent digital mis sur le marché ou la meilleure arme du moment, puisque la guerre a fortement perturbé les chaînes de distribution. Mais grâce au développement des jardins de toit et des murs végétalisés, des batteries solaires de contrebande et du matériel reconditionné par votre super

voisin Techie, vous mangez mieux (quand vous mangez), avez accès à des équipements et à une source d'alimentation électrique plus fiable ; vous pouvez même compter sur le Fixer du coin pour vous dégoter de nouveaux implants cybernétiques et vous faire tester les drogues fraîchement débarquées dans les Rues (en toute illégalité).

Ce n'est pas l'âge d'or des années 2020, choomba. Mais la Rue fonctionne encore.

DONNÉES
Pour plus d'informations sur les corpos Influentes à l'Ère du Rouge, cf. PAGE 267

PARTICULARITÉS

« LE POUVOIR POLITIQUE PREND RACINE DANS LE CANON D'UN FUSIL. »

– MAO ZEDONG

POLITIQUE

Sur le plan politique, Night City est actuellement gouvernée (toutes proportions gardées) par une junte comprenant l'ancienne équipe municipale, des factions de Nomades et d'Edgerunners, et les quelques corporations dont les structures ont survécu à la guerre. Les membres les plus charismatiques et agressifs de ces organisations disparates dominent le conseil municipal, qui inclut :

- Les familles nomades.
- Les factions d'Edgerunners constituées de Netrunners, de Solos, de Rockeurs et autres « Cyberpunks ».
- L'ancienne équipe municipale.
- Les corporations intéressées comme Biotechnica, Continental Brands, Danger Girl, Militech, Network 54, Petrochem, Rocklin Augmentics, SovOil, Trauma Team, Ziggurat, Zhirafa et plus récemment Arasaka.

Trop chaotique pendant l'après-guerre pour former une mairie centralisée, le conseil municipal de la ville se compose de gestionnaires urbains issus de différents districts et quartiers. Même les zones de combat disposent d'un gestionnaire, aussi incapable soit-il de contrôler les gangs de sa circonscription. Le gestionnaire urbain élu par son groupe disparate est personnellement responsable de son secteur de la ville, contrairement au maire, titre purement cérémoniel que conservent certaines localités comme San Francisco. Le conseil et les gestionnaires sont théoriquement chargés de gérer :

- Le puits de données local.
- Le zonage à destination des corporations et des habitants du quartier.
- Les infrastructures routières et les taxes (que doivent verser les corporations, les factions et les quartiers).
- La délivrance d'autorisations pour les détectives indépendants et les agents de police.
- Les services de justice et les contrats de la ville avec les entreprises de construction.

Night City ne possède pas de maire ou de pouvoir central fort, aussi les affrontements entre factions sont-ils fréquents. Parfois, les conflits se règlent dans la Rue, l'arme à la main, plutôt que dans une salle de réunion propice aux négociations. On notera cependant qu'aucun camp n'a le dessus et, qu'entre les renversements d'alliances et les changements d'objectifs, les situations ne dégénèrent pas trop souvent en guerre ouverte.

Chaque quartier de Night City possède ses propres services de secours qui restent malheureusement trop peu subventionnés et manquent de moyens matériels. Ces petites unités lourdement armées fonctionnent grâce aux impôts prélevés sur les corporations locales et les habitants du quartier.

SERVICES PUBLICS

▶ Hôpitaux ◀

Les deux hôpitaux publics construits dans les années 2020 (le City Medical Center et le Crisis Medical Center) existent encore dans le centre, mais subissent des inondations et de régulières coupures de services (électricité, eau, communications). Malgré tout, ce sont les derniers établissements à pratiquer les grosses opérations chirurgicales et à pouvoir gérer les épidémies intermittentes qui se succédèrent après la chute des tours. On trouve dorénavant un certain nombre de cliniques itinérantes qui représentent la principale source de soins à l'Ère du Rouge. C'est chez ces héritières des « charcudocs » qui opéraient souvent en secret dans les années 2020 que se rendent les habitants pour obtenir des médicaments et des soins d'urgence, voire faire poser certains appareillages cybernétiques de niveau intermédiaire. La ville dispose également d'une vaste crypte cryonique, vestige des lendemains de la chute où les corps jonchaient les rues. Les corps s'y amoncellent dans les tiroirs de salles réfrigérées.

▶ Information ◀

Les terminaux de données installés dans les années 2010 occupent toujours les coins d'un bon nombre (30 %) de rues et permettent d'accéder aux informations, aux services informatiques, aux fax-mails et au NET. Leur fonctionnement, même dans les conditions les plus difficiles aujourd'hui, témoigne de la robustesse de leur conception d'origine. Toutefois, certains Netrunners, Techies et Fixers

DONNÉES
Vous trouverez les grosses huiles de Night City en PAGE 304

ont recâblé quelques-uns de ces terminaux pour qu'ils demandent une carte d'accès ou un autre type de paiement afin d'autoriser l'accès à leurs propres terminaux. La plupart des terminaux de données sont également reliés au système du puits de données, ce qui permet de les utiliser comme cabines téléphoniques, services de messagerie, liseuses d'informations et points d'accès aux PopMédias.

▶ Le NET ◀

La guerre a quasi éradiqué la plupart du trafic sur le NET hors de la ville. Quant aux restes des noyaux du NET et des infrastructures câblées, un cybervirus redoutable les compromit gravement en ravageant les systèmes de protocole Ihara-Grubb à la fin de la guerre. Ce « DataKrash », que l'on attribue au Netrunner fou Rache Bartmoss peu avant sa mort en 2021, a rendu la navigation dans le NET mondial suicidaire. Les derniers agents de Netwatch (la police mondiale du NET) ont pratiquement banni les Netrunners de vastes sections de l'Architecture afin d'empêcher la diffusion du Krash.

Pour y parvenir, ils ont littéralement détruit des noyaux essentiels du NET dans le système et en ont déconnecté d'autres. Le peu de trafic qui subsiste sur le NET à l'Ère du Rouge est limité à des VPN particulièrement protégés ou à des systèmes « d'écluses », des réseaux limitant la circulation des données à l'intérieur d'un bâtiment ou d'un campus.

▶ Le puits de données ◀

Le puits de données est un réseau d'information à l'échelle de la ville qui s'appuie sur le backbone constitué par les premiers terminaux de données datant d'avant l'Ère du Rouge. Serveurs d'information et systèmes d'échange conçus pour un usage public dans les limites d'une ville, les puits de données diffusent des contenus gratuits issus des efforts collaboratifs d'une communauté d'utilisateurs. Dans leur conception, ils ressemblent au système de « pages » hyperstratifiées adopté à l'essai puis abandonné pour le NET au début des années 1990.

La loi et l'ordre

Les forces de l'ordre de Night City se sont littéralement écroulées sous l'effet de la guerre puis de la chute des tours. Peu à peu, divers Solos et agents des forces de l'ordre ont commencé à reprendre le contrôle sur les gangs en maraude et les pillards, quartier par quartier.

Plus les habitants avaient d'argent à investir dans la résolution du problème, plus ces forces de police improvisées se montraient efficaces, les « flics à louer » des corporations obtenant le top en matière de véhicules et de matériel. Compte tenu des ressources limitées, les pots-de-vin et la corruption devinrent bientôt monnaie courante chez les Justiciers.

Les seuls vrais survivants dans la police de Night City sont les membres du RAID-C, alias la MAX-TAC ou « Psycho Squad ». Totalement incorruptible et fidèle à son commandant, Max Hammerman, ce bastion isolé du NCPD exerce un contrôle drastique sur tous les individus soupçonnés de comportement cyberpsychotique dans la ville.

▶ J'ai pas besoin d'un insigne à la con ◀

Alors que Night City (comme la plupart des zones urbaines des néo-colons) dispose de ses propres forces de police, d'autres secteurs engagent des forces de sécurité pour protéger des bâtiments essentiels comme les archives ou les bureaux municipaux. Ils attribuent la protection de l'ordre à divers professionnels : néocorporatistes, police privée et troupes locales engagées par les propriétaires locaux pour patrouiller et contrôler certains secteurs. On peut citer parmi eux :

▶ MAX-TAC ◀

Ancienne branche de la police de Night City, MAX-TAC est devenu une organisation indépendante. Elle passe des contrats avec les quartiers, les municipalités et même certains individus privés pour s'occuper des atteintes les plus flagrantes envers le public : prises d'otage, individus atteints de cyberpsychoses, armes militaires, terroristes, etc. MAX-TAX est dirigé par l'incorruptible commandant Max Hammerman, autrefois membre des forces de police de la ville. Hammerman se sent investi d'une mission : faire respecter la loi et l'ordre, et protéger les innocents. MAX-TAC obéit à la lettre à un code de conduite drastique : l'organisation met un terme aux combats, peu importe qui les a déclenchés. Si vous faites partie d'un service de sécurité et que vous combattez une bande de boosters, vous feriez mieux de déposer les armes quand les agents de MAX-TAC se pointent si vous ne voulez pas qu'ils vous canardent aussi. Ils ne gardent pas les prisonniers : les individus arrêtés sont remis au tribunal ou à la prison locale.

▶ Services de sécurité ◀

Ils sont représentés par des milliers de « flics à louer » en uniforme engagés pour surveiller les zones urbaines, les immeubles de bureaux et les zones résidentielles huppées. La plus grande organisation de ce genre est Lazarus Security, héritier des deux sociétés omniprésentes dans les années 2020, Arasaka et Militech. Ces services de sécurité ont le droit de procéder à des arrestations, mais pas de détenir des prisonniers : ceux-ci sont remis au tribunal ou à la prison locale.

DONNÉES

Les terminaux de données constituent également un abri très résistant, au cas où vous vous poseriez la question. Ils sont considérés comme du béton Épais (25 PV).

▶ Sécurité corporatiste ◀

Semblables aux services de sécurité, ces groupes sont directement liés à une corporation. Ils n'ont généralement pas le droit de procéder à des arrestations ni d'enfermer des prisonniers, mais les rumeurs abondent concernant des prisons secrètes installées sous le QG des corpos.

▶ Gardes du corps personnels ◀

Il s'agit des forces de sécurité personnelles autorisées et contrôlées par la municipalité, un peu comme les détectives privés détenteurs d'un permis autrefois. Les gardes du corps personnel sont aptes à user de la force maximale uniquement au cas où un danger physique immédiat menace leurs clients. Dépourvus du droit de procéder à des arrestations, ils doivent appeler les forces de polices ou de sécurité locales pour faire des prisonniers.

▶ Police indépendante ◀

Variante des gardes du corps personnels, ces Solos sont engagés pour protéger un quartier. Ils « battent le pavé » et patrouillent, gérant les menaces à mesure qu'elles se présentent. La police indépendante a le droit de procéder à des arrestations, conféré par le quartier pour lequel elle opère. Parfois, elle dispose de cellules de détention, mais la plupart du temps, les prisonniers sont remis au tribunal ou à la prison locale.

▶ Transports : NCTC ◀

Les bus de la Corporation des Transports de Night City (Night City Transit Corporation) desservent la majorité des artères principales de la ville. Les infrastructures de la NCART (Night City Area Rapid Transit : Réseau de Transport Rapide de Night City), corporation publique financée par certains intérêts privés (c'est-à-dire corporatistes...), ont disparu sous des dizaines de mètres d'eau salée lors de l'effondrement de la nappe phréatique de Night City, mais on envisage de rebâtir les sections inondées en surface et d'étendre le nouveau monorail pour couvrir les zones de banlieue en expansion : North Oak, New Westbrook, Pacifica, Heywood et Watson.

▶ Transport : le métro de Night City ◀

L'aéroport local gère les vols domestiques et internationaux. Ou les gérerait s'il y en avait. Là encore, le chaos de la guerre a perturbé le trafic régulier : les jets et aérodynes privés n'existent que pour les riches. Dans le cadre de la restauration urbaine, des plans en cours prévoient d'installer un site de lancement par catapulte électromagnétique d'avions spatiaux/delta à Morro Rock (un batholite volcanique qui représente la zone la plus géologiquement stable de toute la région).



PAR EDDIE MENDOZA

▶ Transports : les routes ◀

Night City se situe sur l'autoroute 828, qui s'étend vers l'est pour rejoindre l'I-5. Par route, il faut 4 heures pour rejoindre San Francisco (à cause de l'activité des gangs et du mauvais état des routes) et environ 6 heures pour se rendre à Los Angeles.

▶ Transports : les Nomades ◀

Pour entrer ou sortir de la ville de la façon la plus fiable, il faut se tourner vers les services des clans nomades. Ceux-ci organisent des convois lourdement armés vers les villes de la côte, de l'Ouest, et même jusqu'à la frontière des Nouveaux États-Unis. Ces convois, qui comptent souvent plus d'une centaine de véhicules, des Kombis géants abritant plusieurs familles jusqu'aux petites motos blindées d'escorte, sont capables de repousser les gangs des routes et mercenaires en goguette les plus déterminés. Les clans établis sur l'océan ont réquisitionné tous les navires, depuis les paquebots de luxe abandonnés jusqu'aux gigantesques porte-conteneurs : ces bateaux représentent un autre moyen sûr de sortir de Night City par voie marine.

▶ Transports : le ciel, et même l'espace ◀

Besoin de voyager en un temps record ? Les clans nomades contrôlent une bonne partie du trafic des aérozeps (les dirigeables modernes) dans la région et à l'étranger ; en général, des vaisseaux et des Navis gravitent autour de ces moyens de transport pour les défendre. Les vols commerciaux et autres véhicules aériens se comptent sur les doigts de la main à cause de leur coût trop élevé, mais si vous êtes vraiment pressé, vous trouverez tout un panel de pilotes, d'anciens membres de l'ESA (Agence spatiale européenne) ou des Orbitaux qui possèdent leur propre appareil suborbital. Tel le légendaire Han Solo, ces as de l'aviation se décarcassent pour échapper aux complications administratives et sont prêts à transporter n'importe quel chargement (y compris vous) tant que la prime est juteuse.

DONNÉES

Bien sûr, il existe déjà un monorail fonctionnel et très sécurisé qui circule sur une boucle comprenant la zone exécutive, Little Europe et le lotissement Watson. Là où il y a de l'argent...



PAR ALEXANDER DUDAR

HABITANTS DE NIGHT CITY

Les noms à connaître, les individus à éviter et les employeurs potentiels à Night City.

Les grosses huiles de Night City

Tous ces gros bonnets qui dirigent la ville.

DONNÉES

Dans une vie antérieure, Bes Isis faisait partie de Samurai, le groupe de musique de Johnny Silverhand.

L'Autre Dr Bob (Medtech) : un des rares chirurgiens de Night City qui n'a pas été formé dans l'armée. L'Autre Dr Bob installe beaucoup d'implants cybernétiques chez les boosters, mais il refuse de réaliser des reconstructions faciales pour les poseurs. Il y a quelques années, il s'agissait juste d'une compétence qu'il ne maîtrisait pas, mais depuis, l'un des nombreux John F. Kennedy Juniors de Night City lui a fait perdre l'usage de ses mains. Dorénavant, l'Autre Dr Bob abhorre les gangs de poseurs. Et pour ne rien arranger, tout le monde le confond avec le Dr Bob Jones, l'un des Visages de la Trauma Team.

DONNÉES

Fiona Hayes n'est pas la seule journaliste qu'on peut soupçonner de ne pas être l'originale. Beaucoup de Médias utilisent le nom de plume « Thompson » quand ils souhaitent publier un article particulièrement dangereux sans qu'on puisse remonter jusqu'à eux.

Bes Isis (Média) : Bes Isis est une Média indépendante célèbre réputée pour ses méthodes dangereuses lorsqu'il s'agit de rafler un scoop au nez de ses homologues. Il lui est arrivé à plusieurs reprises d'enfreindre plusieurs règles pour avoir la primeur d'un gros article, et d'en payer le prix. Elle a une jambe chromée et une prothèse remplaçant la moitié de sa poitrine : deux accessoires indispensables après avoir feint une blessure grave pour décrocher un article sur le « grille-médecin ».

Blacklist (Techie) : ancien ingénieur en chimie et en cybernétique renégat de Biotechnica, Blacklist se fait connaître à Night City de diverses manières. C'est l'homme vers qui se tournent les gangs de boosters pour obtenir des prothèses « personnalisées », les corporations pour synthétiser des virus et la police pour identifier et analyser des produits chimiques utilisés dans des crimes. Après sa querelle avec Biotechnica, il a fini par faire la paix avec Niccolo Loggagia et retrouvé un emploi comme concepteur d'animaux transgéniques de remplacement.

David Ling Po (Corporatiste) : né à Hong Kong, David a émigré aux États-Unis avec sa famille en 2014. Après avoir décroché un diplôme avec mention très bien à l'université de Stanford, Ling Po, pilier de la communauté, semble incarner toutes les valeurs du businessman moderne. Mais derrière sa façade respectable, Ling Po dirige les Weng Fang Tong, la plus puissante et vaste organisation criminelle chinoise de l'ouest des États-Unis. Les Weng Fang Tong contrôlent tous les jeux de hasard, les usuriers et la prostitution à Night City. Presque tous les gangs de boosters qui opèrent à Little China sont ses employés, qu'il utilise comme hommes de main. Depuis le dernier étage du bâtiment de sa société d'export, il surveille le quartier grâce à ses nombreux sous-fifres, dont tous ont remplacé un de leurs yeux par une microcaméra télescopique. Ils envoient les vidéos enregistrées par signaux brouillés à M. Ling Po.

Dr Edward Michaels, médecin (Corporatiste) : doyen de l'université de Night City (un job dont personne d'autre ne veut), c'est celui vers qui on se tourne quand on veut quoi que ce soit sur le campus. Cet homme au crâne dégarni qui approche les quatre-vingts ans court encore tous les matins pour garder la forme, aidé par ses nouvelles cyberjambes de Rocklin Augmentics. Clairement ouvert et honnête, le Dr Michaels a acquis une réputation d'excellence dans les cercles académiques pendant son mandat au sein du conseil d'établissement de Pacifica. Il a passé des marchés avec divers groupes d'Edgerunners dans le but de défendre son université à l'Ère du Rouge. Michaels pense également que tous devraient recevoir un traitement identique à l'Université de Night City, alors que nombre de ses collègues croient qu'il faut se tourner vers un financement total de la part des corporations.

Fiona Hayes (Média) : là où il y a des scandales, des pots-de-vin ou des affaires de corruption, on est sûr de trouver la vedette de Net 54, Fiona Hayes. Véritable institution de Night City, elle a pour habitude d'apparaître là où elle n'est pas la bienvenue, généralement accompagnée d'une équipe de tournage accomplie et triée sur le volet ainsi que d'une batterie de questions délicates. Ses enquêtes ont dévoilé des crimes politiques et corporatistes, des scandales et des conspirations. Nombre d'anciens gros bonnets vivent désormais en prison ou ont dû prendre une retraite honteuse à cause d'elle. Bien sûr, ses exploits journalistiques ont fait de Fiona une femme à abattre qui doit parfois vivre plusieurs mois comme une fugitive pour éviter de se faire assassiner par les sujets de ses articles. Elle en reparaît au grand jour qu'une fois ses articles complets et bien étayés par des preuves, acculant sa cible dans un lieu agréable et public avec son équipe de tournage. Même si son sujet refuse de commenter, ses reportages font généralement boule de neige jusqu'à leur inévitable conclusion. La rumeur prétend dans la rue qu'elle n'est pas la première Fiona Hayes, et qu'elle ne sera pas la dernière.

Fireman (Fixer) : Fireman est le plus connu des nombreux marchands d'armes locaux. Il se distingue en fournissant beaucoup de commerces légaux en systèmes

de sécurité, en plus des armes qu'utilisent leurs videurs et leurs Solos. Fireman était à l'origine un cybersoldat engagé dans la guerre SudAm et qui exploita ses contacts après avoir pris sa retraite militaire pour mettre en place une modeste entreprise. En plus des armes, Fireman vend des informations, ce qui le rend très populaire parmi les Edgerunners de la ville. Client régulier de l'Afterlife, il est bien connu dans la communauté des Solos.

Franklin M'bolu (Techie) : concepteur de nombreuses technologies de pointe chez Orbital Air, M'bolu a pour mission de bâtir la future catapulte électromagnétique de la société. Installée sur Morro Rock, elle permettra d'envoyer des avions spatiaux en LEO. Dur en affaires, Franklin M'bolu gérait à l'origine les contrats et les marchés aux États-Unis. Dans certains cercles, on prétend qu'il arrondirait les fins de mois en revendant certains appareils et informations au marché noir.

Garven Haakensen (Fixer) : ancien assistant au maire, le « conseiller municipal » Haakensen passe tout son temps dans son bureau. Il a des contacts parmi tous les groupes d'intérêts spécialisés, ainsi que dans les corporations et au sein du crime organisé. Ou plutôt, pour préciser, ce sont *eux* qui ont des contacts avec lui. Jusqu'ici, il a réussi à jongler avec toutes ces relations au fil des ans sans que personne ne s'en rende compte, et puisqu'il n'existe plus de maire officiel à Night City, Haakensen est ce qui se rapproche le plus d'un courtier en influence dispensant des faveurs.

Hornet (Fixer) : ce self-made-man qui s'est fait une quantité d'ennemis est devenu un Fixer connu et respecté en ville depuis quelques années. Ancien faussaire à la petite semaine de Heywood, il a fait ses premières armes auprès d'Arasaka à la fin de la 4e Guerre corporatiste en fournissant de meurtrières armes chimiques dont certaines étaient de sa conception. Après la guerre, il s'est fait une place dans la plupart des marchés de la ville, contractant des alliances avec nombre de bandes nomades en périphérie et réquisitionnant des Techies et medtechs de talent à son service. Si vous avez besoin de cybertech, de biotech ou de drogue, Hornet est l'homme qu'il vous faut. Il possède plusieurs bureaux dans toute la ville et voyage souvent, jamais sans sa garde du corps, une Solo masquée et munie d'un monokatana du nom de Fox.

Lucius Rhyne (Rockeur) : organisateur communautaire du nouveau lotissement Watson, Lucius est un des rares idéalistes œuvrant pour un monde meilleur. Il est connu pour ses discours galvanisant et ses incitations à l'action.

Mister Kernaghan (Fixer) : avant la 4e Guerre corporatiste, Mister Kernaghan travaillait au support informatique des autorités portuaires de Night City. Quand la bombe éclata et que le port ferma, il s'empara d'un maximum de données et s'enfuit. Une fois en lieu sûr, loin des radiations, Mister Kernaghan utilisa ces manifestes d'expédition et ces plans de route pour se bâtir un empire. Au début, il engagea des équipes pour récupérer des denrées vitales comme de la nourriture, de l'eau et des médicaments afin de les vendre aux gangs locaux et aux bandes de nomades. Mais à mesure que Night City se remettait, il passa à des produits plus rares qui rapportaient davantage. Désormais riche, Mister Kernaghan règne avec son chat Kosmos sur une véritable cour qui se réunit tous les trimestres pour des marchés de minuit où l'élite vient se procurer des articles de luxe comme des Aérozeps, des combinaisons CryoMax et des articles de collection uniques.

Nostradamus (Média) : contrairement à son homonyme des années 1400, Nostradamus se spécialise non pas dans le futur, mais dans le passé et le présent. Il vit en reclus dans un entrepôt aménagé et bien défendu. L'endroit abrite la plus grande collection de livres rares de la ville. Nostradamus s'en sert, en plus d'un gigantesque système informatique, pour compiler toutes les informations possibles. Il engage souvent des Netrunners pour lui faciliter la tâche en se procurant les informations à vendre dont il vit.

Phoenix Redwyne (Medtech) : quand Phoenix a lâché son job à la Trauma Team, elle avait un plan. Exercer quelques petits boulots, mettre de l'argent de côté et ouvrir sa propre clinique. Et la 4e Guerre corporatiste a éclaté et a tout fichu par terre. Au lieu de gagner suffisamment pour ouvrir une belle clinique chic, Phoenix a dû se débrouiller avec les moyens du bord. Elle a ouvert la première version, baptisée « Née des cendres » dans une tente en bordure de la ville. Au fil des ans, l'établissement s'est déplacé dans un conteneur vide, puis une boutique abandonnée, et finalement dans un garage aménagé. Ces temps-ci, si Phoenix n'a pas fermé boutique, c'est grâce aux donations de la communauté et à un complexe réseau de relations. Après avoir passé deux décennies à rafistoler les habitants de Night City, presque tous ceux qui comptent en ville lui doivent une ou deux faveurs.

Queen Morosha (Solo) : étoile montante dans la communauté des Solos, Queen Morosha est un personnage mystérieux qui se fraya un chemin hors de la zone de combat pour devenir l'un des Solos les plus réputés de la ville en quelques années seulement. Elle a déjà gagné le surnom de « Reine des Solos » en

DONNÉES

Le plus sûr moyen de mettre Hornet en colère consiste à lui parler de sa maison. La rumeur prétend qu'il possédait un joli petit coin en banlieue autrefois, avec une clôture blanche et tout le toutim !

dirigeant une organisation de tueurs et de gardes du corps en petit nombre, mais extraordinairement efficaces. Contrairement à nombre d'autres Solos, Queen Morosha a opté pour une visibilité extrême, donnant des interviews sur son travail et son organisation et faisant des apparitions de temps à autre. On peut affirmer que son ascension fulgurante a fait grincer des dents, mais jusqu'ici, personne n'a réussi à abattre la reine.

Rex Royale (Fixer) : la sécurité préoccupe constamment ceux qui vivent en bordure des zones de combat. Mais où s'arrêtent-elles au juste ? À en croire Rex, là où il l'a décidé. C'est pourquoi les gens le paient pour qu'il les en protège. Ce n'est pas comme si la police allait s'en charger. À mi-chemin entre racket et service public, les Solos Communautaires de Rex entretiennent suffisamment sa popularité auprès de ses voisins pour que ceux-ci continuent à le rémunérer. Il faut bien le dire, Rex se soucie réellement de la communauté et organise même de temps à autre des petits-déjeuners avec pancakes et tout le toutim. Mais son affaire n'est pas une œuvre de charité, c'est tout.

Rogue (Solo) : autrefois, Rogue et son ex-partenaire Santiago étaient les meilleurs assassins et gardes du corps de la ville. Après le traumatisme de la bombe, Rogue prit sa retraite et reprit l'Afterlife. Aujourd'hui, elle s'entoure d'une cour composée de Solos locaux et joue parfois les intermédiaires auprès de contacts potentiels.

William Joseph « Billy Joe » Brentwood (Corporatiste) : pour la plupart de ceux qui le croisent, Billy Joe Brentwood reste le cadre sympathique, grande gueule et peu avare en louanges qui dirige la succursale de Petrochem (firme de Dallas) à Night City, ce type qui raconte des histoires de pêche bon enfant et les anecdotes de sa jeunesse turbulente dans l'État Libre du Texas. Ceux qui le côtoient de près connaissent pourtant la vérité. Derrière la façade de cadre très en vue et généreux se cache un individu impitoyable et ambitieux qui ne se soucie guère de ceux qu'il doit abattre pour atteindre le sommet, à condition que son image n'en pâtisse pas. Si l'on en croit la rumeur, il tremperait dans pas mal d'affaires, y compris dans la politique locale et nationale. Son mode de vie l'expose fréquemment aux scandales : c'est une des cibles favorites des maîtres chanteurs et des journalistes d'investigation, mais nombre de ceux qui ont tenté de lui forcer la main ou de révéler sa face cachée ont fini par réapparaître dos au soleil dans les eaux du port, ou par se volatiliser…

Dr Wu Chii Lee (Medtech) : désormais confortablement installé dans le lotissement Watson, le vieux Dr Lee est un guérisseur, un prêtre, un diseur de bonne aventure et un pharmacien herboriste du peuple. Il est connu et respecté par ses pairs, car il sait toujours ce qui se passe dans les communautés asiatiques de Night City. L'information coule comme une rivière entre ses mains et il la dirige souvent là où elle aura les effets les plus bénéfiques. Pour beaucoup, ce n'est qu'un herboriste qui ne parle que son cantonais natal. Mais si on le confronte à un problème intéressant ou si on lui témoigne le respect adéquat, il tombe le masque et peut se révéler très utile.

Les gros durs de Night City

Quelques individus remarquables à ne *jamais* importuner

« Couteau » (Solo) : cet assassin yakuza opère désormais dans la région de Night City. Nul ne sait à quoi ressemble ce maître du déguisement, et encore moins de qui il s'agit. On ne se méfie jamais de quelqu'un qui pourrait avoir n'importe quel visage. La rumeur prétend que « Couteau » serait un nom de code désignant plusieurs assassins. Si vous avez besoin de le joindre — mais réfléchissez-y à deux fois… — laissez le message « Katana » sur un compte ZChat spécifique connu de certains Fixers.

Déchiqueteuse (Nomade) : l'avènement des Nomades à l'Ère du Rouge a conduit à une escalade croissante des conflits entre leurs familles. Quand ils cherchent une médiatrice, ils se rendent souvent au garage de Déchiqueteuse, à l'orée de Night City. Des querelles portant sur des terres récupérées aux conflits entre personnes, ils lui balancent tout. Pour ses clients, Déchiqueteuse est à la fois juge extralégal, détective privé et conseiller conjugal. Dans son garage, les armes sont interdites, et quiconque cherche la bagarre se retrouve jeté dehors sans délicatesse par 122 kg de Nomade éperdument pacifique à charpente linéaire implantée sous blindage subdermique.

Dillon Murphy (Solo) : Dillon est un Solo d'âge mûr qui hausse rarement le ton et s'est bâti une solide réputation dans la Rue grâce à son sang-froid et à sa rapidité avec un calibre 44. Il s'exprime avec un accent irlandais à couper au couteau et ressemble à un certain Rory McGuire, artilleur de l'I.R.A. de Belfast évadé d'une prison de sécurité maximale il y a plusieurs décennies. Dans son dos, on le surnomme le « chevalier blanc de Night City » en raison de l'attitude noble qui le pousse à protéger la veuve et l'orphelin, souvent à titre gratuit. La rumeur prétend qu'il aurait épousé une ravissante rouquine et se serait rangé pour élever une horde de gamins. On le trouve pourtant toujours dans la Rue de

temps à autre, en particulier autour de l'église du père Kevin.

Eran Malour (Techie) : vétéran médaillé des guerres d'Amérique du Sud, Eran Malour en a eu assez un jour. Après avoir passé huit ans chez les marines, il est rentré aux États-Unis et s'est servi de ses économies pour créer sa propre entreprise. Armurier de talent, il a commencé à fabriquer des armes personnalisées pour ses amis et s'est vite fait une clientèle parmi les Solos de Night City. En 2016, il a convaincu certains des plus fidèles d'investir dans l'avenir de son affaire. Il a acheté une petite fabrique robotique que les récentes innovations de fabrication en gravité zéro avaient rendue obsolète, et il l'a adaptée pour concevoir, produire et modifier n'importe quelle arme à feu selon les souhaits du client. Aujourd'hui, il est pour ainsi dire à la retraite, mais il vous bricolera une arme s'il vous a à la bonne. Un de ses clients les plus remarquables était Johnny Silverhand, à qui il a fabriqué toutes sortes de pistolets personnalisés.

Fox (Solo) : Fox est une grande femme mince, ou du moins c'est ce qu'on s'imagine d'après sa voix. Depuis son plus jeune âge, elle cultive une aura intimidante, toujours élégamment vêtue de noir de la tête aux pieds, le visage à peine visible derrière le filet cousu dans sa capuche, et parlant à peine. Garde du corps de Hornet pendant des années, elle a fait ses premières armes en décevant un flux constant d'individus bien décidés à abattre son pittoresque protégé pendant qu'il gravissait les échelons du pouvoir à Night City. Elle est désormais connue et respectée dans la ville, mais elle n'a pas changé d'attitude, tout simplement parce qu'elle y est habituée. Elle préfère tuer de façon discrète, mais efficace. La rumeur prétend qu'elle entraînerait de jeunes Solos à agir de la sorte, mais personne n'en est sûr, évidemment.

Kenshiro Saeba (Justicier) : ancien Solo qui servit lors de la guerre SudAm, Kenshiro travaille comme détective privé dans la Little Europe, où on lui a donné le surnom de « Chasseur Nocturne ». Il y a quelques années, quand il a résolu une affaire d'enlèvement impliquant Yasume Kanzaki et un baron de la pègre rival, il a été contraint de faire profil bas et de se cacher à Japantown pendant plusieurs années. Redoutable tireur, Kenshiro est un homme qu'on aime avoir à ses côtés au combat. Il s'est fait beaucoup de contacts parmi les forces de l'ordre, mais tous n'approuvent pas ses méthodes.

Père Kevin (Solo) : le père Kevin de l'église des Anges du Seigneur était Solo dans sa jeunesse, et il a participé à des opérations dans une bonne douzaine de pays, ce qui n'étonnera personne. Mais quand il a fini par ne plus supporter cette destruction sans fin et l'intolérance des humains, il en est venu à la conclusion que seules la charité et la grâce divine pouvaient sauver l'humanité. Son église fournit un refuge à tous ceux qui le demandent (et sont prêts à lui remettre leurs armes) et il n'hésite pas à jouer les médiateurs. Le père Kevin a réglé pacifiquement un nombre stupéfiant de problèmes de gangs ou de corporations, même au sein du chaos de l'Ère du Rouge.

Pouce Vert (Solo) : né à Night City au sein d'une famille d'immigrants nigériens, Pouce Vert s'engagea chez Militech quand la guerre éclata pour de bon. Il y exerça jusqu'à la fin du conflit, et lorsqu'il rentra chez lui, il trouva un foyer presque anéanti. Sa famille et nombre de ses amis ayant été tués, sa maison détruite et son corps truffé de cyborgimplants, Pouce Vert n'avait plus rien, excepté l'envie de rebâtir sur les cendres. Après la guerre, il est devenu l'un des jardiniers de toit du Centre-ville en reconstruction. Toujours muni de ses implants et bien entraîné après des années de combat, il a formé une coalition de jardiniers et de fermiers qu'il protège contre les gangs et des corpos telles que Continental Brands.

Recluse (Netrunner) : on ne sait pas grand-chose de la Netrunner solitaire qui vit au cœur de la zone de combat de l'ancien quartier de Japantown. Mais tout le monde sait qu'on n'entre pas dans le vieux centre commercial Kaifū Corner à moins de chercher les ennuis ou d'avoir besoin d'un des meilleurs Netrunners. Ces dernières années, la Recluse a vécu dans ce petit supermarché où elle a installé des systèmes de défense coûteux et discrets, ainsi que des architectures NET complexes que la plupart des Netrunners rêveraient de se procurer. Elle ne parle qu'aux clients capables d'aligner de *gros* billets, et ne rencontre jamais quiconque en personne. La Recluse préfère rencontrer ses clients à l'accueil de son Architecture NET, où elle se présente sous la forme de son emblème, une énorme araignée recluse brune à la voix glaciale. Certains prétendent qu'il s'agit d'une ancienne agente de Netwatch qui se cacherait de ses ex-employeurs, d'autre que c'est une IA... D'aucuns affirment même que la Recluse serait un fantôme du NET qui vivrait dans l'ancien NET. Mais il y a une chose que tous les habitants de la zone de combat savent : quand on a besoin de quelqu'un pour pirater les recoins les plus hermétiques du NET, on s'adresse à la Recluse.

DONNÉES

Kenshiro est réputé pour accepter des affaires auxquelles la plupart des agences de détectives, y compris Danger Girl, refusent de toucher.

Les gangs de Night City

Les rues animées de Night City grouillent de gangs. Le jour, la Rue reste le domaine des corporatistes et de ceux qui font la navette vers la Petite couronne. Mais la nuit, les prédateurs sortent de leurs trous et de leurs tas d'ordures, et la ville se met à hurler. Traitez-les de rats d'égout, de rôdeurs, de racaille ou d'engeance des bas-fonds, les gangs sont pourtant les maîtres nocturnes de Night City. Qu'il s'agisse d'une douzaine d'individus ou d'une armée de deux cents, chaque gang est aussi diversifié que la Rue elle-même : gardiens, chromeurs, dorpheurs et détraqués forment ensemble un cocktail meurtrier, avec une bonne dose de sang pour couronner le tout.

Voici les gangs.

Voici vos pires cauchemars.

DONNÉES

Malgré les rumeurs qui circulent depuis des années, personne n'a jamais pu confirmer l'existence du « Grand Bozo », censé diriger les Bozos.

La 6 th Street : à l'origine composé des nombreux vétérans de la 4e Guerre corporatiste, la 6 th Street est un gang de justiciers qui cherchent à protéger divers quartiers de la ville. Ses membres sont généralement bien armés et toujours munis de leurs cyberimplants militaires. Récemment, il leur a fallu passer à l'extorsion et à la contrebande pour payer les factures. Même s'ils opèrent dans toute la ville, les membres de la 6 th Street sont surtout les protecteurs de l'église des Anges du Seigneur.

DONNÉES

On ne sait jamais si quelqu'un est un Inquisiteur. Ils cachent souvent les robes de leur gang quand ils exercent leur travail ordinaire.

Les Annonciateurs : les Annonciateurs (ou « Reckoners ») forment l'une des sectes apocalyptiques qui ont surgi après la guerre. Ils hantent les rues, prêchant l'imminence de la Moisson des Âmes, recrutant les sans-abris et cherchant les donations, bien souvent récupérées après vous avoir assommé. Quelques-uns sont assez dingues pour vouloir précipiter la fin des temps dans le sang, à coup de C4…

Les Bozos : au début, les Bozos faisaient surtout de sales blagues. Biosculptés pour ressembler à des clowns de cirque, avec de gros nez rouges, des cheveux roux en bataille et de longs pieds plats (des *pieds*, pas des chaussures…), vêtus du costume approprié, ils se lançaient dans des pantomimes hilarantes et improvisées. Mais bientôt, les Bozos se transformèrent en gang de clowns tueurs. Ceux qui vivaient sur leur domaine apprenaient à déguerpir quand ils les croisaient en bande. Les Bozos aiment exploiter les peurs de la population : ils se cachent dans des appartements obscurs, enferment leurs victimes dans des endroits exigus remplis de rats, arrêtent des ascenseurs entre deux étages pour les remplir d'eau, etc. Ils ne sont *pas* drôles.

Les Cowboys d'Acier : cette bande de nomades venus de Salinas organise des convois bigarrés qui font la route le long de la côte, des terres agricoles de Santa Cruz jusqu'aux villes du sud. Ils engagent sans hésiter tous les individus compétents, fiables et capables de tenir le rythme. Intelligents et relativement honnêtes, ils remplissent des contrats d'approvisionnement pour plusieurs groupes de néo-colons de Night City.

Les Inquisiteurs : les Inquisiteurs forment une véritable secte. Ce gang agressif s'appuie sur une idéologie religieuse. Les Inquisiteurs considèrent les cyberimplants comme blasphématoires et n'ont aucun scrupule à vous les arracher : ils estiment que de cette façon, ils « sauvent » votre âme. Non seulement ils estiment que c'est le « mal », mais ils sont en guerre avec à peu près tous les autres gangs de la ville. *Tout le monde* déteste ces types-là.

Iron Sights : les Iron Sights (surnommés également les « Yeux de fer ») forment un gang de combat d'effectif modeste, mais étonnamment résistant, dont les membres sont proches de la cyberpsychose. Financés par Arasaka, ils ont connu un temps de vaches maigres après la guerre, mais on raconte dans la Rue qu'ils auraient un nouveau bienfaiteur et qu'ils auraient commencé à ressortir leurs éventreurs.

Maelstrom : ce gang de combat naquit autour des vestiges des Metal Warriors, une bande presque entièrement massacrée en une nuit par les Inquisiteurs. Il recruta par la suite des membres de la Légion du Chrome Rouge et des Iron Sights qui éprouvaient de violentes rancunes personnelles vis-à-vis de ces derniers. Après la guerre, le Maelstrom mit un terme à une longue vendetta contre un petit gang de cyberpsychos et finit par adopter en partie la philosophie de ses vieux rivaux qui détestaient la chair. Ce bouleversement conduisit à une augmentation presque exponentielle des implants visibles et extrêmes parmi les membres du gang. Et bien sûr, ce phénomène a en retour provoqué un nombre croissant d'affrontements de plus en plus brutaux entre Maelstrom et Inquisiteurs.

Les Piranhas : les Piranhas sont un gang de fêtards typique. Ils font la fête, boivent du Smash, prennent de la drogue et en vendent, et agressent les gens « juste parce que ». Pour eux, la Fête est partout.

Les Primetimers : les Primetimers font partie d'un gang de poseurs qui se servent de la biosculpture pour ressembler à des personnages de vieux sitcoms et émissions télévisées de jadis. Ils forment une sorte de famille étendue qui protège leur quartier et rêve d'une époque révolue. Les Primetimers se divisent en plusieurs factions basées sur diverses émissions. Ils protègent farouchement leur territoire et leurs membres.

La Légion du Chrome Rouge : la Légion est un groupe haineux néofasciste, de jeunes gens rassemblés autour de leur haine de divers groupes. Les uniformes et les slogans militaristes sont la règle. Les membres de la Légion s'attaquent à tout ce qui n'est pas « bien » à leurs yeux.

Les Scavvers (Scavengers) : les Scavvers ne forment pas un gang à proprement parler. Le terme désigne les sans-abris désespérés qui squattent dans les ruines de zones urbaines ravagées par la guerre. Ils fouillent les débris au péril de leur vie pour trouver des articles à revendre : cuivre, platine, vieux appareils et même armes abandonnées. Beaucoup y laissent leur peau, surtout parce que ces champs de bataille urbains ont déjà été passés au peigne fin pendant les dix-sept dernières années et qu'il leur faut creuser de plus en plus profond, en terrain instable, pour dégoter le moindre objet intéressant.

Les Tyger Claws : autrefois à la solde d'Arasaka, les Tyger Claws ont pris leur indépendance pour devenir un dangereux gang de protecteurs de la communauté asiatique de Night City. Ils ont joué un rôle important dans la reconstruction de pans entiers de Japantown après la 4e Guerre corporatiste. Les Tyger Claws sont réputés pour leurs motos rapides, leurs réflexes augmentés et leurs arts martiaux meurtriers.

Les Vampyres philharmoniques : les Vamps sont un gang de farceurs qui tient son nom d'un canular perpétré il y a quelques décennies, et durant lequel cinq de leurs membres vêtus de capes et de smokings, et portant de fausses dents de vampire, volèrent attachés à des câbles derrière l'orchestre philharmonique de Night City la nuit d'Halloween. Artistes, voyous, critiques de la société ? Leurs dents font-elles simplement partie de la panoplie ? Qui sait...

Les Voodoo Boys : les contacts avec le crime en Floride et dans les Caraïbes ont peut-être été à l'origine des Voodoo Boys, gang terroriste aux pratiques teintées de magie rituelle et dont les membres satisfont leurs goûts étranges en dealant des drogues essentiellement non synthétiques. Mais les choses ont changé récemment, quand de vrais Haïtiens et autres réfugiés de République Dominicaine ont commencé à affluer dans la région. Ces immigrants ont considéré les soi-disant « Voodoo Boys » comme une insulte et ont exprimé leur mécontentement en estropiant leurs victimes, en les décapitant à la machette et en laissant des membres coupés çà et là en guise de mise en garde. Restez à l'écoute !

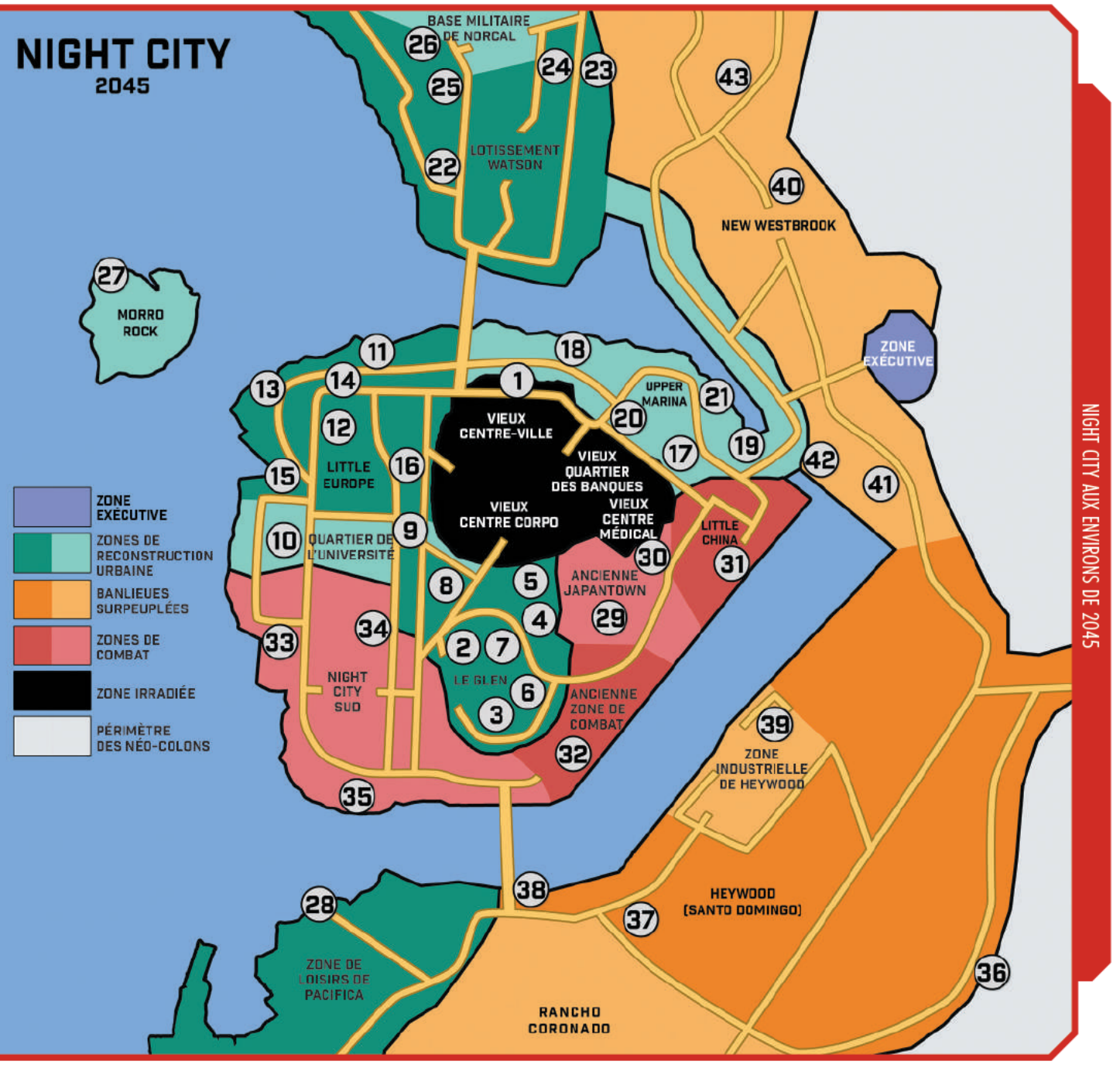
Où sont passés les [insérer ici le nom d'un gang] ?

Même avant la 4e Guerre corporatiste, la vie des gangs n'était qu'un cycle de violence meurtrière. Il n'était pas rare que l'un d'entre eux disparaisse totalement après une orgie de destruction, décimé par un rival ou par les représailles d'une corporation.

Au lendemain de l'holocauste de Night City, le chaos a éparpillé beaucoup de gangs. Les DJ se sont disséminés aux quatre vents, les R.A.G.E.U.X. ont eu raison des Surdoués, et la plupart des Sauvages ont succombé face aux soldats de Militech.

Bien sûr, un survivant peut toujours faire renaître son gang, à moins que quelqu'un ne décide de récupérer un peu de la notoriété d'un ancien groupe en s'appropriant son nom et son thème.

Si l'un de vos chouchous d'une précédente édition ne figure pas ici, n'hésitez pas à le réintroduire. Night City est grande, et il y a bien assez de place pour un gang ou deux de plus.



ES SITES IMPORTANTS EN VILLE ET AUX ENVIRONS

Vous trouverez ci-dessous les lieux les plus importants et les plus intéressants de Night City.

Zone irradiée

1. **Le Totentanz** : ce bar situé à la limite de la zone irradiée est réputé être l'endroit où on peut trouver des gangs de boosters. Ils semblent tous s'y réunir, mais pas pour danser. Quand le nombre de victimes est inférieur à vingt, ils appellent ça une mauvaise nuit.

Le Centre-ville en reconstruction

▶ Le Glen ◀

2. **First Night City Bank** : principale artère financière de Night City. Le rez-de-chaussée du bâtiment est une banque à l'ancienne, accessible au public, avec sol de marbre et séparateurs de file d'attente en velours rouge. Un coffre situé au premier étage, à l'accès restreint, contient l'argent.
3. **Hôtel de ville** : siège du conseil municipal de Night City. Le nombre de lobbyistes, de groupes d'intérêt et d'employés municipaux affairés n'a pas diminué malgré tout ce qui s'est passé.
4. **Commissariat de police n° 1** : à cheval sur la frontière séparant le Glen des zones de combat, le commissariat n° 1 représente la première ligne de défense contre les boosters et les cyberpsychos des zones de combat, veillant sur cette délimitation avec un œil de lynx et le doigt sur la gâchette.
5. **L'Atlantis** : boîte de nuit glamour à plusieurs étages, très populaire chez les Corporatistes en raison de son style tape-à-l'œil, avant-gardiste et déroutant, souligné par des escaliers mécaniques, des miroirs aux murs et un éclairage d'un bleu céruléen.
6. **Palais de justice** : le tribunal et la prison, avec leur structure imposante et brutaliste, sont conçus pour intimider, avec des tours géantes, des portes d'acier noir et même un pont-levis. Le bâtiment fut ouvert au public le même jour que son voisin l'hôtel de ville.
7. **Bureaux de Merrill, Asukaga et Finch :** situés aux derniers étages d'un gratte-ciel central. L'accès à ces paliers est réservé aux visiteurs qui ont pris rendez-vous. Généralement, la société ne prend pas de nouveaux clients, excepté sur recommandation.
8. **Raven Microcybernetics :** les nouveaux bureaux de Raven Microcyb sont situés dans un gratte-ciel relativement simple. Bien que la société possède l'immeuble, elle n'en occupe que les 10 derniers étages, le reste étant dévolu à ses partenaires en affaires les plus proches.

DONNÉES

Certaines corpos s'efforcent de rendre une forme de gouvernement central à Night City, ce qui explique qu'elles aient financé la construction du Glen.

▶ Quartier de l'Université ◀

9. **Campus de Biotechnica** : on trouve les bureaux de Biotechnica à la limite du quartier de l'Université. Des serres sous dôme géodésique parsèment la propriété et ses toits-terrasses lui confèrent un aspect unique. Un des dômes, ouvert au public, abrite un musée vivant consacré à l'histoire naturelle et à celle de la compagnie. On entend des bruits étranges quand on traverse le campus de nuit.
10. **Université de Night City** : un campus dont on a fait une sorte de monastère fortifié après qu'il a subi divers assauts de la part des boosters. C'est le centre de l'enseignement supérieur dans la ville, et la seule chance pour les gosses qui ne viennent pas des corpos d'accéder à une éducation de haut niveau.

▶ Little Europe ◀

11. **Camden Court :** complexe d'appartement luxueux du nord de la ville, Camden Court est très apprécié des Solos en raison de sa sécurité physique et informatique époustouflante : seul un fou tenterait de s'y introduire sans une équipe d'assaut corporatiste au grand complet.
12. **Bureaux de Continental Brands** : les bureaux de Continental Brands occupent l'un des plus récents gratte-ciels de Night City. Les premiers étages abritent le Mégamarché Oasis, où l'on peut se procurer les Croquettes aux goûts les plus obscurs, visiter la Cuisine-Test Oasis ou participer à un cours de La Cuisine aux croquettes. Les niveaux supérieurs ne contiennent que des bureaux ternes et quelques labos chimiques.
13. **Bureaux de Danger Girl** : les bureaux de Danger Girl occupent ce majestueux building art déco de douze étages couronné d'une tour d'horloge. À l'intérieur, on trouve douze niveaux et un rez-de-chaussée à l'épaisse moquette rose vif, remplis de mascottes, de filles-chat souriantes, de maquettes de robot, d'autels consacrés à des groupes de J-pop et d'armes à feu aux couleurs chamarrées.
14. **Église des Anges du Seigneur** : église catholique romaine à trois étages dirigée par le père Kevin, et offrant un refuge et des conseils spirituels à quiconque accepte de déposer les armes et de parler sereinement.
15. **Caserne de pompiers n° 2 de Night City** : grande caserne fortifiée capable de déployer des équipes de pompiers cyberaugmentés pour éteindre les incendies accidentels dans le Centre-ville en reconstruction et s'occuper des feux criminels en bordure des zones de combat.

JE SAIS QU'ON A DU MAL À PIGER DANS UN ENDROIT COMME NIGHT CITY, GAMIN, MAIS ICI, C'EST UN LIEU SAINT. ALORS SOIT TU RESPECTES LA SAINTETE DE MON ÉGLISE, SOIT TU RESPECTES LA SAINTETE DE MA MAIN DANS TA GUEULE. C'EST TOI QUI VOIS.

– PÈRE KEVIN

16. **Le Court-circuit :** repaire favori des Techies et des Netrunners, c'est ici que certains clients traînent parfois des épaves récupérées dans la zone irradiée pour les bricoler dans un des box. À l'entrée, des drones de Zhirafa empêchent qu'on y rapporte des appareils trop dangereux.

▶ Upper Marina ◀

17. **Centre médical :** le centre médical de la ville est un grand hôpital de recherche qui entretient de nombreux liens avec les corporations. En plus d'offrir des soins aux citoyens de Night City, il propose des services de psychothérapie et de biosculpture... à condition d'allonger la monnaie.
18. **Stade Mc Cartney** : ce stade de 75 000 places sponsorisé par les corporations accueille les nombreuses équipes locales de Night City : les Night City Slammers (baseball), les Night City Rangers (football américain), les Night City Heat (basket) et les Night City Death Dealers (football de combat).
19. **Bureaux de REO Transports de Viande** : REO Transports de Viande, rivale à la petite semaine de Trauma Team, possède des bureaux près des zones de combat. Ses employés pratiquent la méthode douteuse du « grille-médecin », laquelle consiste à griller la priorité aux équipes de Trauma Team en débarquant avant elles pour leur voler les clients et faire payer le prix fort à ces derniers s'ils survivent au traitement.
20. **L'Afterlife** : premier bar à Solos de Night City, bâti sur les vestiges d'une ancienne morgue en périphérie de la zone irradiée et dirigé par le légendaire Solo Rogue. Tous les Solos de la ville rêvent qu'on baptise une boisson de l'Afterlife d'après eux... même si ça n'arrive qu'à titre posthume.
21. **Bureaux de Ziggurat** : les bureaux de Ziggurat occupent un impressionnant gratte-ciel aux lignes courbes conçu pour dominer la baie et attirer l'attention. On n'y accueille du public que de temps à autre, dans le cadre de conférences de presse.

▶ Le lotissement Watson ◀

DONNÉES

On peut commander un Johnny Silverhand à l'Afterlife, mais pas un Morgan Blackhand, curieusement...

22. **Commissariat de police n° 3** : grand bâtiment bien armé et occupé par des officiers vétérans (et parfois paranoïaques) équipés d'armes de Militech pour imposer la paix au nord de Night City.
23. **Bureaux de Petrochem** : les bureaux de Petrochem se situent de l'autre côté de la rue où l'on trouve son rival acharné, SovOil. En dehors d'un petit musée où l'on peut apprendre l'histoire du pétrole et d'une boutique de souvenirs, l'ensemble de l'immeuble est interdit au public et extrêmement bien défendu.
24. **Bureaux de SovOil** : les bureaux de SovOil se situent de l'autre côté de la rue où l'on trouve son rival acharné, Petrochem. Bien qu'ils soient entièrement interdits au public, on distingue juste derrière les portes du complexe toutes sortes de statues et de monolithes dorés et voyants.
25. **Tour de Trauma Team** : la tour de Trauma Team contient son propre hôpital réservé aux clients corporatistes, un hangar d'entretien d'AV-4 et une tour de contrôle du trafic aérien pour gérer le chaos des opérations.

▶ Base militaire de NorCal ◀

26. **Bureaux de Militech** : les bureaux de Militech à Night City se situent dans la base militaire de NorCal. L'accès du personnel non gouvernemental est restreint. Toutes les réunions entre étrangers au service ont lieu dans un bâtiment sécurisé situé entre les deux postes de sécurité.

▶ Morro Rock ◀

27. **Catapulte électromagnétique d'Orbital Air** : une énorme construction bâtie sur Morro Rock afin d'y ériger la première catapulte électromagnétique orbitale de Night City.

▶ Zone de loisirs de Pacifica ◀

28. **Playland-sur-mer :** parc d'attractions et village de vacances sponsorisé par les corporations. On y trouve de palpitantes aventures en danse sensorielle, d'extraordinaires attractions et manèges, des restaurants Continental Brands et une foule d'agents de sécurité des corpos. Une grande partie du parc est en constante rénovation.

Zone de combat

▶ Ancienne Japantown ◀

29. **Centre médical de crise :** un centre médical où on ne pose pas de question, équipé de la technologie la plus avancée et fréquenté par les Edgerunners, les Solos comme les boosters en raison de sa neutralité.
30. **Hôtel Highcourt Plaza** : hôtel particulièrement chic et bien défendu, situé entre l'ancienne Japantown et Little China, avec des ascenseurs de verre et un excellent service dans un décor façon 1920.

▶ Little China ◀

31. **The Forlorn Hope** : un petit bar réservé aux Solos qui accueille principalement les vétérans de la guerre SudAm et de la 4e Guerre corporatiste. Il sert de deuxième foyer à nombre des plus dangereux Solos retraités de la ville.

▶ Ancienne zone de combat ◀

32. **Jesse James, traiteur casher :** Nomades et boosters viennent traîner dans cet établissement qui ressemble davantage à un saloon, avec un nombre de victimes quotidien rivalisant avec celui du Totentanz. Cela dit, pour une petite fortune, vous pouvez y déguster un excellent sandwich au corned-beef.

▶ Night City Sud ◀

33. **Medical Technologies :** cette petite banque de corps sur le front de mer a évité de finir dans la baie en se spécialisant dans la culture de membres de remplacement sur commande, ainsi que dans l'approvisionnement de divers gangs de boosters en cyberimplants.
34. **Les Docs Sauvages :** boutique de charcudocs de taille correcte, dirigée par 5 apprentis du défunt Savage Doc et protégée par les Yakuzas et les Tyger Claws.
35. **La Taule** : bar de gangs populaire des docks du sud, connu pour son arène en parpaings où des boosters de toutes les zones de combat viennent régler leurs différends à coups d'énormes armes à feu et d'éventreurs.

Votre ville

*Aucune règle ne vous oblige à jouer à **Cyberpunk RED** à Night City. Vous pouvez organiser vos scénarios à Atlanta, Barcelone, Melbourne, Rio de Janeiro ou n'importe où dans le monde. C'est votre jeu. Votre choix. À vous de vous l'approprier.*

En outre, rien ne vous force à utiliser notre version de Night City. Si vous avez une bonne idée de médiacorpo pour remplacer Net 54, n'hésitez pas ! Si vous souhaitez installer un bar à nouilles et une source chaude dans Upper Marina, prenez votre feutre et dessinez-les sur le plan.

La ville où vous jouez, qu'il s'agisse de Night City ou d'une autre, devrait être un site vivant, qui respire. C'est un personnage, au même titre que tous les autres PNJ du jeu. Le meilleur moyen d'obtenir cet effet consiste à vous l'approprier réellement. Utilisez nos idées, bien sûr, mais peuplez-la de vos citoyens, de vos gangs, de vos sites.

Que cette ville vous appartienne.

Banlieues surpeuplées

▶ Heywood (Santo Domingo) ◀

36. **Camp Aldecaldo** : c'est dans ce grand campement multiculturel situé en bordure de la ville que les Nomades aldecaldo gèrent un vaste réseau de commerce et de transport, vendant leurs services de guide dans les badlands et transportant des produits un peu partout.
37. **Commissariat de police n° 2** : ce grand commissariat débordé doit consacrer plus de la moitié de son effectif à s'occuper des gangs de Scavvers et s'appuie sur les drones Zhirafa pour surveiller la vaste étendue des banlieues surpeuplées.
38. **Le MetalStorm :** un bar presque indestructible bâti sous le pont du centre de Night City. Le MetalStorm accueille des chromeurs de tout poil, y compris quelques borgs intégraux qui y viennent pour faire du grabuge et se saouler. Dans ce bar, presque tout est en métal, y compris les clients.

DONNÉES

Les Nomades contrôlent un certain nombre de points d'entrée dans Night City, mais c'est au camp Aldecaldo qu'ils préfèrent faire affaire.

▶ Zone industrielle de Heywood ◀

39. **Parc de bureaux Zhirafa** : les bureaux de Zhirafa furent construits sur un ancien parc industriel, en bâtissant de nouveaux étages sur l'architecture existante et en insufflant une nouvelle vie aux intérieurs pour y accueillir des cafétérias confortables, des coins-réflexion et au moins une arène de laser tag. On voit souvent des drones et des animaux mécha patrouiller dans le parc.

▶ New Westbrook ◀

40. **Bureaux de Network 54** : même depuis l'autre côté de la baie, on n'a aucun mal à distinguer les bureaux publics de Network 54 des autres grâce à l'enseigne au néon placardée sur le bâtiment qui les abrite. Berceau de nombreuses émissions populaires enregistrées en public, il contient aussi sa propre clinique, ses restaurants, ses centres de loisirs et ses appartements réservés à ses stars, qui ne font pas partie de la visite.
41. **Caserne de pompiers n° 1** : une caserne bien équipée, à la limite de la baie, et capable de déployer des Navis et des camions pour intervenir sur les incendies au nord et au sud de la ville.
42. **Campus de Rocklin Augmentics** : le campus de Rocklin Augmentics se compose de bureaux, de salles de réunions, d'une cafétéria et d'un hôpital reliés par plusieurs ponts aériens à un bâtiment de béton bien plus grand, réservé à la recherche et au développement.
43. **Bureaux de WorldSat** : les bureaux de WorldSat Communications sont situés à New Westbrook, au sommet d'une crête qui permet à leur principale tour, dressée sur place, de bénéficier d'une portée maximale. Relativement proche de la frontière de la ville, le complexe est bien défendu.

C'EST LE TROISIÈME MEURTRE DANS UNE CORPO CETTE SEMAINE ! QUI A EU LA RICHE IDÉE D'INSTALLER LES BUREAUX DE SOVOIL ET CEUX DE PETROCHEM LES UNS EN FACE DES AUTRES ?

– OFFICIER SURI NAVARRO

PAR PEDRAM MOHAMMADI



LA VIE QUOTIDIENNE
À L'ÈRE DU ROUGE

Alors comme ça, tu débarques à peine de la Grand Route, c'est ça ? Vu que tu es un membre de la Famille, je passerais pour un mauvais gars si je laissais un frère en plan. Laisse-moi t'expliquer comment ça se passe dans la vilaine Night City.

– Trace Santiago

ÉVITER LES ENNUIS

La loi

Commençons par les flics, c'est la première chose que tu devras savoir sur la ville. Tout d'abord, on les appelle maintenant Justiciers depuis que leur rôle ne se cantonne pas aux patrouilles de la vieille école. Les Justiciers de l'Ère du Rouge, qu'ils soient des employés municipaux ou des agents privés, n'ont pas changé leur organisation par rapport au XXe siècle, ainsi il existe des brigades chargées des homicides, des mœurs, des vols et du trafic, qui comptent à peu près cinq hommes chacune. Des efforts considérables ont permis de conserver la vénérable, mais indispensable, Division Tactique de Force Maximale (aussi connue sous le nom d'unité Pyscho ou MAX-TAC), qui s'occupe des criminels cybernétiques. Là où le flic lambda se promène dans la Rue dans une voiture de patrouille blindée, vêtu d'un gilet pare-balles et d'un casque, son arme de poing Militech multifonction à la ceinture, l'unité CyberPsycho est pourvue en aérogyres, en AV-4, en miniguns, en fusils d'assaut et en lance-roquettes.

La police de Night City a le droit de patrouiller dans tous les quartiers. Les flics des corpos ont l'autorisation de patrouiller uniquement dans les complexes des corporations. Cependant, dans les zones où les bureaux des entreprises sont contigus, le quartier devient dans les faits un territoire régi par les policiers corporatistes. Les corpo-flics disposent en général d'un équipement de meilleure qualité et d'une couverture médicale assurée par une Trauma Team qui leur est pleinement dédiée. Ils sont aussi plus cruels, sadiques et ont la gâchette facile ; après tout, ils savent que la boîte a le pouvoir de couvrir les incidents.

On trouve également des Justiciers qui opèrent sur les routes. Avec toutes les villes revendiquées par les néo-colons qui ne possèdent pas encore leur propre force de police, ces shérifs vagabonds coulés dans le même moule que les Wyatt Earp du Far West — des gars qui avalent des kilomètres et dégainent sans se poser de questions — ont fait leur apparition, ce qui explique en partie la généralisation du terme « Justicier » au sein de la population, tout droit sorti des vieux westerns et des Années folles.

Une histoire de légalité

La hausse vertigineuse de la criminalité dans les années 1990 était la preuve du déclin des structures légales existantes. À la suite de la Purge de 1996, qui a vu des groupes de citoyens lyncher des centaines d'avocats assignés à la défense des criminels, le gouvernement a déclaré l'application de la loi martiale dans l'ensemble des États-Unis pour une durée de trois ans. Au cours de cette période, des tribunaux militaires dispensaient la justice à l'échelle locale.

La justice à la sauce militaire

Pendant la période de loi martiale qui a commencé à la fin des années 1990, le gouvernement des États-Unis s'est tourné vers les règlements de l'armée pour remplacer les lois qui régissaient autrefois la nation. C'est ainsi que le Code de Justice Militaire est devenu le cœur de la législation américaine.

Aux yeux des personnalités au pouvoir, les mesures draconiennes en matière de punition des crimes étaient tellement efficaces qu'au moment de la suspension de la loi martiale, le gouvernement a promulgué le Code de Justice Civil Uniformisé pour prendre le relais.

Les règlements se sont assouplis au début des années 2020, mais depuis la Quatrième Guerre corporatiste, le Code de Justice Civil Uniformisé a effectué un retour en force.

Même Night City, qui ne fait pas partie des Nouveaux États-Unis, s'est fondée sur le Code de Justice Civil Uniformisé pour rédiger sa législation. Bien sûr, la stricte application de ces lois dépend entièrement du quartier de la ville où tu te trouves et de tes revenus annuels. C'est marrant, quelle que soit la sévérité de la législation, les riches parviennent toujours à faire ce qu'ils veulent en toute impunité. Y compris assassiner leur prochain.

Crime...

▶ Vol et fraude ◀

Si l'on définit le vol comme le fait de s'approprier ce qui ne nous appartient pas, alors Night City grouille de voleurs. Trop pour qu'on puisse tenir le compte, pour tout dire. C'est en volant que tu trouves de la nourriture quand tu meurs de faim, des armes quand tu es attaqué, un endroit sûr pour quitter le dépotoir qui te sert de foyer et de l'argent pour payer des mercenaires qui couvrent tes arrières si tu n'as pas les capacités d'assurer ta propre défense.

Si les Justiciers bouclaient et traquaient tous les habitants de Night City qui ont commis un vol, ils bosseraient vingt-quatre heures sur vingt-quatre. Et leurs effectifs ne seraient pas suffisants, vu l'ampleur de la tâche.

Non, en général, la Rue règle les affaires de vol en toute autonomie. Si tu te fais attraper, il ne te reste plus qu'à mesurer le pouvoir de nuisance de ta victime. Parfois, t'as juste droit à un passage à tabac. Sinon, tu peux te faire traquer comme un chien et finir direct en encéphalo plat (à supposer que ta victime ne rajoute pas une petite séance

de torture pour se marrer avant de t'achever). Si tu voles un corpo, il y a de fortes chances pour que tu termines dans la Rue avec le lobe frontal cramé, ou bien découpé en morceaux dans la banque de corps locale. En général, ce genre d'affaires se règle bien avant que le moindre Justicier pointe le bout de son nez sur la scène de crime.

Et la fraude dans tout ça ? Entre les arnaques, l'abus de confiance, le racket et le trucage imaginatif de la comptabilité, la fraude est un mode de vie dans la Rue. Mais dis-toi bien que si les corpos découvrent que leur nouveau cadre falsifie les comptes ou se sert dans la caisse, tu préféreras être mort. Les corpos sont très à cheval sur les lois dans ces situations ; ils remettront ce qui reste de ton corps aux autorités... et encore, ce n'est même pas sûr.

En partant du principe que tu as de la chance et que tu écopes d'un procès pour un faux problème du point de vue de la Rue, tu auras du bol si tu t'en sors avec quelques coups d'électrofouet, un exil prolongé, ou bien un an ou deux de danse sensorielle. Je dis ça, je dis rien.

▶ Drogue ◀

En théorie, il est interdit d'être en possession de narcotiques sur le sol américain. Toutefois, les infections végétales créées grâce à la bio-ingénierie et lâchées par l'Agence de Lutte contre les Stupéfiants dans les années 1990 ont détruit 96 % des plantations de coca et d'opium, si bien que cette loi est devenue inutile. Elle ne concerne pas les « drogues de synthèse » telles que les endorphines et les narcotiques de synthèse considérés comme des agents thérapeutiques. De toute façon, t'es à Night City. La ville ne fait plus partie des États-Unis, choomba. Alors si t'as un joint, fume-le...

▶ Viol et agression ◀

À l'Ère du Rouge, il n'existe pas vraiment de différence entre le viol et les autres agressions physiques — du moins, du point de vue de la Rue. Si tu n'as pas la possibilité de te venger personnellement de ton agresseur, tu trouveras une ribambelle de Solos et autres mercenaires qui se feront une joie d'appliquer la justice de la Rue. La plupart du temps, aucun procès n'est organisé en dehors de celui que tu peux mettre sur pied avec tes alliés, encore que les Justiciers puissent prêter main-forte quand on le leur demande ; dans leur conception, un charognard qui agresse ses semblables risque tôt ou tard de commettre des crimes beaucoup plus graves, alors autant le coller dans une cellule tout de suite en attendant l'application d'une peine légale.

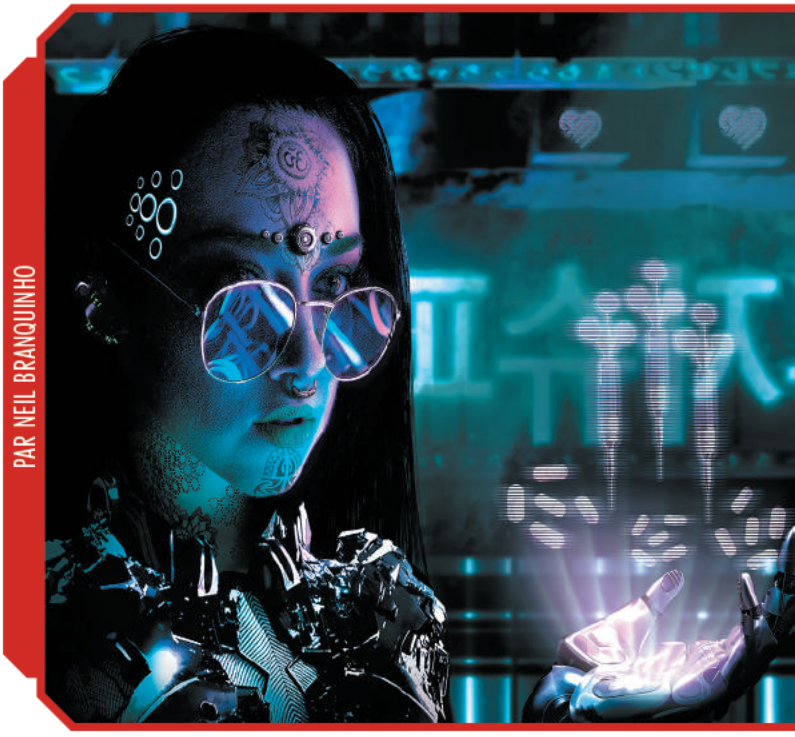
Autre point important : si t'es tenté d'agresser ou de violer un Nomade, sors-toi immédiatement cette idée de la tête. Ces gars-là ont pour habitude de traîner leurs ennemis derrière le véhicule qu'ils ont sous la main jusqu'à ce qu'ils ressemblent à des steaks hachés. Et je te laisse imaginer à quel endroit ils accrochent la corde.

▶ Meurtre et légitime défense ◀

La légitime défense s'applique à « toute situation pour laquelle l'agresseur est en mesure de démontrer que sa vie ou la vie d'autrui s'est trouvée menacée, et que dans ces circonstances il se révélait impossible de faire appel à un agent du maintien de l'ordre dûment nommé, ou bien d'empêcher la victime de nuire par d'autres moyens qu'en usant de la force, létale ou non ». Des meurtres, la Rue en voit passer. Parfois, les Justiciers en sont les auteurs. Parfois, tu peux engager quelqu'un pour enquêter sur une affaire de meurtre. Mais en général, quand les deux parties impliquées ont une arme, la Rue considère qu'il s'agit d'un cas de légitime défense et que les victimes méritaient probablement leur sort.

... Et châtiment

Coincé pour un crime ? L'application du Code de Justice Civil Uniformisé de 1999 promet des peines rapides, claires et impitoyables. La négociation de peine, qui permettait de plaider coupable pour une accusation moins grave afin d'accélérer le procès, a disparu. La liberté conditionnelle est devenue une chimère. Les affaires de meurtre se soldent souvent par la peine de mort, mais il existe une procédure d'appel d'une durée de trois mois permettant de présenter des preuves inédites. La peine minimale pour la plupart des crimes varie entre cinq à dix



PAR NEIL BRANQUINHO

années de prison ferme. Pour les délits mineurs, le système judiciaire a recours à des peines odieuses qui rendent agréable la perspective d'un séjour en prison.

▶ Programme de réadaptation ◀

Le programme de réadaptation est la condamnation la plus simple à mettre en œuvre — un processus d'implantation qui t'empêche de commettre un nouveau délit. La réadaptation a des effets secondaires pernicieux, comme une peur bleue des situations et des événements liés au crime (par exemple une phobie de l'argent en cas de rééducation pour vol).

DONNÉES

Cette section part du principe que vous arrivez jusqu'à la case prison. Les forces de sécurité ont plutôt l'habitude de tirer et de remplir les rapports d'incident après cela.

▶ Électroflagellation ◀

À moins que tu sois un grand fan de jeux sado-maso, tu risques de ne pas trop apprécier cette peine. Être attaché à une croix en X pendant que le Bourreau d'État (ou son équivalent local) te lacère le dos avec un fouet en métal électrifié, ça n'est pas une partie de plaisir. Dix coups suffisent pour tuer la plupart des gens. Mais pour les délits mineurs, tu n'écoperas que de trois coups.

▶ Exil ◀

Les implants d'exil sont reliés à un signal de transmission diffusé dans le réseau téléphonique NET de la ville. Lorsque le condamné entre dans la ville, l'implant provoque une douleur insoutenable. Il lui est bel et bien défendu à jamais de rejoindre la communauté qui l'a puni. S'il récidive dans d'autres villes, il suffit alors d'ajouter le code local à l'implant. À supposer qu'il commette assez de crimes dans suffisamment de localités différentes, le condamné n'aura plus jamais la possibilité de réintégrer la civilisation.

▶ Blues carcéral ◀

Les prisons des années 2000 sont terriblement surpeuplées et mortelles. Après les émeutes des années 90, les autorités carcérales se souciaient de la réinsertion des détenus comme d'une guigne — elles désiraient avant tout parquer les « dégénérés » de la société et garantir la sécurité des rues. La plupart des prisonniers sont incarcérés dans des Établissements de sécurité minimale.

Les établissements de sécurité minimale sont des centres de détention réservés aux délinquants et aux personnes jugées coupables de délits mineurs. En général, les détenus partagent leur cellule avec d'autres prisonniers.

Sur plusieurs aspects, les établissements de sécurité minimale ressemblent fort aux prisons de la fin du XX^{e} siècle. Elles sont sous la garde de surveillants privés ou corporatistes qui n'hésitent pas à abattre les criminels lorsqu'ils représentent une nuisance. La majorité des prisonniers effectue un séjour de courte durée; les condamnés qui écopent d'une peine de longue durée peuvent devenir des détenus de confiance qui assurent des remplacements et ont accès à des armes non létales si leur dossier psychiatrique les y autorise. On attend des occupants des établissements de sécurité minimale qu'ils exécutent régulièrement des travaux ingrats. Ce fonctionnement rappelle les chaînes de prisonniers d'antan qui travaillaient tellement dur qu'ils n'avaient plus l'énergie de se rebeller. Certaines installations sont équipées de dortoirs en lieu et place de cellules.

Et puis, il y a les établissements de haute sécurité, des bâtiments dédiés aux pires criminels qui restent enfermés à double tour la majeure partie du temps. Les interactions entre détenus sont interdites. Aller en prison de haute sécurité, c'est rester seul avec soi-même pendant la durée de la détention. Des sentinelles automatisées montent la garde sans discontinuer et aucune infraction à la sécurité n'est tolérée — sous peine de mort. Les condamnés entrent en contact avec les gardiens et le personnel autorisé uniquement dans le cadre de traitements.

▶ Danse sensorielle ◀

Pour remédier à la surpopulation carcérale, de nombreux établissements ont recours aux « danses sensorielles » — les détenus sont placés dans des cryocuves et branchés à l'interface de programmes qui tournent en boucle. On les « éteint » pendant deux à trois ans. L'utilisation prolongée de la danse sensorielle crée un cauchemar d'horreur insipide et interminable, si bien que les taulards redoutent ce traitement. Bien que la DS à visée thérapeutique revienne souvent dans les sentences pour punir les crimes, la plupart des condamnés feraient *n'importe quoi* pour y échapper.

Bien que le corps soit maintenu à basse température et que l'effort physique devienne impossible, le cerveau du détenu demeure actif pendant la durée de la session. Tout ce qu'il « voit » est l'obscurité insondable résultant de la privation totale des sens. Quinze années ou plus suffisent pour que le taulard le plus endurci supplie qu'on modifie la sentence. Mais les gardiens restent présents pour résoudre les problèmes éventuels.

La danse sensorielle est aussi un excellent moyen de se débarrasser des prisonniers difficiles sans recourir à une exécution (qui porte parfois préjudice aux relations publiques).

▶ Pan. La voilà ta justice. ◀

La peine de mort reste la punition la plus simple à mettre en œuvre. Les États emploient chacun un Bourreau qui applique la sentence d'une balle de .44 bien placée, et

dispose en plus du pouvoir de traquer les fugitifs échappés du couloir de la mort.

RESTER EN CONTACT

DIS BONJOUR À TON AGENT

À l'Ère du Rouge, le portable des années 2000 a été remplacé par un appareil qui représente un bond en avant technologique par rapport à ses prédécesseurs. En 2013, les téléphones permettaient de passer des appels, d'enregistrer des informations, de prendre des photos et d'écouter de la musique. Avec certains modèles, on pouvait même télécharger des vidéos. Mais l'Agent, est la nouvelle solution technologique à la mode, et autant vous dire qu'elle ne se contente pas de recevoir des coups de fil.

▶ IA des Agents ◀

Son programme d'IA autoadoptive rend chaque Agent unique. Il ne s'agit pas d'une IA à proprement parler, mais plutôt d'un enchevêtrement de logiciels qui gèrent les données et « apprennent » lors de leurs interactions avec l'utilisateur. C'est-à-dire toi. Grâce à ce fonctionnement, l'Agent planifie ton emploi du temps, il s'assure que tu as le temps de faire ce que tu as à faire au lieu d'aller au supermarché ou à la laverie.

▶ Les fonctionnalités de l'Agent ◀

Commençons par les fonctionnalités basiques de ton « téléphone ». Oui, tu peux utiliser ton Agent pour passer des appels vocaux ou vidéo. Tu peux enregistrer tes conversations, les transmettre et les programmer en mode réponse. Mais pourquoi s'arrêter en si bon chemin ? Comme un secrétaire de chair et de sang, ton appareil peut organiser les appels. Lorsque tu veux localiser une personne, ton Agent va non seulement scanner le puits de données local pour obtenir son emplacement en remontant jusqu'à son Agent, mais aussi téléphoner à ta place. Si tu n'as pas le temps de discuter, il génère une conversation réaliste en exploitant les données compilées à partir de tes utilisations précédentes ; ce portrait-robot peut transmettre des messages ou servir de répondeur. Ton Agent est aussi capable de filtrer les appels, en adaptant la réponse de ton portrait-robot à l'identité du correspondant (ton cordial pour un client, agressif pour un démarcheur), et te faire le récapitulatif de chaque appel, le tout en recourant aux centaines de voix disponibles en téléchargement auxquelles il a accès.

DONNÉES

Besoin d'acheter un Agent ? Rendez-vous PAGE 352

Beaucoup de gens utilisent de vieux téléphones à clapet. Vu leur faible prix, on s'en débarrasse sans état d'âme quand on veut éviter de se faire tracer.



PAR RICHARD BAGNALL

Enfin, ton Agent peut envoyer ou recevoir des textos, et télécharger les mises à jour des screamsheets (les journaux d'information) en lien avec les sujets que tu suis.

▶ Un compagnon indispensable ◀

Ton Agent est une mémoire de secours. Non seulement il mémorise les rendez-vous, comme un agenda, mais il peut aussi prendre des initiatives les concernant. Imaginons que tu as un anniversaire. Donne le nom de la personne et la date correspondante à ton Agent. Il va programmer un rappel, et en plus tu peux le configurer pour qu'il analyse ta base de données personnelle et exploiter les données pour choisir un cadeau. Il te demande à l'avance si le cadeau choisi te convient. Si tel est le cas, l'Agent valide la commande, paie avec ton compte courant et fait livrer le cadeau au destinataire — tout ça en passant par le puits de données. Ton Agent est aussi un secrétaire personnel, qui compile les informations en rapport avec les gens que tu fréquentes, soit en prenant des notes sur vos interactions, soit en demandant des données supplémentaires aux Agents des interlocuteurs (comme leur numéro de téléphone ou leurs préférences personnelles).

DONNÉES

N'hésitez pas à attribuer un nom et une personnalité à votre Agent. À terme, il peut devenir un PNJ comique à part entière !

▶ Et plus si affinité ◀

Ton Agent n'est pas forcément un outil dénué de vie. Avec quelques améliorations, tu peux lui attribuer un caractère, un nom, une voix et même un avatar 3D. Tu peux l'appeler par son nom, lui demander des choses ou encore le configurer pour qu'il te téléphone et discute avec toi, comme s'il s'agissait d'une personne réelle. Il paraît que les âmes solitaires en garnison sur les stations orbitales ou effectuant de longs trajets reprogramment leurs Agents, qui leur servent autant d'assistants personnels que d'amants de substitution (avec l'aide « d'améliorations » cybernétiques spécifiques pour satisfaire des besoins précis).

DONNÉES

L'application de Ziggurat Demande à Alex est spécialement conçue pour faciliter les recherches des Agents sur les puits de données.

▶ Base de données ◀

Besoin de renseignements ? Pas la peine d'utiliser un terminal de données. Ton Agent dispose de fonctions de recherche autonomes qui lui permettent de chercher à ta place. Demande-lui de trouver des informations sur un sujet, et il écumera le puits de données. Il peut compiler les résultats dans un rapport simplifié (à toi de le paramétrer) qui prend la forme d'un texte, d'un graphique ou d'un résumé audio. Ton Agent peut également scanner le puits de données pour localiser une personne, un lieu ou autre chose. Ensuite, tu n'as plus qu'à lui demander d'afficher le résultat sous forme de plan, de guidage GPS ou de fichier vocal.

▶ Coach personnel ◀

Tu peux connecter ton Agent à la plupart des installations de ton conapt. Il communique avec ton frigo et ton placard et leur demande si tu as besoin de ravitaillement ; si ton stock de produits indiqués sur ta liste de course commence à baisser, tu peux le programmer pour qu'il passe commande et choisisse une livraison à domicile. Il peut même communiquer avec ton dérouleur de papier toilette pour s'assurer que tu n'es jamais à court. Tu peux le synchroniser avec tes vêtements — le tissu numérique informe ton Agent en cas d'usure, il communique des informations sur le modèle, le lieu d'achat et les boutiques qui proposent une collection similaire. En clair, tu peux le connecter à tous les appareils dont tu te sers : si ton fancar a besoin d'une révision, il programme un rendez-vous chez le mécanicien ; si tes armes ont besoin d'être réparées ou nettoyées, il te prévient. Si tu le lui demandes, ton Agent surveillera tes signes vitaux ; connecte-le à ton biomoniteur, et en cas de blessure, il scannera ton organisme et contactera une Trauma Team.

▶ Divertissement ◀

L'Agent est aussi la principale plateforme de divertissement. Oublie les vieux lecteurs de musique qu'il fallait trimballer, les baladeurs MPEG ou les cartouches de jeu. Ton Agent peut stocker des milliers d'heures de programmes : musique, vidéos, films, jeux vidéo. Il peut les diffuser sur son écran LCD intégré ou chercher automatiquement une sortie audio ou vidéo inutilisée dans les environs. Avec l'avènement des tissus numériques, il est devenu possible de projeter son divertissement favori sur ses vêtements.

Ton Agent enregistre les programmes que tu consommes ; au bout du deuxième épisode, il télécharge automatiquement les suivants à partir du puits de données. Il cherche également les programmes similaires et te suggère des extraits à visionner. Et lorsque la mémoire est pleine, il transfère les données inutilisées dans les modules de sauvegarde auxquels il a accès à tout moment (et qu'il peut faire livrer dans ton conapt).

▶ Ce que ton Agent a dans le ventre ◀

Bien que ce ne soient pas des ordinateurs à proprement parler, les Agents ont accès à divers programmes informatiques. Tu peux dicter du texte ou le taper sur un clavier virtuel et transférer le résultat vers un puits de données ou une imprimante. L'Agent peut enregistrer des images en 2 ou 3D (selon le modèle) et les télécharger sur le puits de données. Des programmes intégrés permettent de s'adonner au mixage, de créer des effets spéciaux voire des images de synthèse. Branché à un écran flottant et à des synthétiseurs, ton Agent peut même t'organiser un concert.

En résumé, avoir un Agent, c'est être accompagné d'un secrétaire équipé d'un téléphone, d'une télé, d'un studio d'enregistrement, d'une plateforme de divertissement, d'un ordinateur, d'un bouton d'alerte médicale, d'un agenda personnalisé et d'un service d'achat en ligne qui rentre dans un boîtier pas plus gros qu'un paquet de cigarettes.

▶ Fournisseurs d'accès et puits de données ◀

Mais cette puissance à portée de main ne vaut pas grand-chose sans une connexion, pas vrai ? C'est pourquoi tu as besoin d'un fournisseur d'accès qui s'occupera du raccordement de ton Agent. Aucune entreprise n'a le monopole sur la connectivité. Tu trouveras des dizaines de revendeurs à Night City, où chaque jour de nouvelles boîtes font leur apparition. Ces entreprises installent quelques nœuds sans fil et connectent des logiciels fraudeurs aux nœuds déjà en activité, mais comme chaque installation supplémentaire augmente le rayon des connexions, les fournisseurs existants laissent sans problème leurs concurrents se raccorder au réseau. Le prix de la connexion est inclus dans chaque Niveau de vie.

DANS TON SAC

En 1997, malgré les bonnes intentions de leurs auteurs, les lois sur le contrôle des armes ont été balayées par une vague de manifestations au moment où le taux de criminalité transformait les États-Unis en nation assiégée. L'autodéfense est vite devenue un mode de vie et la demande en matière d'armement léger individuel a explosé.

En 1999, les lois sur le contrôle des armes impliquaient de :

- Remplir une « demande de port d'arme » permettant de porter un pistolet dissimulé.
- Patienter pendant quatre jours en attendant le résultat des contrôles qui pouvaient se solder par un refus à cause du casier judiciaire ou d'une maladie psychiatrique déclarée.
- Payer une taxe de 25 ED et faire graver un numéro de série sur la crosse de l'arme. Ce numéro est fiché avec les caractéristiques balistiques de l'arme dans les fichiers conservés au siège de la CIA et du FBI, à Washington DC.

Personne ou presque ne respecte ces règles.

La réglementation

La Loi fédérale sur l'armement de 1999 dit que si une arme à feu portant ton numéro d'identification est utilisée pour commettre un crime, tu es tenu pour responsable de ce crime, à moins que tu aies signalé préalablement la perte ou le vol de l'arme et rempli une déclaration dans un commissariat.

Selon la clause de la Loi fédérale sur l'armement, le port de mitrailleuse et d'armes automatiques est illégal. En cas de détention, le contrevenant risque une peine allant de cinq à sept ans de prison ferme. Ça n'a pas l'air de stopper grand-monde.

Trouver un fournisseur

Où se procurer des armes ? Les boutiques Militech ont disparu du paysage. En revanche, n'importe quel Fixer digne de ce nom peut t'introduire au Marché de nuit du coin. Il existe des centaines de configurations — souviens-toi, cela fait moins de vingt ans que la guerre est terminée — mais il va falloir compter sur la chance. Qui sait ! Tu pourrais mettre la main sur un vieux Malorian ou un antique pistolet à rouet.

Les vieux fusils ont la peau dure

Des modèles d'occasion de vénérables Beretta et Webley à vendre, on en trouve plus que de raison (surtout sur les marchés de nuit), et tu dénicheras sans peine des tas d'armes « obsolètes » à des prix raisonnables dans des trocs. Le plus compliqué sera de trouver les munitions ; la plupart des fusils modernes recourent à des munitions sans douille, et si tu as un vieux modèle, tu vas devoir recharger à l'ancienne.

Surplus de l'armée

Conséquence d'une guerre conventionnelle de grande envergure qui a touché cinq continents, on trouve pas mal de surplus et de matériel abandonné qui n'attendent que d'être ramassés. Pistolets, fusils, armes automatiques, lance-missiles portatifs, lance-flammes — le choix du roi. Si ton Fixer arrive à en dégoter, tu pourras faire tes courses — et acheter les munitions sans étui qui vont comme un gant à ton arme.

Matériel récent

Bien que les modèles anciens comme le Colt .357 ou .45 aient du charme, un cyberpunk doué de bon sens est conscient de l'efficacité des pistolets modernes. Depuis l'introduction du Glock 17 automatique au milieu des années 80, la majorité des fabricants d'armes produisent des pistolets en résine polymère de différents calibres.

Polymères jetables

Les pistolets en plastique polymère (pistolets de mauvaise qualité) sont les modèles les plus répandus. Il suffit d'une imprimante 3D pour les fabriquer, leur coût de revient est ridiculement bas et on peut même en acheter dans les distributeurs Vendit. Disponibles dans plusieurs coloris dans la plupart des supermarchés Oasis, ces « polymères à un coup » disposent d'un chargeur de munitions sans douille facile à mettre en place. La gamme Cyberteen™, un peu datée, propose des étuis décorés, aux motifs directement moulés dans le plastique — le cadeau idéal du jeune consommateur préoccupé par l'autodéfense.

Munitions

Quel que soit leur modèle, la plupart des pistolets modernes sont conçus pour recevoir des munitions spécifiques en fonction de la largeur du canon, classées selon leur puissance : légères (équivalent du 6 mm), moyennes (9 mm), lourdes (11 mm) et très lourdes (12 mm). En général, les fusils tirent des balles standardisées basées sur le 7.62 x 39 mm, ce qui permet à n'importe quel Techie d'en produire.



PAR HUNTANG

Se balader en ville

Surprise, surprise. Contrairement à ce que l'on attendait, dans les ténèbres du futur, aucune découverte technologique n'est venue révolutionner le domaine des transports. Des années de crise économique et d'agitation politique ont découragé les recherches portant sur les moyens de transport et pour tout dire, voyager est devenu une activité risquée. Le réseau urbain de l'Ère du Rouge n'a plus rien à voir avec celui du XXe siècle — finis les routes embouteillées, les trains bondés et les aéroports qui fourmillent de touristes. À la place, imagine-toi un patchwork de chaussées mal entretenues, des aéroports à l'abandon et des transports ferroviaires gangrenés par les gangs et un service intermittent.

Transports terrestres

Voiture

Nombreux modèles disponibles

- **Carburant :** CHOOH² ou méthane liquide
- **Vitesse :** 160 à 480 km/h selon le modèle
- **Points de dégâts structurels :** 50
- **Prix :** varie selon le modèle

Vue de l'extérieur, l'automobile n'a pas beaucoup changé depuis les années 1980. La majorité des voitures restent des carlingues en métal montées sur quatre roues, aux lignes plus ou moins carrées. L'éthique cyberpunk n'est peut-être pas étrangère à cette stagnation, car comme on dit : « Tant que ça marche, garde-le jusqu'à ce que mort s'ensuive. » Dans le contexte d'appauvrissement des années 2000, les constructeurs automobiles se sont contentés de designs datés qui manquent cruellement d'imagination, si bien qu'à la fin de la Quatrième Guerre corporatiste, la voiture familiale n'avait guère évolué depuis la création de son ancêtre.

À cause de l'envolée des prix du pétrole, la quasi-totalité des voitures des années 2000 est alimentée par des bonbonnes de méthane liquide ou des carburants à base d'alcool comme le fameux CHOOH². Les véhicules électriques, loin d'être la norme, sont des espèces rares, ce qu'on doit à l'absence d'infrastructures pour assurer un rechargement rapide des batteries.

Cybervoitures

Les systèmes de conduite des cybervoitures n'ont pas changé depuis la fin du XXe siècle, si l'on excepte l'apparition d'interfaces numériques et de boutons supplémentaires, et l'invention des systèmes de conduite cybernétiques. Les roues, l'accélérateur et la boîte de

transmission sont équipés de servomécanismes contrôlés par un cybermodem modifié intégré au tableau de bord.

Le chauffeur n'a qu'à se « brancher » au cybermodem pour déplacer le véhicule par la pensée. Les véhicules privés de commandes de conduite externes sont rares, puisque seuls les conducteurs cybernétisés peuvent se servir de ces modèles. Jusqu'à présent, aucun fabricant n'a produit d'automobile purement conçue pour les usagers cybernétisés, toutefois plusieurs entreprises spécialisées dans les pièces détachées sont capables de convertir des véhicules pour qu'ils remplissent ce critère.

Cybermotos

Nombreux modèles disponibles

- **Carburant :** CHOOH² ou hydrogène liquide
- **Vitesse :** 160 à 480 km/h selon le modèle
- **Points de dégâts structurels :** 35
- **Prix :** varie selon le modèle

Les bécanes sont légion de nos jours. Les moteurs fonctionnent à l'hydrogène ou au CHOOH². Les principaux constructeurs sont Kundalini, Harlon-Dawson, Zondo et Toyo-Tomo.

Transports maritimes

Hors-bord

Nombreux modèles disponibles

- **Carburant :** CHOOH² ou hydrogène liquide
- **Vitesse :** 95 km/h
- **Points de dégâts structurels :** 50
- **Prix :** 30 000 ED (Super luxueux)

Un petit appareil monocoque performant conçu pour les opérations de contrebande, de sauvetage, de maintien de l'ordre, de piraterie ou (plus rarement) pour la pratique du ski nautique. Les coques sont fabriquées en polymère dense et flexible avec ajout de renforts en titane. Les améliorations les plus courantes sont les mitrailleuses embarquées et autres armes lourdes.

Minisub multifonction OTEC Hammerhead

- **Carburant :** batterie, propulsion à CHOOH²
- **Vitesse de surface :** 24 km/h (MOUV 10)
- **Vitesse en immersion :** 95 km/h (MOUV 20)
- **Points de dégâts structurels :** 100
- **Équipage :** 3-8

Le Hammerhead est un exemple des « taxis » sous-marins qui sillonnent les océans. Employé en tant que navette longue distance, il est célèbre pour sa silhouette disgracieuse que les sonars détectent sans difficulté et n'a jamais été conçu pour un usage militaire. Il demeure toutefois polyvalent et fonctionnel, avec ses deux Pseudo-IA embarquées qui assistent le pilote et l'équipage dans leurs tâches.

En dépit de son inutilité apparente en situation de combat, des modèles armés de tubes lance-torpilles jumelés sont envoyés dans la mêlée en tant que renfort de patrouille. Les conducteurs de ces « tubes à torpilles » ont développé une tactique standard qui consiste à lancer leurs torpilles contre le premier ennemi venu dès qu'il arrive à portée. Ensuite, ils font demi-tour et rentrent à la base à toute vitesse, évitant les affrontements rapprochés avec des adversaires sans doute mieux équipés.

Transports aériens

Gyrocoptères

Nombreux modèles disponibles

- **Moteur :** moteur d'aéronef à rotor alimenté au CHOOH²
- **Rayon d'action :** 80 kilomètres
- **Vitesse de vol :** 160 km/h
- **Points de dégâts structurels :** 35
- **Prix :** 20 000 ED (Super luxueux)

Les émeutes de la fin des années 90 ont donné naissance à de nouvelles tactiques pour les opérations en zone urbaine, la plus déterminante étant l'introduction d'hélicoptères légers à une ou plusieurs places appelés « gyrocoptères ».

Les unités de police, les forces de défense des corporations, les unités d'assaut de Solos et les trafiquants de drogue continuent d'en utiliser. Les versions civiles de ces appareils sont des véhicules récréatifs à la mode.

Hélicoptères

Nombreux modèles disponibles

- **Moteur :** turbomoteur à CHOOH² avec turbine à gaz
- **Rayon d'action :** 965 kilomètres
- **Vitesse de vol :** 320 km/h
- **Points de dégâts structurels :** 60
- **Prix :** 50 000 ED (Super luxueux)

La plupart des hélicoptères possèdent deux grandes nacelles de moteur installées sous les rotors qui assurent la sustentation. On peut orienter le rotor principal, le faire basculer pour qu'il adopte une position horizontale permettant

DONNÉES

Pour découvrir le fonctionnement des véhicules en combat, voyez la PAGE 189

à l'appareil de décoller à la verticale. Les pales peuvent se replier le long du corps de l'aéronef, ce qui facilite le stockage. Il s'agit du moyen de transport idéal pour s'envoler depuis les héliports et les hélisurfaces des toits.

Concept révolutionnaire apparu en 1988, l'aéronef à rotors basculants est devenu le véhicule par excellence des années 2000. La version militarisée est intervenue avec succès durant les émeutes des années 90 et les conflits d'Amérique centrale. Des constructeurs civils ont acquis la licence du système de rotor basculant pour l'appliquer à des appareils destinés aux entreprises.

Les hélicoptères font office de navette aérienne entre les centres-villes et les plateformes aéroportuaires ou bien servent de transport aux corporations, décollant des hélisurfaces pour évoluer entre les gratte-firmament. Des modèles légers tels que le AE-800 Featherlite se sont fait une place aux quatre coins du monde, car ils permettent d'effectuer des opérations aériennes sur les sites les plus isolés qu'il soit, même en l'absence de structures aménagées.

Aérodynes multifonctions AV-4

Nombreux modèles disponibles

- **Moteur :** turbofan à poussée vectorielle
- **Rayon d'action :** 640 kilomètres
- **Vitesse de vol :** 320 km/h
- **Points de dégâts structurels :** 100
- **Prix :** 50 000 ED (Super luxueux)

Le véhicule tactique AV-4, qui se rapproche le plus des voitures volantes des récits de science-fiction, est un aéronef d'assaut conçu au départ pour opérer dans les zones urbaines denses auxquelles les hélicoptères et autogyres ne pouvaient accéder. Avec sa structure compacte de forme ovale, ses hélices réduites au strict minimum pour assurer sa manœuvrabilité, l'AV-4 a l'aérodynamisme d'un rocher, il se repose sur la puissance brute de son énorme moteur à propulsion pour rester en l'air. Le tout premier réacteur faisait décoller des avions de chasse de 8 860 kg ; en comparaison, un AV-4 chargé à bloc pèse 3 900 kg.

L'AV-4 employé par les policiers et les troupes corporatistes engagés dans des opérations en zone urbaine est équipé de mitrailleuses montées sur trépied à l'intérieur de l'appareil. Il a également révélé son utilité en tant que véhicule des services d'urgence, notamment chez Trauma Team. Quant aux corporatistes, ils l'ont adopté pour effectuer leurs livraisons spéciales. L'amélioration qu'on retrouve le plus souvent sur les AV-4 est l'ajout de blindage sur le châssis.

Super aérodyne AV-9

Nombreux modèles disponibles

- **Moteur :** turbofans à poussée vectorielle jumelés
- **Rayon d'action :** 640 kilomètres
- **Vitesse de vol :** 480 km/h
- **Points de dégâts structurels :** 60
- **Prix :** 100 000 ED (Super luxueux)

Développement récent des véhicules Navis, cet aérodyne plus compact, équipé de deux turboréacteurs à double flux installés à flanc de coque dans des boîtiers blindés, est l'équivalent d'une voiture de sport. En plus de l'augmentation de poussée produite par la présence du deuxième moteur, la réduction de poids obtenue grâce à sa cabine minimaliste permet à l'AV-9 de fendre les airs à une vitesse effroyable. La clientèle se compose principalement de gens aisés qui acquièrent ce véhicule pour le plaisir, mais dans la rue, quelques personnes lui ont trouvé d'autres utilités.

Transport orbital

Avion spatial Delta 4

- **Moteur :** batteries, piles à combustible Hi-Lox
- **Vitesse de vol :** Mach 6
- **Points de dégâts structurels :** 40
- **Équipage :** 1-2

Vestiges de la Quatrième Guerre corporatiste, les Delta sont des avions suborbitaux à très grande vitesse conçus pour le combat et l'interception. Ils sont en général équipés de deux moteurs : un turboréacteur supersonique classique pour atteindre une altitude de 35 km et un moteur de fusée à combustion courte pour se propulser en orbite. Parfois, les Delta sont remorqués par des avions à réaction de taille supérieure, ou catapultés dans l'espace avec des fusées à usage unique. On les retrouve également à bord des appareils de transport spatiaux.

Une fois sortis de l'atmosphère terrestre, les Delta manœuvrent à l'aide de leurs propulseurs pour fondre sur leurs cibles orbitales. Armés de leurs tubes lance-roquettes jumelés, ils frappent vite et comptent sur le carburant restant pour rentrer à la base en toute sécurité. Les Delta sont extrêmement rares ; l'Agence spatiale européenne en possédait tout au mieux vingt-quatre, mais la découverte d'escadrons de vaisseaux d'attaque spatiale conservés dans des bases aériennes isolées des États-Unis et de l'EuroThéâtre a permis aux corpos et aux familles nomades les plus aisées de s'en procurer par l'intermédiaire de Fixers d'envergure internationale.

Méga véhicules pour un transport maximal

Métro léger MagLev

Nombreux modèles disponibles

- **Moteur :** aimants supraconducteurs
- **Vitesse :** 480 km/h
- **Points de dégâts structurels :** 100 par wagon

Les recherches sur les aimants supraconducteurs ont permis la construction de trains à sustentation magnétique durables et accessibles. Circulant sur des voies garnies de matériaux magnétiques, ces MagLev sont devenus un atout majeur en matière de transport dans les années 2000. Financés par les corporations ou les mairies, on les retrouve dans la plupart des métropoles.

Dans l'enceinte de la ville, les MagLev évoluent sous terre, alors qu'en périphérie, les voies sont aériennes. En général, une unique ligne soigneusement protégée permet d'entrer et de sortir de la zone exécutive sur présentation d'une autorisation. Les stations de métro léger des corporations sont toujours propres, bien éclairées et surveillées par des agents de sécurité corporatistes. Les autres stations urbaines n'ont pas droit aux mêmes standards, bien que les pouvoirs publics ordonnent des patrouilles de police pour réprimer les actes de vandalisme et la criminalité sur les lignes de transport.

Un ticket de MagLev coûte 1 ED par station. Par exemple, si ton trajet compte trois stations, tu en auras pour 3 ED. Tu peux acheter tes tickets auprès des distributeurs automatiques qui prennent des espèces, installés dans les stations et les supérettes locales.

Cargo submersible CINO TGroCS

- **Moteur :** batterie, propulsion au $CHOOH^2$
- **Vitesse de surface :** 24 km/h (MOUV 10)
- **Vitesse en immersion :** 95 km/h (MOUV 20)
- **Points de dégâts structurels :** 300
- **Équipage :** 6-36

Ce cargo submersible est ce que les Nomades peuvent espérer de mieux pour rivaliser avec les sous-marins nucléaires des gouvernements. Avec ses cent mètres de long et ses dix étages de haut, le cargo submersible CINO est le plus grand appareil de sa catégorie actuellement en production à être entièrement gérée par un clan nomade. Conçu par la Russie soviétique qui lui a donné le surnom affectueux de Très Gros Cargo Submersible (TGroCS), son plan vieux de cinquante ans a été révisé pour l'adapter aux exigences des années 2040. Sa coque lisse recouverte de tôles qui assurent l'isolation phonique et ses propulseurs magnétohydrodynamiques en font un appareil relativement discret pour son gabarit. Malgré son envergure, il nécessite un équipage réduit pouvant descendre jusqu'à six personnes en fonction du degré d'automatisation des systèmes. Parmi les accessoires, on retrouve des lance-torpilles quadruples et une soute Minisub, laquelle renferme en général un Hammerhead.

Aérozep K151

- **Moteur :** $CHOOH^2$ ou hydrogène liquide
- **Vitesse de vol :** 160 km/h (MOUV 20)
- **Points de dégâts structurels :** 300
- **Équipage :** 2-36

Basé sur le célèbre Overlord de l'armée des États-Unis d'avant-guerre, cet aérozep est principalement utilisé pour le transport de marchandises et a ainsi été repensé pour accueillir jusqu'à dix conteneurs. Il s'agit du principal outil des familles nomades spécialisées dans le transport aérien, mais il n'opère jamais à proximité d'éventuelles zones de combat qu'il contourne du mieux qu'il peut en fonction de son autonomie, escorté de plusieurs Navis d'assaut rapide ou de chasseurs assurant la domination du ciel. Le K151 nécessite au minimum deux membres d'équipage, mais cette configuration est rare ; en tant qu'outil de travail indispensable de la famille nomade qui le possède, il accueille jusqu'à trente personnes à son bord, voire plus en l'absence de cargaison.

SE TENIR AU COURANT

Terminaux de données

Les **terminaux de données** sont des ordinateurs qu'on retrouve à tous les coins de rue, construits dans des poteaux en béton recouverts de matériau indestructible. Ils sont directement connectés au puits de donnée de la ville et fournissent des plans du quartier sur un papier de mauvaise qualité, des informations, des notifications sur l'actualité en temps réel, des numéros de téléphone, une liste des événements organisés, une mise à jour des programmes de divertissements et un service d'achat en ligne. Tu peux aussi t'en servir pour te brancher au puits de données. Compte 10 eurodollars (Bon marché) par minute d'utilisation. La majorité des terminaux sont gérés par Ziggurat ou des entreprises de service affiliées à des corporations médiatiques locales.

DONNÉES

Vous trouverez des exemples de screamsheets (et les missions qui s'y rapportent) à partir de la PAGE 425

Screamsheets

Pour concurrencer la télévision, la presse fait maintenant appel à la technologie numérique. Le contenu des articles est tapé et mis en page sur ordinateur, agrémenté de photos scannées, puis converti en code numérique avant d'être diffusé dans les centaines de kiosques numériques de la ville. Ces kiosques réassemblent le code et impriment à toute vitesse des articles à la demande. Le papier journal gras et fragile qui sort de ces imprimantes est appelé **screamsheet** en argot.

Les screamsheets ont pas mal d'avantages par rapport aux journaux de l'ancien temps. Tu peux paramétrer le kiosque pour imprimer les sections de ton choix au tarif de 0,1 ED par page. Les nouvelles éditions compilent plusieurs heures d'information, et permettent ainsi au public de suivre les événements au fur et à mesure de leur déroulement. Note toutefois que les mises à jour ont généralement lieu à 6 heures, 12 heures, 17 heures et 22 heures.

De nos jours, on peut télécharger les screamsheets sur son Agent.

Générateur de gros titres pour screamsheets

Ce générateur vous permet de choisir les articles qui font le buzz pour une durée de quatre heures.

1d6	1	2	3	4	5	6
Catégorie	International	National	État	Local	Finance	People

Gros titres (choisissez ou lancez 1d10 par colonne)			
1	(Choisissez une corpo)	Offre	Corporations
2	Le sénateur	Menace	Ville
3	Le président	Met en péril	Compromis
4	Les corporations	Assassine	Alerte
5	Le conseil municipal	Tué	Plan
6	Un cyberpsycho	Meurt	Scandale
7	Un tueur en série	Fait l'éloge	Femme
8	Le criminel	Annonce	Homme
9	Une tragédie	Révèle	Accident
10	Les enquêteurs	Poursuit	Espoir

Les nouvelles médiacorporations

Les médiacorporations proposent des « spectacles » en image de synthèse et en prise de vue réelle allant du drame à la comédie. Ces entreprises nouvelles peuvent étendre leur réseau sur plusieurs villes ou compter dans leurs rangs une poignée d'artistes talentueux, de techniciens et de producteurs.

Indépendants et Médias

Les Indépendants et les Médias produisent des émissions people ou d'actualité, des spectacles vidéo ou des danses sensorielles, des programmes de journalisme d'investigation et décryptent le monde contemporain. Ils créent également des émissions de débat ou des programmes culturels à visée informative — l'équivalent des présentateurs de journaux d'antan.

Puits de données

Ce sont les puits de données qui ont rendu l'existence des PopMédias possible, ce réseau LAN qui connecte le monde du Rouge en remplacement du NET défunt. Chaque ville possède son propre puits de données, dont la mise en place et l'entretien ont de fortes chances d'être assurés par Ziggurat. Pour te connecter et accéder à son interface, tu as seulement besoin de créer un compte personnalisé.

Mais les puits de données ont aussi des limites ; leur structure en LAN, qui s'impose comme une nécessité à une époque où le sabotage informatique est endémique, repose entièrement sur un réseau câblé qui n'offre pas la même souplesse que le NET et feu son réseau satellitaire.

Puisque le puits est une base de données libre d'accès, n'importe qui peut y introduire de nouveaux programmes au format PopMédia, sachant que les fonctions de recherches des Agents permettent de trouver sans peine les contenus récents. Télécharger un PopMédia est aussi facile que de cliquer sur un lien. Dès que ton Agent a terminé le téléchargement, il continuera à suivre ce programme ou à acquérir des contenus similaires jusqu'à ce que tu lui ordonnes d'arrêter. Les PopMédias cherchent à faire le buzz ; depuis que les puits de données calculent les statistiques, ils comptabilisent le nombre de téléchargements et de visionnages pour une meilleure adaptation de leurs capacités.

Un programme PopMédia commence en général par occuper un seul créneau, mais si le nombre d'abonnés décolle et que sa réputation fait le tour du réseau, il finit par absorber un pourcentage élevé de la bande passante disponible. Cette dernière devient ainsi l'enjeu de programmes qui rivalisent de popularité. Cela signifie également que les petits groupes affrontent les médiacorporations, anciennes ou nouvelles, sur le même terrain (et parfois l'arme au poing).

Tes fringues

Les tissus numériques incluent dans leur trame des microcircuits qui parent les habits de nouvelles propriétés, au-delà de l'esthétique et du simple confort. Certains possèdent par exemple des systèmes de régulation thermique pour mieux supporter la chaleur de l'été ou la morsure de l'hiver. En général, les micro-ordinateurs conçus pour paramétrer ces fonctionnalités sont installés dans les boutons et les fermetures éclair.

DONNÉES

Pour en savoir plus sur Ziggurat, consultez sa fiche détaillée
PAGE 280

Les vêtements à l'Ère du Rouge

- Détectent les taches et les traces d'usure, puis transmettent ces informations aux Agents ou à d'autres systèmes informatiques. Ces balises ne contiennent pas seulement des informations sur l'état du vêtement, mais aussi le code du fabricant, le numéro de commande et la taille. L'Agent est ainsi en mesure de commander de nouveaux habits sur la base de ces informations.
- S'adaptent aux variations de température en contrôlant votre température corporelle. Les fibres du tissu se resserrent ou se relâchent pour réguler la circulation de l'air dans un sens ou l'autre.
- Changent de couleur ou projettent des images 2D sur le tissu.



PAR NEIL BRANQUINHO

Style du futur sombre

DONNÉES

Pour en savoir plus sur le prix des vêtements, rendez-vous PAGE 356

À l'Ère du Rouge, la mode vestimentaire n'a jamais été aussi variée. Tu choisis ce qui est dans tes moyens, mais une grosse liasse de billets ne suffit pas toujours pour acheter cette cyberveste tellement cool (avec col éclairé) sur laquelle tu baves. La mode suit quand même des tendances, dont les plus répandues sont indiquées dans la liste ci-dessous. Chaque style renvoie une certaine image aux autres habitants de la Rue.

Mode	L'image renvoyée
Vagabond	Sans-abri Guenilles Clochard
Couleurs du gang	Dangereux Violent Rebelle
Générique	Standard Coloré Modulable
Bohème	Pastoral Rétro Liberté
Décontracté	Confort Souplesse Pratique sportive
Âme nomade	Western, élimé, tribal
Pop asiatique	Coloré Cosplay Kawaii
Urbain flash	Tape à l'œil Technologique Streetwear
Cadre sup	Leadership Présence Autorité
Haute couture	Grand couturier Sur-mesure

Il faut bien manger

La pollution, les déchets toxiques et la privation injustifiée d'un accès aux ressources essentielles, sans oublier une terrible guerre mondiale, ont rendu des terres agricoles stériles et l'accès aux aliments de base dangereux ou horriblement cher. Pour répondre à ces problématiques, l'Amérique a créé des substituts industriels. Continental Brands détient la majorité des brevets dans ce domaine.

Nourriture synthétique

▶ Croquette ◀

La croquette est l'aliment de base. Il s'agit d'un nutriment produit en grande quantité, principalement composé d'algues, de plancton et de protéines de soja (aucune présence de protéine humaine à déplorer, contrairement à ce que certains voudraient faire croire) qui répond aux besoins nutritionnels, mais dont l'odeur et le goût rappellent trait pour trait son homonyme destiné aux chiens. Au nom de leur programme de soutien, les néocorporations organisent des distributions pour les ouvriers qui ne sont évidemment pas gratuites, puisque le coût est déduit de leur fiche de paie. Dans l'ensemble, les citadins ont de quoi s'offrir un repas



PAR EVE VENTRUE

à base de croquette par jour, encore qu'ils essaient de se préparer des plats plus variés quand ils en ont les moyens.

▶ Prépack ◀

L'étape au-dessus de la croquette est le prépack, un repas à réchauffer. Principalement composé de soja et de céréales, son goût demeure néanmoins plus convaincant et certains sachets contiennent de vrais morceaux de viande ou de légume. Un prépack de qualité inclut un pourcentage plus élevé d'aliments naturels et ressemble à un plat de restaurant, si ce n'est qu'il est emballé dans un sac. Appuie sur le bouton, et mange tant que c'est chaud. Les prépacks valent beaucoup plus cher que les croquettes, plus encore si tu choisis des prépacks de qualité. C'est plutôt le genre de repas qu'on retrouve chez les cadres et dans les foyers aisés ; si tu veux manger de ce pain dans un turf d'Edgerunners, ton Fixer a intérêt à connaître un bon fournisseur, choomba.

Aliments frais

Les aliments frais ont toujours fait partie du régime alimentaire de base de l'élite de Night City et des biens de luxe pour monsieur Tout-le-Monde. Des habitants disposaient néanmoins d'un avantage sur ce plan, car ils vivaient à proximité des centres de transformation agroalimentaire.

▶ La guerre des potagers ◀

Juste après la guerre, il était pour ainsi dire impossible de se procurer de la nourriture en ville, même sans tenir compte des raids menés par les gangs, des mégacorporations en plein conflit et des problèmes d'approvisionnement causés par l'absence de transports. Confrontés à la disette, de nombreux Edgerunners se sont découvert une âme de jardinier. Ils ont rasé des immeubles à l'abandon pour dégager la terre, fabriqué le matériel nécessaire pour construire des jardins sur toit, des tonneaux pour filtrer les pluies acides et des systèmes d'arrosage. Deux ans après la guerre, Night City regorgeait de potagers ; de petits havres de verdures entretenus avec soin qui nourrissaient les résidents des conapts et les squats du voisinage. Pour une fois, les citadins avaient accès à une alimentation saine (si l'on oublie la radioactivité et les traces de déchets toxiques).

▶ Tué pour une laitue ◀

Ce phénomène n'était pas passé inaperçu auprès des communautés telles que les boosters, les gogangs et autres groupes qui n'éprouvaient aucun intérêt pour l'agriculture. Des affrontements terribles avaient lieu autour de ces jardins propices à la guérilla et tous les mois le bilan des victimes ne cessait de s'alourdir (mais on prenait soin de transformer les cadavres en fertilisant lorsque c'était possible). En réponse, des quartiers entiers ont pris les armes et patrouillé dans les hauteurs de leurs immeubles, prêts à tabasser et abattre tous ceux qui rêvaient de voler une tomate.

▶ De la viande fraîche ◀

La situation est devenue encore plus tendue lorsque des fermiers se sont lancés dans l'élevage de vrais poulets, de cochons nains et même de chèvres (les vaches restent une espèce rare). Les animaux étaient expédiés seuls ou en troupeaux dans des convois nomades dont la protection était renforcée par la présence de Solos, donnant ainsi naissance à une génération de cow-boys modernes. Inutile de dire que des groupes se sont essayés au vol de bétail, et que ces voleurs en puissance ont terminé leurs jours dans l'équivalent du Boot Hill à Night City.

▶ Les prix du marché ◀

À l'heure actuelle, les tensions sont un peu retombées. Les relations entre agriculteurs et néocorporatistes se sont apaisées. En échange de mesures de sécurité fournies par les corporations, les agriculteurs vendent des aliments frais à leurs partenaires et tout le monde est gagnant dans l'affaire. Tout n'est pas rose cependant : les villages fermiers et les jardins sur toit implantés trop près des supermarchés Oasis détenus par Continental Brands sont toujours la cible de raids.

DONNÉES

Le clonage revient encore trop cher pour que le commun des mortels ait accès à de la viande clonée.

DONNÉES

Pour en savoir plus sur *Network 54*, un géant des réseaux de télévision, rendez-vous PAGE 274

Prendre du bon temps

Sociétés de diffusion

Moins envahissantes à l'Ère du Rouge qu'elles ne l'étaient autrefois, les chaînes de télévision et les stations de radio sont revenues aux origines en redevenant une source de divertissement ancrée dans le paysage local. Les ondes ne sont plus saturées par un flot de chaînes. Pour celles qui restent, le public se limite aux abonnés qui résident dans une ville ou plusieurs localités séparées tout au plus par une ou deux centaines de kilomètres. La programmation est variée puisqu'on retrouve du sport, des sujets d'actualités, des émissions de musique, des clips, de vieux films, des émissions étrangères, des programmes religieux, des débats, des films érotiques et pornographiques, des documentaires économiques et des bulletins météo. En outre, de nombreuses stations de radio pirate qui émettent par bande latérale unique sont disséminées dans le monde d'après-guerre.

Programmation des chaînes

En Europe et en Asie, l'État contrôle encore la majorité des programmes télévisés, que ce soit la BBC au Royaume-Uni ou la NGK TV au Japon. Aux États-Unis, le paysage médiatique est dominé par trois chaînes privées : New Century Broadcasting (NCB), World Broadcasting Network (WBN) et Network News 54. Elles appartiennent à la branche médiatique de trois conglomérats gigantesques spécialisés dans le divertissement qui produisent des puces électroniques de données, des jeux, du contenu diffusé en streaming, des vidéos, des films et des livres destinés au grand public. Leurs produits fades et abrutissants nivellent la population par le bas. Avec l'effondrement du NET et des satellites, les réseaux de diffusion se livrent une compétition féroce pour s'emparer des nouvelles formes de divertissement partagées par le biais des PopMédia et des puits de données.

Chaînes satellitaires

En plus du réseau local, il reste encore de rares antennes satellites qui diffusent des programmes du monde entier (à la fin des années 2020, la guerre a provoqué la destruction de nombreux satellites de télécommunication). Il existe également quantité de chaînes pirates dont le centre de diffusion demeure secret, ou qui passent par les réseaux câblés et les satellites remis en état par les Orbitaux. Il s'agit de la principale source d'informations qui n'ont pas été déformées par le gouvernement et les corporations.

En plus des écrans plats haute définition d'avant-guerre, on trouve des systèmes expérimentaux de téléviseurs holographiques, disponibles chez tout bon Fixer pour la modique somme de 10 000 ED.

PopMédia

Au milieu des années 2020, la majorité des médias américains était aux mains de mégacorporations multimédias comme l'inévitable Network 54 ou sa féroce rivale DNS. Elles filtraient les informations, et la championne en la matière était World News Service (WNS) avec ses vingt-deux chaînes qui diffusaient des programmes d'actualité vingt-quatre heures sur vingt-quatre et sept jours sur sept, chargés de messages subliminaux et des opinions de personnalités influentes. Pendant que le XXIe siècle suivait son cours, un problème se posait alors que ces puissants mégalithes médiatiques se transformaient en journaux d'entreprise des corporations mères ou en porte-parole du parti politique dominant. Mais avec une commission fédérale des communications corrompues aux commandes, l'opposition ne parvenait pas à faire entendre sa voix, c'est pourquoi au début de l'époque Cyberpunk les gens devaient se résigner à avaler leur dose de téléréalité insipide, de vidéos abêtissantes, de mauvais films et d'événements sportifs sponsorisés par les corporations.

Vint le temps de la Quatrième Guerre corporatiste et du DataKrash. Les médiacorporations furent particulièrement touchées par ces événements, puisqu'elles se reposaient sur l'instantanéité des systèmes de communication du NET et sur l'accès aux énormes transmetteurs télé et radio pour diffuser leurs programmes. Mais lorsque la couverture médiatique tomba en morceaux, de nouvelles méthodes de transmission remplirent le vide laissé par les corporations. Le format qui tira son épingle du jeu fut le PopMédia.

PopMédia désigne les programmes de divertissement et d'information créés par des producteurs indépendants plutôt que par les écrasantes médiacorporations. À travers la combinaison de fichiers audio, de données et d'images dans un format rapide et facile à consommer, PopMédia assure le gros de la programmation de l'Ère du Rouge (dont une quantité indécente de déchets). Les cinq sources principales de production des médias sont les nouvelles médiacorporations, les Rockeurs, les Idoles, les Indépendants et les Médias.

Rockeurs

Nommés d'après la célèbre rock star rebelle de la fin des années 90, Manson le Rockeur de son nom de scène, les Rockeurs d'aujourd'hui sont des artistes ou des agitateurs qui se produisent sans le soutien d'une quelconque médiacorporation. Ils donnent des représentations qui combinent concert enregistré, morceaux de musique étayés de supports visuels, observations personnelles et même expériences de danse sensorielle. Les Idoles ressemblent à des Rockeurs, si ce n'est que le savant mélange qu'ils opèrent rappelle les émissions de téléréalité des années 2000 — ce qui les résume parfaitement.

Danse sensorielle

Descendant direct de la technologie de l'interface neurale qui a entraîné la révolution cybernétique (voir plus haut), la danse sensorielle est, selon beaucoup d'habitants, la meilleure forme de divertissement qu'il soit. Un boîtier de DS se compose d'une unité de lecture de puce mémoire et d'un câble qu'on peut brancher à un port d'interface neuronale ou convertir en électrodes dermiques. Le système lit les expériences préenregistrées qui ne se cantonnent pas à des sensations visuelles et auditives, mais sont complétées par des informations émotionnelles et sensitives.

La puce de la danse sensorielle te permet de revivre les sensations de l'auteur de l'expérience (sous une forme édulcorée pour éviter de troubler la clientèle). Comme

DONNÉES

Beaucoup de gens consultent les PopMédia en passant par le Jardin, une plateforme « où tout se consomme », développée par Ziggurat. En plus, la création d'un Lopin personnalisé est gratuite !

toute technologie, la DS est une arme à double tranchant. Il a autant servi à pacifier des prisonniers qu'à divertir les masses. En 2010, on pensait que la danse sensorielle constituerait la prochaine étape majeure dans l'évolution du domaine du divertissement. Toutefois, à cause des problèmes d'addiction psychologique et du coût de production élevé des puces de qualité, ce format a pris du plomb dans l'aile.

Loto de la mort

À Night City, le Loto de la mort est un jeu organisé chaque nuit où les six numéros gagnants sont sélectionnés en fonction des cadavres retrouvés dans les divers quartiers de la ville. On choisit au hasard six numéros qui correspondent à six des quartiers constituant l'agglomération de Night City où les victimes ont été découvertes, ce qui ne coïncide pas toujours avec le lieu du crime.

Le département de police de Night City (ou ce qu'il en reste) recense les données qui sont vérifiées par la société de placement Merrill, Asukaga & Finch. Les propriétaires d'un ticket gagnant doivent contacter le bureau de centre-ville de MA&F à partir de dix heures, le lendemain matin. Quand personne ne vient réclamer l'argent, les gains du prochain tirage augmentent de 1 000 ED.

Acheter du matos

Tu auras besoin de faire des achats importants, mais les boutiques ne courent pas les rues dans le futur de Cyberpunk. Et si tu pensais aller à l'épicerie pour acheter un paquet de chips (ou braquer le caissier pour une poignée de EDdies), tu risques d'être déçu.

Vendits

À l'Ère du Rouge, les gens font leurs courses hebdomadaires aux Vendits, ces distributeurs autonomes qui proposent absolument tout: repas, vêtements, armes... Il te suffit de passer ta carte de crédit devant le scanner (les Vendits n'acceptent pas les espèces), d'appuyer sur des boutons ou de prononcer quelques mots et en quelques secondes ton article sort de la machine.

Les Vendits peuvent être installés n'importe où, puisque leur système autonome fonctionne grâce à une batterie thermique dont la durée de vie s'élève à cinq ans, et se sert des liens intégrés dans son disque dur pour contacter les réparateurs, les fournisseurs, voire les renforts. À vrai dire, la plupart des installations n'ont pas besoin de protection, puisqu'elles comptent comme des couverts en acier et possèdent une tourelle automatisée avec crache-feu intégré (CF. PAGE 214).

DONNÉES

Les prix des marchandises contenues dans un Vendit vont de 10 ED (Bon marché) à 100 ED (Très coûteux). En général, les prix à trois chiffres sont réservés aux repas frais ou aux créatures vivantes.

▶ Qu'y a-t-il dans le Vendit le plus proche ?

Choisissez ou lancez 1d6 pour déterminer le type de Vendit, puis choisissez ou lancez 1d10 pour connaître son contenu.

1d10	Alimentaire (Résultat 1-3)	Personnel (Résultat 4-5)	Bizarroïde (Résultat 6)
1	Ramen	T-shirts en boîte	Perruques pour chien
2	Pizza	Sex toys	Barres énergisantes aux insectes
3	Hamburgers	Parapluies	Laitues
4	Smash	Cravates	Soupe de poisson volant
5	Sushis	Masques chirurgicaux	Crustacés élevés en cuve
6	Viande grillée	Sous-vêtements	Canettes d'odeurs
7	Sachets de 1 kg de croquettes	Bouquets de fleurs	Scarabées vivants
8	Canettes de café	Pistolets et munitions	Costumes de cosplay en papier
9	Canettes de jus de fruits	Puces de danse sensorielle	Capsules de jouets étranges
10	Canettes de soda	Jeux vidéo	Pantalons usés

ÉPICERIES

DONNÉES

Quand vos joueurs s'ennuient, envoyez-les s'acheter une brique de lait de soja à l'épicerie du coin. Leur lassitude devrait disparaître *très* rapidement.

Une **épicerie** est un étal ou une boutique qui tient lieu de magasin d'alimentation et de cave à vin. Il s'agit d'une supérette indépendante, plus modeste et pratique qu'un supermarché. Mais attention, rien à voir avec une épicerie fine. Attends-toi plutôt au bazar de Bob. Un endroit où tu es sûr de trouver de l'action à Night City. Les épiceries sont ouvertes toute la nuit, elles vendent de l'alcool et d'autres trucs que les gangs adorent, la clientèle en est toujours haute en couleur.

LA CLIENTÈLE DE L'ÉPICERIE

Jet	Propriétaire ou caissier	Client notable n° 1	Client notable n° 2
1	Une mamie qui te traite comme un de ses enfants et te houspille.	Le client qui n'arrête pas de marmonner, puis s'interrompt pour te regarder.	Un yoganger repère les lieux et se donne du courage pour voler un truc.
2	Un retraité mal luné qui déteste tout le monde. Toi en particulier.	Un client exécrable et saoul.	Un membre de gang prend la température et s'apprête à saccager la boutique dans 1d6 tours.
3	Un yoganger blasé que ses parents ont enchaîné à la caisse.	Un client drogué qui « voit des choses » et tente de les chasser en agitant les bras.	Un petit escroc malmène le propriétaire pour qu'il lui verse de l'argent en échange de sa « protection ».
4	Le type trop sympa qui essaie de vous draguer — avec maladresse.	La fille/le garçon de joie qui n'a pas d'argent, mais te fera un « cadeau » si tu lui achètes du Smash.	Un enfant adorable de quatre ans est entré dans le magasin pour chercher sa maman.
5	Le camé qui se contente de te faire un signe de la main et lance : « Fais comme chez toi, man... »	Un Justicier de repos à la recherche d'un truc rapide à avaler, pas d'humeur à bavarder.	Un couple se dispute en entrant dans le magasin et leur querelle ne cesse de s'envenimer.
6	Une personne d'âge moyen que tu ne comprends pas et qui dans tous les cas n'arrête pas de te contredire.	Le client qui a peur de se faire descendre dans la Rue. Il est prêt à sauter sur le premier venu qui s'approche d'un peu trop près (voire à dégainer son arme).	Un couple aisé habillé bien trop richement entre pour acheter de l'alcool après une nuit de fête chicos.

DONNÉES

Continental Brands n'aime pas trop les épiceries. L'entreprise préférerait installer des Oasis à tous les coins de rue. Quitte à tuer pour y parvenir !



PAR EDDIE MENDOZA

PAR RICHARD BAGNALL



LA NOUVELLE ÉCONOMIE DE LA RUE

« Le punk parfait a besoin du matos parfait.
C'est une nécessité, choombatta. »

– Gil Myxx

C'est pas un problème de post-holocauste, les gamins.
C'est une pénurie économique.

Écrivain cyberpunk et sage, William Gibson a dit un jour : « Le futur est déjà là. Il n'est pas réparti équitablement, c'est tout. » Et c'est une façon tout à fait pertinente de décrire la situation dans la Rue à l'Ère du Rouge. Les appareils épatants et les progrès de l'âge d'or des années 2020 sont toujours là, mais la guerre mondiale et l'interruption totale des chaînes de distribution les rendent très difficiles à se procurer. Pas la peine de penser faire un tour au petit magasin : un projectile antitank l'a fait sauter, la société qui le possédait a mis la clef sous la porte et de toute façon, les rayons sont vides parce que personne n'a pu se réapprovisionner étant donné que le cargo qui transportait les produits a coulé et qu'on a pillé sa cargaison.

AVANT LA GUERRE

Avant la guerre, près de 90 % des matériaux bruts et des produits finis circulaient non par train ou par camion comme beaucoup l'imaginaient, mais dans d'immenses porte-conteneurs qui voguaient sur toutes les mers. Ils avaient permis le développement d'une économie inconnue jusqu'ici (excepté peut-être à la fin de l'âge du bronze en Méditerranée). On récupérait les matériaux bruts là où on les trouvait en quantité pour les expédier sur les sites où on les transformait en composants. Ceux-ci faisaient encore un long voyage jusqu'à l'usine où ils servaient à fabriquer un produit fini distribué dans les ports du monde entier et vendu dans les boutiques locales voisines des ports en question. Ce système profitait en outre des communications instantanées fournies par le NET, qui permettaient aux producteurs et aux consommateurs de coordonner la production afin de réduire, voire d'éliminer totalement le gaspillage, un système qualifié de « JAT » (production « juste à temps »).

Avant la guerre, il existait des milliers de porte-conteneurs qui transportaient dans le monde entier des matières premières, des composants et des produits finis et vendables. Chacun contenait des milliers de conteneurs métalliques, tous identiques et appelés EVP (« équivalent vingt pieds ») dans le jargon des compagnies de transport. Les plus grands pouvaient convoyer jusqu'à 20 000 de ces conteneurs, chargés ou déchargés dans d'immenses docks par des grues aux allures de girafes de métal.

UNE GUERRE D'APPROVISIONNEMENT

Puis arriva la 4e Guerre corporatiste, un conflit unique dans la mesure où il se déroulait à la fois sur terre et sur mer. En dehors de la 2e Guerre corporatiste où SovOil et Petrochem s'étaient affrontés dans la mer de Chine méridionale, les précédents conflits s'étaient focalisés sur les continents. Mais AHAG et CINO étant des corporations installées sur l'eau, l'affrontement prit une direction différente et se concentra sur la rupture des lignes d'approvisionnement : il fallait empêcher soldats et matériel d'arriver à destination. La majorité des provisions de guerre circulaient par sous-marins cargos contrôlés par diverses sociétés. Mais quand la guerre s'intensifia, les corpos durent recourir aux mêmes méthodes de transport que le reste du monde développé : les immenses porte-conteneurs.

Les deux camps adoptèrent une tactique qui consistait à attaquer les lignes d'approvisionnement adverses, en commençant par le sabotage (et par la suite les assauts militaires) contre les ports stratégiques. On passa à la vitesse supérieure en agressant les navires individuels soupçonnés de transporter du matériel de guerre, ce qui poussa ensuite les deux camps à déployer des convois bien protégés et des groupes de sous-marins de chasse.

À la fin de la guerre, tous les transports transocéaniques avaient cessé. Les bateaux se retrouvaient coincés dans les ports ou abandonnés en mer, incapables de passer le blocus des sous-marins pour retourner en lieu sûr. Des millions d'EVP de marchandises brutes ou transformées étaient éparpillés sur toute la planète, prisonniers dans des ports bloqués, dérivant sur des porte-conteneurs abandonnés par leurs équipages ou chargés sur des camions et des trains qui ne partiraient jamais les livrer.

Et ils y sont encore, attendant que quelqu'un mette la main dessus.

LES SPÉCIALISTES

Alors voilà le scoop. Dans un monde post-holocauste, il ne reste rien. Les pillards ont grappillé toute la nourriture et l'équipement qui leur tombait sous la main, le reste est perdu pour tout le monde. Mais à l'Ère du Rouge, il reste littéralement des millions de tonnes de matériel parfaitement utilisable éparpillées un peu partout. Il suffit de les localiser et d'y conduire une équipe de récupération. Mais l'équipe en question aura besoin de plusieurs atouts :

Des Netrunners : dès le début du DataKrash, le virus a effacé presque tous les manifestes et documents de chargement archivés. Toutefois, un Netrunner déterminé

pourrait remonter la piste de ces documents dans l'architecture de son puits de donnée, dans les archives d'une branche locale ou dans celles d'une mégacorpo plus vaste. Et un Netrunner *vraiment barge* pourrait même risquer sa vie et sa cervelle en se faufilant dans les vestiges de l'Ancien NET (à condition de trouver un point de connexion) pour y trouver des bribes de documents parmi la bouillie de fausses données et les programmes de type GLACE Noir. Mais si cette prise de risque vous permet de dégoter un million d'Agents flambant neufs ou quelques dizaines d'EVP de minerai de lithium brut, vous devenez milliardaire du jour au lendemain. À condition de trouver un acheteur, bien sûr.

Des Fixers : dotés d'un vaste réseau de clients et de contacts, les Fixers sont passés maîtres dans l'art de refourguer le contenu de ces conteneurs. C'est vers eux qu'il faut se tourner quand vous avez quelque chose à vendre ou à vous procurer. Ils savent en outre engager des agents pour convoyer le matériel d'un client à un autre et ils paient des Solos pour assurer la protection de la marchandise, des Techies pour la vérifier ou pénétrer dans les conteneurs, des Justiciers pour blanchir le matos qu'il faut faire passer sous le nez des autorités locales (lesquelles demanderont leur part), faisant appel à diverses autres entités le cas échéant (des Corporatistes acheteurs, des Rockeurs ou des Medtechs qui pourraient avoir besoin des produits, etc.). Les seuls qui échappent à l'influence des Fixers, ce sont les **Nomades**.

L'AVÈNEMENT DES NOMADES

Depuis qu'ils n'étaient considérés que comme des réfugiés et de la racaille, à l'âge d'or du Cyberpunk, le vent a tourné pour les Nomades qui comptent désormais parmi les groupes les plus puissants de l'Ère du Rouge. On peut les trouver dans n'importe quel environnement ou presque, ils interviennent dans le transport et la protection de presque tous les produits qui continuent à faire tourner le monde. Besoin de quelque chose ? Il y a des chances pour qu'un Nomade puisse vous le procurer.

Les Nomades en mer

Avant la guerre, beaucoup de Nomades étaient pirates, en particulier dans les eaux de la mer de Chine méridionale, le détroit de Magellan et la mer Rouge. Opérant généralement dans un seul pays, ces groupes se composaient de coalitions assez lâches de familles issues d'une même région. En position idéale pour détourner les cargaisons abandonnées ou peu défendues, ces Nomades sautèrent



PAR DARIUSK

sur l'occasion en pensant : « *De toute façon, on a déjà la moitié des Justiciers de mer de Chine méridionale aux fesses, alors autant se faire un peu d'argent dans l'affaire.* »

Les compagnies de transport engagèrent quant à elles d'autres Nomades pour défendre leurs navires contre les pirates. Eux aussi formaient des groupes familiaux idéaux : habitués aux armes et aux appareils des transports, et mus par une loyauté commune inébranlable. Les batailles entre les pirates et ces « Rats de mer » n'étaient souvent que de longues vendettas. Au fil de la 4e Guerre corporatiste, les Rats de mer subirent les assauts des troupes de corporations rivales en plus de ceux des pirates. Ils reçurent donc des armes et de l'équipement de la part des sociétés d'expédition qui les engageaient : bien que peu adaptées au combat, celles-ci étaient tout à fait capables de payer le matériel requis par les Rats de mer pour protéger leurs biens. Nombre d'équipages de Rats de mer n'eurent d'autre solution que de s'emparer des navires qu'ils protégeaient et d'agir ensuite en indépendants, d'autant que nombre des sociétés de transport s'étaient effondrées pendant le conflit.

Au fil du temps, les diverses familles de Rats formèrent des trusts qui contrôlaient plusieurs navires. Imitant les familles de contrebandiers avec lesquelles elles traitaient sur la terre ferme, elles créèrent une constellation de petits groupes de transport destinés à remplacer les géants de l'import-export mondial de la fin des années 2020. Si vous avez besoin d'un bateau, ou d'envoyer un bateau à bon port, vous avez sans doute besoin d'un Rat de mer.

Les Nomades au sec

Pendant ce temps, sur la terre ferme, les Nomades reprenaient souvent les opérations là où leurs cousins Rats de mer les avaient laissées sur la plage. Au volant de camions, ils dirigeaient des convois de livraison dans tout le territoire des États-Unis et des Amériques. Bien protégées, ces caravanes transportaient des cargaisons considérables. Ils se retrouvaient souvent confrontés aux gangs des routes et autres pirates terrestres, ainsi qu'aux caïds locaux qui tentaient de leur extorquer un péage pour pouvoir traverser leurs domaines. Déjà habitués à ces ennemis, les Nomades de la terre ferme constituaient le groupe le mieux équipé pour s'attaquer à ces pillards et à ces rivaux. Ils finirent par mettre en place des convois bien défendus et par surveiller les routes (surnommées les « Grand Routes Nomades ») qui permettaient de distribuer les cargaisons depuis les cours de triage reconquises dans les grands ports. Une fois la sécurité des ports établie, d'autres familles aménageaient de longues caravanes de camions au long cours, lourdement armés, pour transporter de plus petites cargaisons par l'intermédiaire du vieux réseau autoroutier. Finalement, plusieurs bandes de Nomades mirent la main sur le réseau de voies ferrées et maglev à l'abandon et l'exploitèrent en blindant les véhicules pour convoyer une énorme quantité d'EVP. Ils déployèrent plusieurs couloirs ferroviaires jusqu'à Chicago et Saint Louis.

Pirates de l'air

Les Nomades se sont également emparés des airs, détournant quelques-uns des derniers grands aérozeps des années 2020 pour en faire des cargos et transports de passagers par intermittence. Ces appareils requièrent eux aussi une protection sous forme de petits aéronefs, aérodynes et autogyros armés. D'autres Nomades s'en prennent à ces transports de passagers, mais en dehors de leurs groupes familiaux soudés, tout le monde les met dans le même sac et les qualifie de « Pirates de l'air ».

L'appellation de Pirates de l'air s'applique également aux aérocasse-cous nomades qui se servent des derniers jets à statoréacteurs orbitaux militaires pour livrer des cargaisons peu volumineuses, coûteuses et précieuses comme des médicaments, des pièces détachées, voire des passagers importants. Ces aérocasse-cous ont conclu un arrangement passable avec les Orbitaux de la zone LEO, mais comme ils séjournent rarement longtemps en orbite, les habitants de l'espace les considèrent comme un peu plus fréquentables que les autres traîne-surface.

Pourquoi on ne peut pas parler de post-holocauste

Lorsque des gens qui habitent hors des États-désUnis pensent à l'Ère du Rouge, ils songent invariablement à un monde postapocalyptique : des types portant des masques de hockey et des jambières de cowboy sans pantalon qui filent sur des routes désertiques à bord de bolides hérissés de pointes. Mais la réalité n'a rien à voir. Ce n'est pas comme si les ressources vitales avaient toutes disparu. Il reste suffisamment d'eau, de nourriture, d'armes et de $CHOOH^2$ pour quiconque veut s'en procurer. Mais il faut de l'argent pour les acquérir et quelqu'un (généralement un Fixer) pour les localiser.

En d'autres termes : même si les immenses usines Sammtung en Corée se sont tues en raison d'une pénurie de puces en silicones et de batteries au lithium, cela signifie simplement qu'à l'Ère du Rouge, personne ne fabrique de *nouveaux* téléphones ou Agents (il faudra un moment avant que les chaînes d'approvisionnement permettent aux usines en question de reprendre le travail). Mais parmi les

milliers d'EVP et d'entrepôts de la planète (sans compter les boutiques abandonnées), il reste des centaines de millions de téléphones et d'Agents flambant neufs dans leurs emballages, avec leurs manuels. Il vous suffit de prendre contact avec ceux qui savent où les trouver et sont prêts à vous révéler où vous en procurer un. Bref, vous avez besoin d'un Fixer... et d'un **Marché de nuit**.

LES MARCHÉS DE NUIT

Les Marchés de nuit apparaissent un peu partout en ville, souvent sans prévenir, dès qu'une bonne cargaison arrive dans un transport ou que les Nomades et les Fixers mettent la main sur quelque chose de vraiment utile. Comme les marchés aux puces du 20e siècle, les marchés de nuit se composent de boutiques mobiles installées dans des véhicules, des caravanes, des conteneurs sur remorque... bref, tout ce qui peut se déplacer et présente assez de volume pour exposer la marchandise. Trouver un Marché de nuit est une question de contacts autant que d'argent. Certains des meilleurs sont top secret et on ne peut les trouver qu'avec d'excellents tuyaux ou des codes d'accès. Ils peuvent apparaître spontanément, puis disparaître à jamais au bout de quelques heures, à moins qu'ils ne se manifestent de façon régulière sur des sites spécifiques où ils bénéficient de la sécurité et de l'espace nécessaires pour s'installer.

DONNÉES

Pour trouver un Marché de nuit, vous pouvez vous renseigner autour de vous ou demander à votre Fixer local dans l'espoir qu'il vous tuyaute.



PAR RICHARD BAGNALL

Générateur de Marché de nuit

De quel genre de Marché de nuit s'agit-il ?

Utilisez les tables suivantes pour générer un Marché de nuit à la volée.

Commencez par lancer deux fois 1d6 sur la table ci-dessous pour déterminer ce qu'on y trouve. Si vous obtenez deux fois le même résultat, relancez.

Résultat	Type de produits vendus	Description
1	Nourriture et drogues	Plats cuisinés, légumes frais, animaux vivants, et parfois drogues de rue.
2	Électronique personnelle	Foire aux gadgets et aux bidules. On peut même y trouver un GLACE Noir si on traîne sur les étals les plus louches.
3	Armes et protections	Tout ce qu'il vous faut pour semer le chaos dans la Rue.
4	Cybermatériel	Le meilleur matos de la Rue ; probablement pas volé ni récupéré sur quelqu'un... Si vous obtenez une extension de cybermatériel, toute pièce mère (un cyberœil ou un processeur neural par exemple) requise pour installer cette extension est également disponible au Marché de nuit. Le cybermatériel acheté ici n'est pas installé sur place, mais le vendeur vous envoie vers son charcudoc local favori pour une mise en place gratuite.
5	Vêtements et cyberfashion	Tous les articles de mode les plus en vogue, le tout souligné par un peu de chrome. Les appareils de cyberfashion peuvent être installés au Marché de nuit.
6	Équipement de survie	Tout le matos qu'il vous faut pour survivre à l'Ère du Rouge.

▶ En rayon ◀

Ensuite, lancez 1d10 pour chaque catégorie obtenue afin de savoir combien de types d'articles on y trouve. Finalement, tirez autant de fois dans les colonnes appropriées ci-dessous pour déterminer les produits disponibles. Si vous obtenez deux fois le même résultat, relancez le dé jusqu'à en obtenir un autre. Si vous tirez un objet assorti de plusieurs qualités, toutes sont présentes sur le Marché de nuit. Cet inventaire n'est pas exhaustif, mais donne une idée générale des ventes disponibles.

DONNÉES

d100 : Jetez deux d10. Utilisez le premier pour représenter les dizaines et le second pour représenter les unités afin d'obtenir un nombre compris entre 1 et 100.

Jet de %	Nourriture et drogues	Électronique personnelle	Armes et protections	Cybermatériel	Vêtements et cyberfashion de style	Équipement de survie
0-5	Boîtes de conserve 10 ED (Bon marché)	Agent 100 ED (Très coûteux)	Pistolet moyen 50 ED (Coûteux)	Cyberœil 100 ED (Très coûteux)	Vagabond	Respirateur antipollution 20 ED (Ordinaire)
6-10	Denrées en paquet 10 ED (Bon marché)	Programmes ou hardware valant 100 ED ou moins	Pistolet lourd ou très lourd 100 ED (Très coûteux)	Kit cyberaudio 500 ED (Onéreux)	Couleurs du gang	Protection auditive active 1 000 ED (Très onéreux)
11-15	Denrées surgelées 10 ED (Bon marché)	Enregistreur audio 100 ED (Très coûteux)	Pistolet-mitrailleur 100 ED (Très coûteux)	Câblage neural 500 ED (Onéreux)	Générique	Jumelles 50 ED (Coûteux)
16-20	Sacs de céréales 20 ED (Ordinaire)	Détecteur de micros 500 ED (Onéreux)	Pistolet-mitrailleur lourd 100 ED (Très coûteux)	Cyberbras 500 ED (Onéreux)	Bohème	Fourre-tout 20 ED (Ordinaire)
21-25	Paquet de croquettes 10 ED (Bon marché)	Analyseur chimique 1 000 ED (Très onéreux)	Fusil à pompe 500 ED (Onéreux)	Cyberjambe 100 ED (Très coûteux)	Décontracté	Lampe-torche 20 ED (Ordinaire)

Jet de %	Nourriture et drogues	Électronique personnelle	Armes et protections	Cybermatériel	Vêtements et cyberfashion de style	Équipement de survie
26-30	Sacs de prépak 20 ED (Ordinaire)	Ordinateur 50 ED (Coûteux)	Fusil d'assaut 500 ED (Onéreux)	Cyberimplant externe coûtant exactement 1 000 ED	Âme nomade	Ruban adhésif 20 ED (Ordinaire)
31-35	Drogues de rue coûtant 20 ED ou moins	Cyberconsole 500 ED (Onéreux)	Fusil de précision 500 ED (Onéreux)	Cyberimplant externe coûtant 500 ED ou moins	Pop asiatique	Matelas autogonflant et sac de couchage 20 ED (Ordinaire)
36-40	Alcool médiocre 10 ED (Bon marché)	Téléphone jetable 50 ED (Coûteux)	Arc ou arbalète 100 ED (Très coûteux)	Cyberimplant interne coûtant exactement 1 000 ED	Urbain flash	Outils de crochetage 20 ED (Ordinaire)
41-45	Alcool 20 ED (Ordinaire)	Guitare électrique ou autre instrument de musique 500 ED (Onéreux)	Lance-grenades ou lance-roquettes 500 ED (Onéreux)	Cyberimplant interne coûtant 500 ED ou moins	Cadre sup	Menottes 50 ED (Coûteux)
46-50	Alcool d'excellente qualité 100 ED (Très coûteux)	Programmes ou hardware coûtant exactement 500 ED	Munitions coûtant 500 ED ou moins	Extension cyberœil coûtant exactement 1 000 ED	Haute couture	Sacoche de Medtech 100 ED (Très coûteux)
51-55	Ration alimentaire 10 ED	Médiscanner 1 000 ED (Très onéreux)	Une arme exotique au choix du MJ	Extension cyberœil de 500 ED ou moins	Biomoniteur 100 ED (Très coûteux)	Tente et équipement de camping 50 ED (Coûteux)
56-60	Poulet vivant 50 ED (Coûteux)	Traceur 500 ED (Onéreux)	Arme de mêlée légère 50 ED (Coûteux)	Extension cyberaudio coûtant exactement 1 000 ED	dermTeinte (Très coûteux)	Corde (60 m) 20 ED (Ordinaire)
61-65	Poisson vivant 50 ED (Coûteux)	Communicateur radio 100 ED (Très coûteux)	Arme de mêlée intermédiaire 50 ED (Coûteux)	Extension cyberaudio de 500 ED ou moins	Maillage électromagnétique 10 ED (Bon marché)	Technioutil 100 ED (Très coûteux)
66-70	Fruits frais 50 ED (Coûteux)	Technoscanner 1 000 ED (Très onéreux)	Arme de mêlée lourde 100 ED (Très coûteux)	Extension de neuromatériel coûtant exactement 1 000 ED	Tatouage lumineux 100 ED (Très coûteux)	Pack hygiène 20 ED (Ordinaire)
71-75	Légumes frais 50 ED (Coûteux)	Lunettes connectées 500 ED (Onéreux)	Arme de mêlée très lourde 100 ED (Très coûteux)	Extension de neuromatériel coûtant 500 ED ou moins	Lentilles polychromes 100 ED (Très coûteux)	Combinaison antiradiation 1 000 ED (Très onéreuse)
76-80	Légumes-racines 20 ED (Ordinaire)	Détecteur de radar 500 ED (Onéreux)	Armure coûtant 100 ED ou moins	Extension cybermembre coûtant exactement 1 000 ED	Montre dermique 100 ED (Très coûteux)	Fusée de détresse
81-85	Porcs vivants 100 ED (Très coûteux)	Brouilleur/décrypteur 500 ED (Onéreux)	Armure coûtant exactement 500 ED	Extension cybermembre coûtant 500 ED ou moins	Tech-chev 100 ED (Très coûteux)	Lance-grappin 100 ED (Très coûteux)
86-90	Fruits exotiques 100 ED (Très coûteux)	Récepteur radio/lecteur de musique 50 ED (Coûteux)	Armure coûtant exactement 1 000 ED	Cyberfashion au choix du MJ	Générique	Trousse de Techie
91-95	Légumes exotiques 100 ED (Très coûteux)	Lecteur de danse sensorielle 1 000 ED (Très onéreux)	Accessoire d'armement de 100 ED ou moins	Cyborgimplant au choix du MJ	Décontracté	Pelle ou hache 50 ED (Coûteux)
96-100	Drogues de la rue coûtant exactement 50 ED	Lunettes de réalité virtuelle 100 ED (Très coûteux)	Accessoire d'armement de 500 ED ou plus	N'importe quel cyberimplant au choix du MJ	Couleurs de gang	Hypodair 50 ED (Coûteux)

Marchés de minuit

DONNÉES

Vous devez être un Fixer de rang 9 ou plus pour organiser un Marché de minuit. Et il faut être un badass, un vrai de vrai, pour y être invité.

En plus des marchés de nuit, il existe un autre type de marché plus secret : le Marché de minuit. Il n'ouvre que brièvement, pour une clientèle triée sur le volet qui n'y vient que sur invitation : les plus riches, les plus puissants, les plus influents. Cette peinture sur velours des chats qui jouent au poker ? Trouvée au Marché de nuit. Cette Mona Lisa que vous convoitiez ? Marché de minuit. Seule la crème des Fixers organise des marchés de minuit et tous les plus ambitieux rêvent d'atteindre un jour les sommets bienheureux qui leur permettront de mettre en place le leur. Un Marché de minuit contient 1d10+5 objets rares et recherchés choisis par le MJ. En outre, il réunit les huiles du monde du crime qui viennent y passer des deals, discuter de leurs opérations et recruter du sang neuf.

Appendice du marché de nuit

Voici une liste de tout ce que l'on peut acheter dans un Marché de nuit. Elle contient même des options qui ne figurent pas dans *Paré pour le futur* (PAGE 71), mais accessibles lors de la génération de personnages à ceux qui peuvent se les offrir.

Vous cherchez une section spécifique ? Voici un index pratique.

Armes de mêlée ..... PAGE 340
Armes à distance ..... PAGE 341
Qualités et exemples d'armes ..... PAGE 342
Accessoires d'armes ..... PAGE 342
Munitions ..... PAGE 344
Armes exotiques ..... PAGE 347
Armures ..... PAGE 349
Équipement général ..... PAGE 351
Mode ..... PAGE 356
Drogues de la Rue ..... PAGE 357
Cybermatériel ..... PAGE 358
Matériel de cyberconsole ..... PAGE 367
Programmes ..... PAGE 368
Protection de domicile ..... PAGE 371
Services et divertissement ..... PAGE 376
Style de vie et logement ..... PAGE 377

Armes de mêlée

Type d'arme	Exemple d'arme de mêlée	Mains	Dégâts	Att/ round	Dissimulation	Prix
Arme de mêlée légère	Couteau de combat, tomahawk	Variable	1d6	2	OUI	50 (Coûteux)
Arme de mêlée intermédiaire	Batte de baseball, pied de biche, machette	Variable	2d6	2	NON	50 (Coûteux)
Arme de mêlée lourde	Tuyau en plomb, épée, batte cloutée	Variable	3d6	2	NON	100 (Très coûteux)
Arme de mêlée très lourde	Tronçonneuse, pioche, pale d'hélicoptère, naginata	Variable	4d6	1	NON	500 (Onéreux)

ARMES À DISTANCE

Type d'arme	Compétence d'arme	Dégâts	Chargeur standard	Att/ round	Mains	Dissimulation	Prix
Pistolet moyen	Pistolet	2d6	12 (Pistolet M)	2	1	OUI	50 (Coûteux)
→ **Modes de tir alternatifs et traits spéciaux : aucun**							
Pistolet lourd	Pistolet	3d6	8 (Pistolet L)	2	1	OUI	100 (Très coûteux)
→ **Modes de tir alternatifs et traits spéciaux : aucun**							
Pistolet très lourd	Pistolet	4d6	8 (Pistolet TL)	1	1	NON	100 (Très coûteux)
→ **Modes de tir alternatifs et traits spéciaux : aucun**							
Pistolet-mitrailleur	Pistolet	2d6	30 (Pistolet M)	1	1	OUI	100 (Très coûteux)
→ **Modes de tir alternatifs et traits spéciaux : tir automatique (3) • tir de suppression**							
Pistolet-mitrailleur lourd	Pistolet	3d6	40 (Pistolet L)	1	1	NON	100 (Très coûteux)
→ **Modes de tir alternatifs et traits spéciaux : tir automatique (3) • tir de suppression**							
Fusil à pompe	Armes d'épaule	5d6	4 (Slug)	1	2	NON	500 (Onéreux)
→ **Modes de tir alternatifs et traits spéciaux : chevrotine**							
Fusil d'assaut	Armes d'épaule	5d6	25 (Fusil)	1	2	NON	500 (Onéreux)
→ **Modes de tir alternatifs et traits spéciaux : tir automatique (4) • tir de suppression**							
Fusil de précision	Armes d'épaule	5d6	4 (Fusil)	1	2	NON	500 (Onéreux)
→ **Modes de tir alternatifs et traits spéciaux : aucun**							
Arcs et arbalètes	Tir à l'arc	4d6	– (Flèche)	1	2	NON	100 (Très coûteux)
→ **Modes de tir alternatifs et traits spéciaux : flèches**							
Lance-grenades	Armes lourdes	6d6	2 (Grenade)	1	2	NON	500 (Onéreux)
→ **Modes de tir alternatifs et traits spéciaux : explosion**							
Lance-roquettes	Armes lourdes	8d6	1 (Roquette)	1	2	NON	500 (Onéreux)
→ **Modes de tir alternatifs et traits spéciaux : explosion**							

LA JUSTICE SORT DU CANON, MERDEUX, ET MON LANCE-MISSILES URBAIN DE CHEZ MILITECH EST PLUS GROS QUE TA SARBACANE.

– GÉNÉRAL EXÉCUTIF C. LANCE
VEDETTE DES DESSINS ANIMÉS MILITECH

Armes de qualité excellente ou mauvaise

La qualité des armes de mêlée et à distance peut beaucoup varier. On trouve des versions bon marché qui s'enrayent pour un rien, mais aussi des exemplaires particulièrement soignés qui améliorent vos capacités.

▶ Arme de mauvaise qualité ◀

Les armes de mauvaise qualité dysfonctionnent lorsque vous obtenez un échec critique (un 1 sur le jet d'attaque) : vous devez alors utiliser une action pour réparer l'arme afin de continuer à vous en servir. Désenrayer une arme ne nécessite pas de jet de dé. Le prix varie en fonction de celui d'origine de l'arme.

DONNÉES

Les armes exotiques sont toujours de qualité ordinaire sauf si leur description indique autre chose.

▶ Armes d'excellente qualité ◀

Quand vous attaquez avec une arme d'excellente qualité, vous ajoutez +1 au jet d'attaque. Le prix varie en fonction de celui d'origine de l'arme.

Prix d'une arme de qualité ordinaire	Prix d'une arme de mauvaise qualité	Prix d'une arme d'excellente qualité
50 (Coûteux)	20 (Ordinaire)	100 (Très coûteux)
100 (Très coûteux)	50 (Coûteux)	500 (Onéreux)
500 (Onéreux)	100 (Très coûteux)	1 000 (Très onéreux)

▶ Exemple de marques d'armes à distance

Type d'arme à distance	Exemple d'arme de mauvaise qualité	Exemple d'arme de qualité ordinaire	Exemple d'arme d'excellente qualité
Pistolet moyen	Streetmaster de Dai Lung	Federated Arms X-9mm	« Avenger » de Militech
Pistolet lourd	Magnum de Dai Lung	« Mark III » de Mustang Arms	« Cityhunter » de Nova
Pistolet très lourd	« Super Chef » de Federated Arms	Sternmeyer P-35	« Boomer Buster » de Militech
Arc	« Sherwood » de GunMart	« Tomcat » d Eagletech	« Bearcat » d'Eagletech
Arbalète	« Hunter » de GunMart	« Striker » d'Eagletech	« Scorpion » d'Eagletech
Pistolet-mitrailleur	Tech-Assault III de Federated Arms	« Mini-Gat » de Militech	« Minami 10 » d'Arasaka
Pistolet-mitrailleur lourd	« City Reaper » de Chadran Arms	Sternmeyer SMG-21	« Viper » de Militech
Fusil à pompe	« Home Defender » de GunMart	« Rapid Assault » d'Arasaka	« Bulldog » de Militech
Fusil d'assaut	« Jungle Reaper » de Chadran Arms	« Ronin » de Militech	« Dragon » de Militech
Fusil de précision	« Snipe-Star » de GunMart	« Long Rifle » de Nomad	WSSA Sniper System d'Arasaka
Lance-grenades	Type-G de Towa Manufacturing	« Mini-Grenade » de Militech	Type-18 de Tsunami Arms
Lance-roquettes	Type-R de Towa Manufacturing	« Urban » de Militech	« Hotshot » de Militech

Accessoires d'armes

Toute arme à distance non exotique comprend 3 emplacements d'accessoires qui permettent de l'améliorer. Vous pouvez associer plusieurs accessoires occupant la même position physique, mais vous devez payer indépendamment le prix en emplacements. Équiper le même accessoire deux fois n'a aucun effet. Chaque accessoire est conçu pour un type d'arme spécifique et ne s'adapte donc pas facilement aux autres.

Accessoire	Prix
Baïonnette	100 (Très coûteux)
Chargeur à cylindre	500 (Onéreux)
Double canon à pompe	500 (Onéreux)
Extension de chargeur	100 (Très coûteux)

Accessoire	Prix
Lance-grenades sous canon	500 (Onéreux)
Liaison smartgun	500 (Onéreux)
Lunette de précision	100 (Très coûteux)
Lunette infrarouge de vision nocturne	500 (Onéreux)

Baïonnette

Prix : 100 ED (Très coûteux) • **Disponible pour** : toutes les armes à distance non exotique utilisant la compétence Armes d'épaule.
Cette arme peut également être utilisée comme arme de mêlée légère. Tant que cet accessoire est fixé à l'arme, on ne peut pas la dissimuler sous des vêtements.

Chargeur à cylindre

Prix : 500 ED (Onéreux) • **Disponible pour** : toutes les armes à distance non exotiques à l'exception des arcs/arbalètes.
L'arme contient un nombre maximal de projectiles égal à la valeur de la colonne Cylindre dans la table des chargeurs page suivante. On ne peut fixer qu'un chargeur à une arme. Tant que cet accessoire est fixé à l'arme, on ne peut pas la dissimuler sous des vêtements.

Double canon à pompe

Prix : 500 ED (Onéreux) • **Disponible pour** : toutes les armes à distance non exotiques utilisant la compétence Armes d'épaule.
Quand on l'utilise à deux mains, l'arme peut également servir de fusil à pompe, avec seulement 2 cartouches dans le chargeur. Tant que cet accessoire est fixé à l'arme, on ne peut pas la dissimuler sous des vêtements. **Nécessite 2 emplacements d'accessoire.**

Extension de chargeur

Prix : 100 ED (Très coûteux) • **Disponible pour** : toutes les armes à distance non exotiques à l'exception des arcs/arbalètes.
Cette arme contient un nombre maximal de projectiles égal à la valeur de la colonne Extension dans la table page suivante. On ne peut fixer qu'un chargeur à une arme. Tant que cet accessoire est fixé à l'arme, on ne peut pas la dissimuler sous des vêtements.

Lance-grenades sous canon

Prix : 500 ED (Onéreux) • **Disponible pour** : toutes les armes à distance non exotiques utilisant la compétence Armes d'épaule.
Lorsqu'on l'utilise à deux mains, l'arme peut également servir de lance-grenades, avec 1 seule grenade dans son chargeur. Tant que cet accessoire est fixé à l'arme, on ne peut pas la dissimuler sous des vêtements. **Nécessite 2 emplacements d'accessoire.**

Liaison smartgun

Prix : 500 ED (Onéreux) • **Disponible pour** : toutes les armes à distance non exotiques.
Installer ou retirer une liaison smartgun prend une heure. Une arme n'est considérée comme un smartgun qu'une fois qu'on y a fixé une liaison smartgun. Pour en tirer profit, il faut utiliser un cybermatériel spécifique. Il faut vous connecter à la liaison au moyen de ports d'interface neuronale ou d'une poignée subdermique afin de vous en servir, ce qui nécessite un câblage neural dans les deux cas. Une poignée subdermique connecte automatiquement le smartgun qu'elle tient.

Vous pouvez brancher des ports d'interface dans le mouvement qui consiste à dégainer un smartgun d'une main libre, à condition que les ports d'interface en question ne soient pas déjà connectés ailleurs. Lorsqu'on vous désarme alors que vous tenez un smartgun, vos câbles sont simplement débranchés de l'arme et non arrachés. Les brancher de nouveau ne nécessite pas une action si vous avez le smartgun en main, car leurs ports sont conçus de façon ergonomique. *Mais pourquoi tant d'efforts ? Parce que vous ajoutez +1 à votre jet lorsque vous effectuez une attaque à distance avec cette arme.* **Nécessite 2 emplacements d'accessoire.**

Lunette de précision

Prix : 100 ED (Très coûteux) • **Disponible pour** : toutes les armes à distance non exotiques.
Au travers de cette lunette, vous percevez des détails jusqu'à 800 m de distance. Lorsque vous attaquez une cible située à 51 m ou plus avec un tir ordinaire au coup par coup ou en visant, vous pouvez ajouter +1 à votre jet. Ne s'ajoute pas aux bonus de téléoptique.

Lunette infrarouge de vision nocturne

Prix : 500 ED (Onéreux) • **Disponible pour** : toutes les armes à distance non exotiques.
Réduit à 0 le malus imposé au tir contre une cible dissimulée par l'obscurité, la fumée, le brouillard, etc. Au travers de cette lunette, on peut distinguer la viande chaude du métal froid, mais ça ne va pas plus loin. Impossible d'identifier la marque d'un cyberbras à distance ou de percevoir d'éventuelles surprises internes, par exemple.

Table des chargeurs

Type	Ordinaire	Extension	Cylindre
Pistolet moyen	12	18	36
Pistolet lourd	8	14	28
Pistolet très lourd	8	14	28
Pistolet-mitrailleur	30	40	50
Pistolet-mitrailleur lourd	40	50	60
Fusil à pompe	4	8	16
Fusil d'assaut	25	35	45
Fusil de précision	4	8	12
Lance-grenades	2	4	6
Lance-roquettes	1	2	3

DONNÉES

Les munitions de type grenade peuvent être lancées à la main ou avec un lance-grenades.

Munitions

- Il existe plusieurs variétés de munitions : balles (balles de pistolet moyen, lourd ou très lourd, slug ou balle de fusil), chevrotine, flèches, grenades et roquettes. On doit acheter celles qui correspondent au type d'arme utilisé.
- Les grenades et les roquettes s'achètent à l'unité. Toutes les autres munitions s'achètent par paquet de 10.

Type de munition	Prix
Munition standard	10 (Bon marché)
Munition à biotoxine	500 (Onéreux)
Munition empoisonnée	100 (Très coûteux)
Munition en caoutchouc	10 (Bon marché)
Munition étourdissante	100 (Très coûteux)
Munition expansive	100 (Très coûteux)
Munition fumigène	50 (Coûteux)
Munition IEM	500 (Onéreux)
Munition incendiaire	100 (Très coûteux)
Munition intelligente	500 (Onéreux)
Munition lacrymogène	50 (Coûteux)
Munition perforante	100 (Très coûteux)
Munition soporifique	500 (Onéreux)

Munitions standard

Prix : 10 ED (Bon marché) • **Types de munitions disponibles** : toutes sauf grenades et roquettes
Ce sont les munitions standard. Elles n'ont aucun effet particulier.

Munitions à biotoxine

Prix : 500 ED (Onéreux) • **Types de munitions disponibles** : flèches et grenades uniquement.
Quand vous utilisez ces munitions, votre attaque n'inflige aucun dégât. Tout être de chair touché par votre attaque doit à la place effectuer un jet de Résistance à la torture/aux drogues contre un SD 15. Quiconque échoue subit 3d6 points de dégâts qui s'appliquent directement à ses points de santé. L'armure de la cible n'est pas perforée, car le projectile n'interagit pas avec elle.

Munitions empoisonnées

Prix : 100 ED (Très coûteux) • **Types de munitions disponibles** : flèches et grenades uniquement.
Quand vous utilisez ces munitions, votre attaque n'inflige aucun dégât. Quiconque est touché par votre attaque doit à la place effectuer un jet de Résistance à la torture/aux drogues contre un SD 13. En cas d'échec, la victime subit 2d6 points de dégâts qui s'appliquent directement à ses points de santé. L'armure de la cible n'est pas perforée, car le projectile n'interagit pas avec elle.

Munitions en caoutchouc

Prix : 10 ED (Bon marché) • **Types de munitions disponibles** : flèches, balles et slugs.
Les attaques effectuées avec ces munitions ne peuvent pas causer de blessure critique ni perforer une armure. Si les dégâts infligés réduisent une cible possédant plus de 1 PS à moins de 0 PS, elle reste à 1 PS. Les munitions en caoutchouc comptent comme des munitions standard lorsqu'elles sont utilisées avec des armes exotiques.

Munitions étourdissantes

Prix : 100 ED (Très coûteux) • **Types de munitions disponibles** : grenades uniquement.
Quand vous utilisez ces munitions, votre attaque n'inflige aucun dégât. Quiconque est touché par votre attaque doit à la place effectuer un jet de Résistance à la torture/aux drogues contre un SD 15. En cas d'échec, la victime subit les blessures critiques Œil endommagé et Oreille endommagée (CF. PAGE 188). Les dégâts bonus de ces blessures critiques ne sont toutefois pas appliqués.

Munitions expansives

Prix : 100 ED (Très coûteux) • **Types de munitions disponibles** : flèches, balles et slugs.
Lorsque vous utilisez ces munitions, dès que vous infligez la blessure critique « plaie avec corps étranger », la victime tire de nouveau sur la table des blessures critiques (CF. PAGE 187) jusqu'à ce qu'elle obtienne une blessure critique d'un type différent de « plaie avec corps étranger ». Elle subit la blessure critique en question. Cette deuxième blessure n'inflige pas de dégâts supplémentaires.

Munitions fumigènes

Prix : 50 ED (Coûteux) • **Types de munitions disponibles** : grenades uniquement.
Lorsque vous utilisez ces munitions, vos attaques n'infligent pas de dégâts. Remplit de fumée une zone de 10 m par 10 m pendant une minute à l'impact. Le malus ordinaire pour effectuer une action dans une zone voilée par la fumée est de -4.

Munitions IEM

Prix : 500 ED (Onéreux) • **Types de munitions disponibles** : grenades uniquement.
Quand vous utilisez ces munitions, votre attaque n'inflige aucun dégât. Quiconque est touché par votre attaque doit à la place effectuer un jet de Cybertech contre un SD 15. En cas d'échec, le MJ choisit 2 éléments de cybermatériel ou d'électronique que transporte la cible : ces appareils cessent de fonctionner pendant 1 minute. Les cybermembres désactivés de la sorte pendent, inanimés, comme des membres de chair inertes. (CF. PAGE 187).

Munitions incendiaires

Prix : 100 ED (Très coûteux) • **Types de munitions disponibles** : flèches, balles, slugs, grenades et chevrotine.
Avec ces munitions, quand vous touchez une cible à travers son armure, elle prend feu. Tant que la cible n'a pas dépensé une action pour s'éteindre, elle subit 2 points de dégâts directement appliqués aux PS dès qu'elle termine son tour. Si cet effet s'applique plusieurs fois, il ne se cumule pas.

Munitions intelligentes

Prix : 500 ED (Onéreux) • **Types de munitions disponibles** : flèches, balles, slugs et roquettes.
Il faut disposer d'une lunette de visée pour utiliser les munitions intelligentes. Quand un tireur dépourvu d'une telle lunette tente de s'en servir, l'arme ne tire pas, par sécurité. Quand vous tirez avec ces munitions, si vous ratez votre tir de 4 points ou moins en mode coup par coup, vous avez aussitôt une deuxième chance de toucher la cible malgré tout. Pour ce faire, vous effectuez un jet de dé contre le même SD manqué sur la table, mais vous ajoutez 10 au résultat du d10 à la place de tout ce que vous auriez ajouté normalement, la seule exception résidant dans la CHANCE. Une cible capable d'esquiver les balles peut choisir d'esquiver cette attaque normalement.

Munitions lacrymogènes

Prix : 50 ED (Coûteux) • **Types de munitions disponibles** : grenades uniquement.
Quand vous utilisez ces munitions, votre attaque n'inflige aucun dégât. Quiconque est touché par votre attaque doit à la place effectuer un jet de Résistance à la torture/aux drogues contre un SD 13. En cas d'échec, la victime subit la blessure critique Œil endommagé (CF. PAGE 188). Les dégâts bonus de ces blessures critiques ne sont toutefois pas appliqués.

DONNÉES
Les munitions perforantes sont le standard des grenades et roquettes.

Munitions perforantes

Prix : 100 ED (Très coûteux) • **Types de munitions disponibles** : toutes sauf chevrotine.
Quand vous utilisez ces munitions, chaque fois que vous perforez une protection, vous la perforez de 2 au lieu de 1.

Munitions soporifiques

Prix : 500 ED (Onéreux) • **Types de munitions disponibles** : flèches et grenades.
Quand vous utilisez ces munitions, votre attaque n'inflige aucun dégât. Quiconque est touché par votre attaque doit à la place effectuer un jet de Résistance à la torture/aux drogues contre un SD 13. En cas d'échec, la victime se retrouve au sol (CF. PAGE 169) et inconsciente pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle soit réveillée de force (soit en subissant des dégâts soit par quelqu'un qui utilise une action qui la touche).

Armes exotiques

On qualifie d'exotiques les armes particulièrement spécialisées ou trop uniques pour qu'on les décrive facilement. En général, il s'agit de variantes d'armes existantes. **Toutes les armes exotiques sont de qualité ordinaire et incompatibles avec les accessoires d'armes et les munitions spéciales, sauf mention contraire**.

Arme	Prix
3516 de Malorian Arms	10 000 (Super luxueux)
Canon à ondes	500 (Onéreux)
Canon électrique Rhinemetall EMG-86	5 000 (Luxueux)
Crache-feu	500 (Onéreux)
Fusil d'assaut Hurricane de Constitution Arms	5 000 (Luxueux)
Gantelet de combat	1 000 (Très onéreux)
Helix de Tsunami Arms	5 000 (Luxueux)

Arme	Prix
Hurleur	500 (Onéreux)
Kendachi Mono-trois	5 000 (Luxueux)
Lance-grenades Militech « Cowboy » U-56	5 000 (Luxueux)
Matraque électrique	100 (Très coûteux)
Pistolet à air comprimé	100 (Très coûteux)
Pistolet à fléchettes	100 (Très coûteux)
Pistolet à impulsion électrique	100 (Très coûteux)

DONNÉES

Pour en savoir davantage sur le Techie à l'origine du 3516, consultez la PAGE 307

3516 de Malorian Arms

Prix : 10 000 ED (Super luxueux)
Pistolet exotique très lourd d'excellente qualité. Infligeant 5d6 points de dégâts par tir, il est pourvu d'une liaison smartgun installée par défaut qu'il faut relier (par port d'interface neuronale ou par poignée subdermique) afin de se servir de l'arme. Extrêmement rare et recherchée, cette arme est encore plus chère aujourd'hui que par le passé, et encore, quand on arrive à en trouver une à vendre...

Canon à ondes

Prix : 500 ED (Onéreux)
Pistolet exotique très lourd. Au lieu d'infliger des dégâts, lorsqu'il touche sa cible, celle-ci doit effectuer un test de Cybertech SD 15. En cas d'échec, le MJ choisit deux éléments de cybermatériel ou d'électronique transportée qui cessent de fonctionner pendant une minute. Les cybermembres désactivés de la sorte pendent, inanimés, comme des membres de chair inertes. Cf. blessures critiques PAGE 187. Les munitions ne coûtent rien, car l'arme utilise des batteries facilement rechargeables (1 heure) qu'il faut remplacer après 8 tirs. Chaque batterie supplémentaire coûte 50 ED (Coûteux).

Canon électrique Rhinemetall EMG-86

Prix : 5 000 ED (Luxueux)
Fusil d'assaut exotique avec lequel on ne peut ni viser, ni tirer, ni effectuer de tir automatique. On l'utilise avec la compétence Armes lourdes plutôt qu'Armes d'épaule. Le chargeur contient 4 cartouches. Les dégâts infligés par l'arme ignorent totalement l'armure de la cible si le PA de celle-ci est inférieur à 11. Des armures de PA supérieur fonctionnent normalement. Recharger cette arme nécessite deux actions, ce qui nécessite deux tours. Tirer avec le canon électrique nécessite une valeur de Corps de 11 au moins sauf s'il est monté.

Crache-feu

Prix : 500 ED (Onéreux)
Un fusil à pompe exotique qu'on utilise avec la compétence Armes lourdes plutôt qu'Armes d'épaule. Du point de vue des règles, le lance-flammes est un fusil à pompe qui ne peut tirer que des cartouches de chevrotine incendiaires (ses munitions coûtent le même prix que de la chevrotine incendiaire standard), mais une fois les cibles en feu, à moins de dépenser une action pour s'éteindre, elles subissent 4 points de dégâts appliqués directement à leurs PS à la fin de leur tour. Si elles

étaient déjà en feu, cet effet remplace celui qui inflige moins de dégâts. Les dégâts infligés par cette arme ne peuvent pas causer de blessure critique, et on ne peut pas s'en servir pour viser.

Fusil d'assaut Hurricane de Constitution Arms

Prix : 5 000 ED (Luxueux)
Fusil à pompe exotique à 2 Att/round. Ne peut pas être utilisé pour viser. Son chargeur en cylindre contient 16 cartouches. Recharger cette arme nécessite deux actions, ce qui nécessite deux tours. Tirer avec le fusil d'assaut nécessite une valeur de Corps de 11 au moins sauf s'il est monté.

Gantelet de combat

Prix : 1 000 ED (Très onéreux)
Un lourd gantelet qui couvre la main et l'avant-bras. Contient trois emplacements d'extension pour cyberbras ou cybermembre. Quand on le porte, on peut accéder aux extensions insérées. Enfiler un gantelet de combat ou le retirer nécessite une action. Le prix d'achat et d'installation d'une extension de cyberbras sur le gantelet de combat est le même que s'il s'agissait de l'installer sur un cyberbras. Toutes les extensions stockées sur le gant où le bras de chair sur lequel il est porté sont inaccessibles tant qu'on ne l'a pas retiré. Ne peut pas être dissimulé.

Helix de Tsunami Arms

Prix : 5 000 ED (Luxueux)
Fusil d'assaut exotique qui ne peut être utilisé qu'en tir automatique. Ne peut pas être utilisé pour viser ni tirer au coup par coup. Le chargeur abrite 40 balles. Quand on tire, le Helix consomme 20 balles par attaque. Si on touche la cible, on lance 2d6 pour les dégâts, et on multiplie le résultat par la différence entre le résultat du test et le SD pour toucher (maximum 5). Recharger cette arme nécessite deux actions, ce qui nécessite deux tours. Tirer avec le canon électrique nécessite une valeur de Corps de 11 au moins sauf s'il est monté.

Hurleur

DONNÉES
Des armes comme le Cowboy et l'EMG-86 étaient conçus pour servir à des individus lourdement cybertransformés.

Prix : 500 ED (Onéreux)
Pistolet exotique très lourd. Quand l'utilisateur s'en sert sans protection auditive, il subit la blessure critique Oreille endommagée. Au lieu d'infliger des dégâts, si l'attaque touche, elle force la cible à effectuer un test de Résistance à la torture/aux drogues contre un SD 15. Quiconque échoue subit la blessure critique Oreille endommagée. Les munitions ne coûtent rien, car l'arme utilise des batteries facilement rechargeables (1 heure) qu'il faut remplacer après 8 tirs. Chaque batterie coûte 50 ED (Coûteux).

Kendachi Mono-trois

Prix : 5 000 ED (Luxueux)
Arme exotique de mêlée à deux mains très lourde d'excellente qualité. Avec la bonne clef biométrique, les dégâts infligés par cette arme ignorent totalement l'armure de la cible si le PA de celle-ci est inférieur à 11. Des armures de PA supérieur fonctionnent normalement. Ce katana high-tech est pourvu d'une lame de cristal presque transparente. Le cristal orbital renforce son tranchant aux dents microscopiques qui vibre à une cadence de mille fois par minute lorsqu'un utilisateur équipé de la bonne clef biométrique en saisit la poignée. En l'absence de clef, l'arme ne vibre pas, mais demeure une arme exotique de mêlée à deux mains très lourde d'excellente qualité. Sans en augmenter le prix, on peut ajouter n'importe quelle couleur de laser dans la poignée pour qu'il illumine le cristal comme un néon. La couleur la plus populaire est le rouge.

DONNÉES
Tsunami Arms est un fabricant d'armes sur mesure basé au Japon.

Lance-grenades Militech « Cowboy » U-56

Prix : 5 000 ED (Luxueux)
Lance-grenades exotique à 2 Att/round. Son chargeur abrite quatre grenades. Bien qu'il s'agisse d'une arme exotique, il est capable de lancer n'importe quelle grenade. Recharger cette arme nécessite deux actions, ce qui nécessite deux tours. Tirer avec le lance-grenades nécessite une valeur de Corps de 11 au moins sauf s'il est monté.

Matraque électrique

Prix : 100 ED (Très coûteux)
Arme exotique de mêlée moyenne à une main. Si les dégâts qu'elle inflige réduisent une cible sous 1 PS, la cible est simplement inconsciente et reste à 1 PS. Les dégâts infligés par cette arme ne peuvent pas causer de blessure critique et ne perforent pas l'armure.

Pistolet à air comprimé

Prix : 100 ED (Très coûteux)
Pistolet moyen exotique. Tire des billes généralement remplies de peinture et n'inflige donc aucun dégât. Mais si on remplit les billes d'acide, les projectiles, sans infliger de dégâts, réduisent les PS de l'armure de la cible (dans la zone touchée) de 1 à chaque attaque réussie. Très efficace pour capturer une cible vivante. Les dégâts infligés par cette arme ne peuvent pas infliger de blessure critique. Les munitions coûtent le même prix que celles d'un pistolet moyen, même si elles sont remplies d'acide.

Pistolet à fléchettes

Prix : 100 ED (Très coûteux)
Un pistolet exotique très lourd qu'on ne peut charger qu'avec des munitions de type flèche. Contrairement aux autres armes tirant des flèches, le pistolet à fléchettes est muni d'un chargeur spécial de 8 flèches et doit être rechargé comme un pistolet très lourd standard.

Pistolet à impulsion électrique

Prix : 100 ED (Très coûteux)
Pistolet exotique lourd. Si les dégâts qu'elle inflige réduisent une cible sous 1 PS, la cible est simplement inconsciente et reste à 1 PS. Les dégâts infligés par cette arme ne peuvent pas causer de blessure critique et ne perforent pas l'armure. Les munitions ne coûtent rien, car l'arme utilise des batteries facilement rechargeables (1 heure) qu'il faut remplacer après 8 tirs. Chaque batterie coûte 50 ED (Coûteux).

DONNÉES

Kendachi est une corpo japonaise spécialisée dans la production de verre et de cristal. La plupart de ses armes sortent d'usines en orbite.

Principale liste des armures

Type d'armure	Pouvoir d'Arrêt (PA)	Pénalité (minimum 0)	Prix
Cuir	4	Aucune	20 (Ordinaire)
Kevlar®	7	Aucune	50 (Coûteux)
Tenue pare-balles légère	11	Aucune	100 (Très coûteux)
Combinaison connectée	11	Aucune	1 000 (Très onéreux)
Tenue pare-balles moyenne	12	–2 en RÉF, DEX et MOUV	100 (Très coûteux)
Tenue pare-balles lourde	13	–2 en RÉF, DEX et MOUV	500 (Onéreux)
Flak	15	–4 en RÉF, DEX et MOUV	500 (Onéreux)
Metalgear®	18	–4 en RÉF, DEX et MOUV	5 000 (Luxueux)
Bouclier balistique	10 PS, valeur réduite par les dégâts	Aucune, mais se manie à une main	100 (Très coûteux)

Cuir : tenue de cuir fin avec renforts aux épaules, aux hanches et au ventre. Très appréciée des Nomades et autres punks à moto (ce qui comprend aussi les imitateurs de Mad Max portant des pantalons de cuir de cowboy et un équipement de sport hétéroclite).

Kevlar® : la protection de prédilection des 90 dernières années. Pour citer DuPont : *le Kevlar® est une fibre légère, synthétique et ignifuge qui offre une résistance à l'étirement élevée apportant une protection et des performances améliorées dans un éventail d'industries et d'applications*. Quand on essaie de vous poignarder ou de vous tirer dessus,

par exemple. Peut être utilisé pour confectionner des vêtements, des gilets, des vestes, des tailleurs, des costumes et même des bikinis.

Tenue pare-balles légère : combinaison de Kevlar® et de maillage plastique inséré dans celui de l'étoffe. La tenue pare-balles légère offre une protection supérieure, en particulier contre les balles à haute vélocité.

Combinaison connectée : combinaison moulante pourvue de couches de gel de protection aggloméré par frittage et à haute absorption d'impact dans les zones vulnérables du corps. Curieusement, cette tenue est respirable et tout à fait confortable. En plus de vous accorder une certaine protection, la combinaison connectée a de quoi stocker votre cyberconsole et recevoir vos ports d'interface neuronale pour ne pas vous y emmêler pendant que vous êtes occupé à griller la cervelle de l'abruti qui vient d'essayer de vous lancer un Cerbère aux fesses. Beaucoup de Netrunners portent des vêtements par-dessus, mais ce n'est pas le cas de tous, et de loin. Tout est affaire de style personnel. **Contrairement aux autres armures, la combinaison connectée ne s'achète pas en deux parties et doit toujours être portée sur vos zones du corps et de la tête.** Chaque zone bénéficie de son propre PA de 11. Quand on la répare, les deux parties sont réparées en même temps. On ne peut pas porter plus d'une combinaison connectée. **Une combinaison connectée ajoute un emplacement d'extension réservé au matériel à une cyberconsole qui s'y relie.** Le matériel installé dans la combinaison n'est pas accessible quand on ne la porte pas et ne peut occuper qu'un emplacement d'extension au maximum.

Tenue pare-balles moyenne : une tenue plus lourde, avec des plaques en plastique robuste renforcées par un maillage de Kevlar®. Cette tenue typique de la Rue associe une protection correcte à un style correct.

Tenue pare-balles lourde : la plus épaisse de toutes, associant un maillage Kevlar® plus dense à des couches de plastique et de treillage robuste. Elle résiste presque à tout, mais il faut allonger les EDdies.

Flak : la version 21e siècle du gilet et du pantalon flak, avec leurs plaques métalliques conçues pour protéger contre les armes explosives, l'artillerie, les grenades, les fusils à pompe et les mines antipersonnel. Une tenue flak moderne arrête également une bonne partie des balles de calibre élevé issu de fusils automatiques.

Metalgear® : vous avez déjà vu des stormtroopers de l'Empire encaisser des tirs sans broncher ? Metalgear® est l'équivalent de ce genre d'armure dans le Futur Sombre : du métal et des plaques de plastique sur une combinaison en maillage. Metalgear® arrête presque tous les projectiles, mais vous rend plus facile à toucher qu'un bantha unijambiste dans une course de pods.

Bouclier balistique : ce bouclier transparent en polycarbonate pourra vous protéger lors d'une fusillade. Reportez-vous au paragraphe « Utiliser un bouclier » dans la section « La fusillade du vendredi soir » (PAGE 183).

PRINCIPALE LISTE D'ÉQUIPEMENT

Objet	Prix
Agent	100 (Très coûteux)
Amplificateur portable	50 (Coûteux)
Analyseur chimique	1 000 (Très onéreux)
Barre nutritive	10 (Bon marché)
Bâton lumineux	10 (Bon marché)
Brouilleur/décrypteur	500 (Onéreux)
Caméra	100 (Très coûteux)
Charpente linéaire β (bêta)	5 000 (Luxueux)
Charpente linéaire Σ (sigma)	1 000 (Très onéreux)
Combinaison antiradiation	1 000 (Très onéreux)
Communicateur radio	100 (Très coûteux)
Corde (60 m)	20 (Ordinaire)
Cryocuve	5 000 (Luxueux)
Cryopompe	5 000 (Luxueux)
Cyberconsole (Excellente qualité)	1 000 (Très onéreux)
Cyberconsole (Mauvaise qualité)	100 (Très coûteux)
Cyberconsole (Qualité standard)	500 (Onéreux)
Détecteur de micros	500 (Onéreux)
Détecteur de radar	500 (Onéreux)
Enregistreur audio	100 (Très coûteux)
Fiole de biotoxines	500 (Onéreux)
Fiole de poison	100 (Très coûteux)
Fourre-tout	20 (Ordinaire)
Fusée de détresse	10 (Bon marché)
Guitare électrique ou autre instrument	500 (Onéreux)
Hypodair	50 (Coûteux)
Jumelles	50 (Coûteux)
Lampe-torche	20 (Ordinaire)

Objet	Prix
Lance-grappin	100 (Très coûteux)
Lecteur de danse sensorielle	1 000 (Très onéreux)
Lunettes connectées	500 (Onéreux)
Lunettes de réalité virtuelle	100 (Très coûteux)
Matelas autogonflant et sac de couchage	20 (Ordinaire)
Médiscanner	1 000 (Très onéreux)
Menottes	50 (Coûteux)
Ordinateur	50 (Coûteux)
Outils de crochetage	20 (Ordinaire)
Pack hygiène	20 (Ordinaire)
Pad de percussion électronique	500 (Onéreux)
Paquet de croquettes	10 (Bon marché)
Peinture phosphorescente	20 (Ordinaire)
Protection auditive active	1 000 (Très onéreux)
Puces mémoire	10 (Bon marché)
Ration alimentaire	10 (Bon marché)
Récepteur radio/ lecteur de musique	50 (Coûteux)
Respirateur antipollution	20 (Ordinaire)
Ruban adhésif	20 (Ordinaire)
Sacoche de Medtech	100 (Très coûteux)
Technioutil	100 (Très coûteux)
Technoscanner	1 000 (Très onéreux)
Téléphone portable jetable	50 (Coûteux)
Tente et matériel de bivouac	50 (Coûteux)
Traceur	500 (Onéreux)
Trousse de Techie	500 (Onéreux)

Agent : smartphone articulé autour d'une IA autoadaptative qui « apprend » comment répondre au mieux à vos besoins simplement par ses interactions avec vous. Bien qu'il ne s'agisse pas d'une vraie IA, elle est plus que capable de se substituer à un secrétaire. Quand vous vous relaxez pour laisser votre Agent gérer votre vie, tout devient plus facile, y compris obtenir le temps nécessaire pour faire ce que vous avez à faire (commettre des crimes, tuer des gens, échapper à la justice, etc.) plutôt que de faire des allers-retours au magasin pour acheter ce que vous avez oublié. Tout le monde en a un pour diverses raisons.

Ce que votre Agent peut faire :

- Passer des appels vocaux ou vidéo et les enregistrer, les transmettre ou les envoyer par voicemail (que les Agents sont à peu près les seuls à écouter aujourd'hui de toute façon).
- Surfer sur le puits de données.
- Fouiller le puits de données pour localiser un lieu et vous expliquer comment vous y rendre.
- Gérer votre emploi du temps et intervenir indépendamment sur certains événements, en achetant par exemple un cadeau et en le faisant livrer à son destinataire.
- Manifester une personnalité comprenant un nom, une voix et un corps virtuel. Certains individus particulièrement esseulés reprogramment leurs Agents pour qu'ils leur tiennent lieu d'amant ou d'ami.
- Vous proposer des vêtements à acheter.
- Enregistrer des fichiers audio et vidéo dans sa puce mémoire standard.
- Se relier à votre cybermatériel pour partager le stockage de données entre lui et la puce mémoire de l'agent.
- Se connecter à presque tous les appareils électroménagers de votre intérieur.
- Surveiller votre utilisation de ressources facile à se procurer (Bon marché, Ordinaires ou Coûteuses) et les commander au prix du marché quand vous risquez d'en manquer.
- Recommander une marche à suivre en fonction de vos objectifs personnels. L'IA est toutefois loin d'être infaillible.

En plus de tout cela, **un Agent octroie à son utilisateur un bonus de +2 en compétence Bibliothèque et de +2 en compétence Habillement et style**, mais uniquement si ce dernier porte les tenues suggérées par l'IA, lesquelles changent chaque saison. Les bonus de plusieurs Agents ne se cumulent pas.

Amplificateur portable : de la taille d'un gros livre, cet amplificateur portable peut diffuser du son sur un rayon de 100 m pendant 6 heures. Peut accueillir deux instruments.

Analyseur chimique : permet de tester une substance au prix d'une action pour en détecter la composition chimique en identifiant la plupart des éléments d'après une vaste base d'échantillons.

Barre nutritive : nourriture séchée et granuleuse. Existe en plusieurs goûts (tous infects). Remplace un repas.

Bâton lumineux : ce tube lumineux éclaire une zone de 4 m pendant 10 heures maximum. Usage unique.

Brouilleur/décrypteur : permet à l'utilisateur de brouiller les communications sortantes pour qu'on ne puisse pas les comprendre sans décrypteur, appareil également inclus sans surcoût.

Caméra : en la tenant à la main, l'utilisateur peut enregistrer jusqu'à 12 heures de vidéo et de son avant de remplir une puce mémoire standard stockée à l'intérieur.

Charpente linéaire β (bêta) : exosquelette alimenté qui confère à l'utilisateur une force encore plus stupéfiante que la charpente Σ (sigma).

- La valeur de COR de l'utilisateur passe à 14 lorsqu'il se connecte à la charpente. Ne peut pas faire passer cette valeur à 15 ou au-delà. Comme il s'agit d'un équipement connecté et non d'un cyborgimplant, cette augmentation n'affecte ni les PS ni les jets de sauvegarde contre la mort.
- Nécessite 2 installations de ports d'interface neuronale pour fonctionner.

Charpente linéaire Σ (sigma) : exosquelette alimenté qui confère à l'utilisateur une force stupéfiante.

- La valeur de COR de l'utilisateur passe à 12 lorsqu'il se connecte à la charpente. Ne peut pas faire passer cette valeur à 13 ou au-delà. Comme il s'agit d'un équipement connecté et non d'un cyborgimplant, cette augmentation n'affecte ni les PS ni les jets de sauvegarde contre la mort.
- Nécessite 1 installation de port d'interface neuronale pour fonctionner.

Communicateur radio : écouteur permettant à l'utilisateur de communiquer par radio dans un rayon de 1,6 km.

Corde (60 m) : corde en nylon. Disponible en couleur si nécessaire. Supporte jusqu'à 360 kg.

Cryocuve : une cryocuve est un conteneur de taille humaine capable d'accueillir un adulte. Si le Medtech réussit un test de Techniques médicales SD 13, la cryocuve peut maintenir 1 personne en stase aussi longtemps qu'on le désire. Le sujet placé à l'intérieur est considéré comme inconscient, mais guérit deux fois plus vite que la normale tant qu'il y reste et que l'appareil a au moins 1 PS. Un personnage placé dans une cryocuve est considéré comme abrité derrière un couvert disposant de 30 PS. **Un personnage qui n'est pas Medtech ne peut pas faire fonctionner une cryocuve.**

Cryopompe : une cryopompe est un outil de la taille d'une mallette, contenant un sac à cadavre relié à une puissante pompe. Une fois le sujet volontaire ou inconscient placé dans le sac et relié à la pompe au prix d'une action, cette dernière y injecte un fluide chimique hyper-refroidi, épuisant une des charges de l'appareil par cible placée en stase (une par personne si la cryopompe en accepte plusieurs). En stase, les sujets sont inconscients et ne font plus de jets de sauvegarde contre la mort pendant un maximum d'une semaine, à condition de rester dans le sac, et si celui-ci a au moins un PS. Un personnage placé dans le sac de cryopompe est considéré comme abrité derrière un couvert disposant de 15 PS. Le sommet transparent et les gants moulés dans la surface permettent au sujet de subir une opération chirurgicale qui le stabilise pendant qu'il est en stase, ce qui se révèle bien moins dangereux pour lui. Une cryopompe standard n'a qu'une seule charge et ne peut accueillir qu'un sujet de taille à peu près humaine. Remplir une cryopompe coûte 50 ED (Coûteux) par charge. **Un personnage qui n'est pas Medtech ne peut pas faire fonctionner une Cryopompe.**

Cyberconsole (Excellente qualité) : plateforme modulaire haut de gamme où l'on installe du matériel informatique et des programmes afin de pratiquer le Netrunning. **Cette cyberconsole dispose de 9 emplacements où accueillir programmes et matériel informatique**. Nécessite des ports d'interface neuronale et un câblage neural chez le Netrunner pour qu'il puisse l'utiliser. Cf. la section consacrée au Netrunning PAGE 195.

Cyberconsole (Mauvais qualité) : plateforme modulaire bas de gamme où l'on installe du matériel informatique et des programmes afin de pratiquer le Netrunning. **Cette cyberconsole dispose de 5 emplacements où accueillir programmes et matériel informatique**. Nécessite des ports d'interface neuronale et un câblage neural chez le Netrunner pour qu'il puisse l'utiliser. Cf. la section consacrée au Netrunning PAGE 195.

Cyberconsole (Qualité standard) : plateforme modulaire où l'on installe du matériel informatique et des programmes afin de pratiquer le Netrunning. **Cette cyberconsole dispose de 7 emplacements où accueillir programmes et matériel informatique**. Nécessite des ports d'interface neuronale et un câblage neural chez le Netrunner pour qu'il puisse l'utiliser. Cf. la section consacrée au Netrunning PAGE 195.

Détecteur de micros : cet appareil émet un signal sonore quand l'utilisateur se trouve à 2 m d'un micro, d'un mouchard ou autre appareil d'espionnage.

Détecteur de radar : l'appareil émet un signal si un faisceau radar est présent dans un rayon de 100 m.

Enregistreur audio : cet appareil peut enregistrer jusqu'à 24 heures de son avant de remplir une puce mémoire standard stockée à l'intérieur.

Fiole de biotoxines : on peut appliquer le contenu d'une fiole de biotoxine sur une arme de mêlée légère au prix d'une action. Pendant les 30 minutes qui suivent, au lieu de subir les dégâts ordinaires de l'arme, tout être de chair qui est touché par l'arme doit effectuer un test de Résistance à la torture/aux drogues SD 15. En cas d'échec, la victime subit 3d6 points de dégâts directement appliqués à ses PS. L'armure de la cible n'est pas perforée, car l'arme n'interagit pas avec elle.

Fiole de poison : on peut appliquer le contenu d'une fiole de poison sur une arme de mêlée légère au prix d'une action. Pendant les 30 minutes qui suivent, au lieu de subir les dégâts ordinaires de l'arme, tout être de chair qui est touché par l'arme doit effectuer un test de Résistance à la torture/aux drogues SD 13. En cas d'échec, la victime subit 2d6 points de dégâts directement appliqués à ses PS. L'armure de la cible n'est pas perforée, car l'arme n'interagit pas avec elle.

Fourre-tout : sac en nylon ripstop dont la taille peut varier de la sacoche jusqu'au grand sac où on pourrait presque faire entrer un adulte.

Fusée de détresse : éclaire une zone de 100 m pendant 1 heure. Différentes couleurs disponibles. Usage unique.

Guitare électrique ou autre instrument : servez-vous de votre imagination. Mais rappelez-vous qu'il vous faut un ampli pour vous faire entendre quand vous jouez de n'importe quel instrument électronique.

Hypodair : plateforme de distribution de drogue facile d'emploi qui injecte le produit sous la peau au moyen d'air comprimé. Permet à l'utilisateur, au prix d'une action, d'administrer une dose unique de la drogue choisie à une cible consentante, ou d'effectuer une attaque d'arme de mêlée pour l'injecter à une cible

récalcitrante s'il réussit à la toucher, plutôt que d'infliger des dégâts. Recharger l'hypodair avec une dose de drogue n'est pas une action (CF. PAGE 357 pour vous procurer des drogues).

Jumelles : vous regardez au travers et elles doublent ou triplent la taille de ce que vous voyez.

Lampe-torche : rechargeable. Rayon de 100 m ; une charge permet d'éclairer pendant 10 heures.

Lance-grappin : l'utilisateur qui le tient en main peut employer une action pour tirer un grappin propulsé par fusée et qui se fixera à n'importe quel couvert « épais » jusqu'à 30 m de distance. Le câble ne peut supporter que le double du poids de l'utilisateur et possède 10 PS. L'utilisateur annule les malus de mouvement lors d'une escalade assistée par ce câble, qu'il peut rétracter sans utiliser d'action, y compris quand il monte. Quand il s'en sert comme grappin, l'utilisateur ne peut rien tenir d'autre dans la main qui le tient. Ne peut pas servir d'arme ou être utilisé pour l'action « agripper ».

Lecteur de danses sensorielles : permet à l'utilisateur d'expérimenter une danse sensorielle. Les danses sensorielles sont des enregistrements numériques d'une expérience que vous voyez par les yeux d'un acteur. Elles comprennent tous les sens du sujet et vous permettent de ressentir la moindre de ses émotions, pour le meilleur ou pour le pire.

Lunettes connectées : contiennent deux emplacements pour extensions de cyberœil. Quand l'utilisateur les porte, il bénéficie des extensions en question. Quand on installe des extensions de cyberœil dans les lunettes, elles sont toujours considérées comme couplées, et cela coûte le même prix que d'installer l'extension une seule fois dans un cyberœil. On ne peut porter qu'une paire de lunettes à la fois. Les fans leur installent parfois une monture plus jolie pour remplacer celle d'origine, pas très élégante.

Lunettes de réalité virtuelle : lunettes superposant une image du cyberespace au monde qui vous entoure. Vivement conseillé aux Netrunners. Consultez la section consacrée au Netrunning, PAGE 195, pour plus d'informations.

Matelas autogonflant et sac de couchage : ce matelas autogonflant s'accompagne d'un mince sac de couchage. L'ensemble se plie et se transporte facilement dans un paquet carré de 15 cm de côté.

Médiscanner : scanner muni de sondes et de contacts externes, permettant de diagnostiquer les blessures et les maladies, ainsi que d'assister l'utilisateur lors de procédures médicales d'urgence ne nécessitant pas de Chirurgie. L'utilisateur ajoute +2 à ses compétences Premiers secours et Assistance médicale. Bonus non cumulable avec soi-même.

Menottes : « mets-leur les bracelets, Danno. » Vous n'aurez aucun mal à les briser si votre valeur de COR est supérieure à 10.

Ordinateur : portable ou de bureau, généralement utilisé pour le traitement de texte et pour surfer sur le puits de données.

Outils de crochetage : petite trousse d'outils permettant de crocheter des verrous mécaniques.

Pack hygiène : brosse à dents avec dentifrice intégré, lingettes, crème dépilatoire, peigne, etc.

Pad de percussion électronique : ces pads plastiques de tailles diverses, reliés par câble à un processeur central, peuvent simuler n'importe quel type de batterie. Nécessitent un amplificateur.

Paquet de croquettes : un paquet de croquettes ou de gaufrettes rappelant la nourriture pour chiens, équivalant à un repas. Généralement identifié par un numéro plutôt que par son étiquette appétissante et sa description mensongère.

Peinture phosphorescente : peinture qui brille dans le noir pour marquer des sites et créer des œuvres d'art. Se présente sous la forme d'une bombe aérosol. Peut également servir à inscrire des tags.

Protection auditive active : un appareil compact protégeant l'ouïe du porteur, lequel est immunisé contre la surdité et les effets issus des sons dangereux, comme ceux produits par des munitions étourdissantes.

Puces mémoire : minces plaques de plastique stockant l'information sous toutes ses formes. Certaines sont plus grandes que d'autres.

Ration alimentaire : pochette de repas en plastique et en aluminium autochauffante. Ajoutez de l'eau, refermez le couvercle et d'ici 2 minutes, vous aurez quelque chose qui ressemble à un repas nourrissant.

Récepteur radio/lecteur de musique : le lecteur de musique se connecte au puits de données pour diffuser les morceaux à la mode ou pour les jouer directement depuis une puce mémoire. L'utilisateur peut également scanner toutes les bandes radio utilisées dans un rayon de 1,6 km et les écouter, même si certains canaux nécessitent un **décrypteur**.

Respirateur antipollution : filtre les toxines et la fumée de l'environnement local. L'utilisateur est immunisé contre les effets des gaz et fumées toxiques, ainsi que contre les substances dangereuses qui font effet une fois inhalées.

Ruban adhésif : existe en plusieurs couleurs et peut même briller dans le noir. Le ruban adhésif phosphorescent sert souvent à marquer les tunnels, les cachettes secrètes et les caches. Il luit dans l'obscurité même s'il n'a pas été exposé à la lumière.

Sacoche de Medtech : cette trousse médicale contient tout le nécessaire, des agrafeuses dermiques aux bombes de peau synthétique en passant par les scalpels stériles. Il ne vous manque que les compétences et l'expérience.

Technioutil : cet outil tout-en-un inclut cutter, tenailles, pince coupante, ainsi que différents types de tournevis et limes, autant d'éléments qui se replient dans un manche compact et facile à transporter.

Technoscanner : ce scanner peut diagnostiquer toutes sortes de machines et d'appareils électroniques afin de faciliter les réparations ou d'autres opérations techniques. L'utilisateur ajoute +2 à ses compétences Électronique, Cybertech, Terratech, Maritech, Aérotech, Sécurité électronique et Armurerie. Les bonus de plusieurs technoscanners ne se cumulent pas.

Téléphone portable jetable : il y en a encore des milliards dans le monde. Un bon choix pour les Fixers et autres qui n'ont pas envie qu'on remonte jusqu'à eux.

Tente et matériel de bivouac : petite tente-tube pour une personne avec pitons en plastique, une casserole autochauffante et rechargeable pour faire bouillir de l'eau (5 minutes pour la recharger, dure 2 heures) et une fourchette-cuillère bon marché qui ne ferait pas de mal à une mouche.

Traceur : cet appareil peut suivre un marqueur qui lui est relié dans un rayon de 1,6 km. Accompagné d'un marqueur taille bouton. Chaque marqueur supplémentaire coûte 50 ED.

Trousse de Techie : petit sac d'outils permettant de réparer l'électronique et les machines. Comprend un technioutil, des pièces électriques comme des câbles longs ou plats, un assortiment de vis et d'écrous, des modules à brancher pour les réparations, un chalumeau, 2 petits leviers et un marteau.

DONNÉES

La réalité virtuelle n'est pas réservée aux Netrunners. Beaucoup de gens se servent de ports d'interface neuronale pour mieux visualiser les tableaux de bord et les écrans des machines auxquelles ils se connectent.

PAR NEIL BRANQUINHO



Mode

	Bas	Haut	Veste	Chaussures	Bijoux	Verres miroirs	Lunettes	Lentilles de contact	Couvre-chef
Vagabond *Sans-abri* *Guenilles* *Clochard*	20 (Ordinaire)	10 (Bon marché)	20 (Ordinaire)	20 (Ordinaire)	20 (Ordinaire)	20 (Ordinaire)	10 (Bon marché)	10 (Bon marché)	10 (Bon marché)
Couleurs du gang *Dangereux* *Violent* *Rebelle*	50 (Coûteux)	20 (Ordinaire)	50 (Coûteux)	20 (Ordinaire)	50 (Coûteux)	20 (Ordinaire)	20 (Ordinaire)	10 (Bon marché)	10 (Bon marché)
Générique *Standard* *Coloré* *Modulable*	50 (Coûteux)	20 (Ordinaire)	50 (Coûteux)	20 (Ordinaire)	50 (Coûteux)	20 (Ordinaire)	20 (Ordinaire)	10 (Bon marché)	10 (Bon marché)
Bohème *Pastoral* *Rétro* *Liberté*	50 (Coûteux)	20 (Ordinaire)	50 (Coûteux)	50 (Coûteux)	100 (Très coûteux)	50 (Coûteux)	50 (Coûteux)	10 (Bon marché)	10 (Bon marché)
Décontracté *Confort* *Souplesse* *Pratique sportive*	100 (Très coûteux)	20 (Ordinaire)	100 (Très coûteux)	50 (Coûteux)	100 (Très coûteux)	50 (Coûteux)	50 (Coûteux)	20 (Ordinaire)	50 (Coûteux)
Âme nomade *Western* *Élimé* *Tribal*	100 (Très coûteux)	20 (Ordinaire)	100 (Très coûteux)	100 (Très coûteux)	100 (Très coûteux)	50 (Coûteux)	50 (Coûteux)	20 (Ordinaire)	100 (Très coûteux)
Pop asiatique *Coloré* *Cosplay* *Kawaii*	100 (Très coûteux)	20 (Ordinaire)	100 (Très coûteux)	100 (Très coûteux)	100 (Très coûteux)	100 (Très coûteux)	100 (Très coûteux)	100 (Très coûteux)	100 (Très coûteux)
Urbain flash *Tape à l'œil* *Technologique* *Streetwear*	100 (Très coûteux)	20 (Ordinaire)	100 (Très coûteux)	100 (Très coûteux)	100 (Très coûteux)	100 (Très coûteux)	100 (Très coûteux)	100 (Très coûteux)	100 (Très coûteux)
Cadre sup *Leadership* *Présence* *Autorité*	500 (Onéreux)	50 (Coûteux)	500 (Onéreux)	500 (Onéreux)	5 000 (Luxueux)	500 (Onéreux)	500 (Onéreux)	100 (Très coûteux)	500 (Onéreux)
Haute couture *Inédit* *Grand couturier* *Sur-mesure*	1 000 (Très onéreux)	500 (Onéreux)	1 000 (Très onéreux)	5 000 (Luxueux)	50 000 (Luxueux)	1 000 (Très onéreux)	1 000 (Très onéreux)	1 000 (Très onéreux)	5 000 (Luxueux)

Drogues de la Rue

Drogue	Durée de l'effet principal	SD de l'effet secondaire	Prix par dose
Boost	24 heures	17	50 (Coûteux)
Dentelle noire	24 heures	17	50 (Coûteux)
Smash	4 heures	15	10 (Bon marché)
Synthécoke	4 heures	15	20 (Ordinaire)
Verre bleu	4 heures	15	20 (Ordinaire)

Boost

Prix d'une dose : 50 ED (Coûteux)
Effet principal

- Dure 24 heures
- Pendant toute la durée de l'effet principal, l'INT de l'utilisateur augmente de 2 points. Cet effet peut faire passer votre INT au-dessus de 8.

Effet secondaire (SD 17)

- Si l'utilisateur n'était pas déjà accro au boost, il le devient. Tant qu'il est accro, son INT est réduite de 2 points.

Dentelle noire

Prix d'une dose : 50 ED (Coûteux)
Effet principal

- Dure 24 heures
- L'utilisateur subit une perte de 2d6 points d'Humanité quand il prend une dose, il récupère cette Humanité s'il ne subit pas l'effet secondaire de la Dentelle noire.
- Pendant toute la durée de l'effet principal, l'utilisateur ignore les effets des blessures graves.

Effet secondaire (SD 17)

- L'Humanité perdue à cause de l'effet principal n'est pas récupérée.
- Si l'utilisateur n'était pas déjà accro à la Dentelle noire, il le devient.
- Tant qu'il est accro, ses RÉF sont réduits de 2 points, sauf s'il subit actuellement l'effet principal de la Dentelle noire.

Smash

Prix d'une dose : 10 ED (Ordinaire)
Effet principal

- Dure 4 heures
- Jaune, mousseux et vendu partout en cannette.
- Pendant toute la durée de l'effet principal, l'utilisateur se sent euphorique, acrobatique, heureux et prêt à faire la fête. Selon les mécaniques de jeu, cela lui donne un bonus de +2 dans les compétences suivantes : Danse, Contorsion, Conversation, Psychologie, Persuasion et Jeu d'acteur.

Effet secondaire (SD 15)

- Si l'utilisateur n'était pas déjà accro au Smash, il le devient. Tant qu'il est accro, l'utilisateur perd tout intérêt pour des activités habituellement plaisantes et subit un malus de –2 dans les compétences suivantes : Danse, Contorsion, Conversation, Psychologie, Persuasion et Jeu d'acteur.
- Si vous êtes accro au Smash, le MJ vous dira parfois que vous avez envie d'une dose et vous devrez l'interpréter au mieux dans votre roleplay.

Synthécoke

Prix d'une dose : 20 ED (Ordinaire)

Effet principal

- Dure 4 heures
- Pendant toute la durée de l'effet principal, les RÉF de l'utilisateur augmentent de 1 point. Cet effet peut faire passer vos RÉF au-dessus de 8. De plus, l'utilisateur a tendance à la paranoïa.
- Pendant toute la durée de l'effet principal, le MJ vous dira parfois que vous avez une bouffée de paranoïa et vous devrez l'interpréter au mieux dans votre roleplay.

Effet secondaire (SD 15)

- Si l'utilisateur n'était pas déjà accro à la synthécoke, il le devient. Tant qu'il est accro, ses RÉF sont réduits de 2 points, sauf s'il subit actuellement l'effet principal de la synthécoke.
- Si vous êtes accro à la synthécoke, le MJ vous dira parfois que vous avez envie d'une dose et vous devrez l'interpréter au mieux dans votre roleplay.

DONNÉES

L'usage de drogues ne vous attire généralement pas d'ennuis de la part des Justiciers de Night City, à moins qu'ils ne cherchent une excuse pour vous pourrir la vie.

Verre bleu

Prix d'une dose : 20 ED (Ordinaire)

Effet principal

- Dure 4 heures
- Pendant toute la durée de l'effet principal, le MJ vous dira parfois que vous « avez des flashs », ce qui veut dire que vous hallucinez de manière brève, mais intense, en voyant des tourbillons de couleurs fluo. Vous ne pouvez pas effectuer d'action lors d'un tour dans cet état.

Effet secondaire (SD 15)

- Si l'utilisateur n'était pas déjà accro au verre bleu, il le devient.
- Tant que vous êtes accro, le MJ peut vous dire de temps à autre que vous « avez un flash », ce qui signifie que vous hallucinez de manière brève, mais intense. Vous ne pouvez pas effectuer d'action lors d'un tour dans cet état.
- Un accro au verre bleu a généralement un « flash » par heure, mais cela varie énormément d'une personne à l'autre.
- Quand vous êtes accro au verre bleu, son effet principal change : au lieu d'« avoir un flash », vous n'avez plus de flash tant que vous subissez l'effet principal du verre bleu. À présent, vous le prenez pour contrer l'effet de l'addiction.

DONNÉES

Chaque élément de cybermatériel n'occupe qu'un emplacement d'extension, sauf indication contraire.

Cybermatériel

Cyberfashion (7 emplacements d'extension de cyberfashion disponibles)

Nom	Installation	Description et données	Prix	PH
Biomoniteur	Boutique	Implant subdermique qui génère un affichage LED constant du pouls, de la température, de la respiration, du taux de glycémie, etc. Vous pouvez connecter votre biomoniteur à votre Agent pour qu'il surveille votre état de santé.	100 (Très coûteux)	0 N/A
DermTeinte	Boutique	Teintes et pigments intégrés à la peau et permettant d'en changer la couleur, ce qui permet aussi bien de cacher les imperfections que de prendre une couleur vert pomme. En option, les pigments peuvent réagir à la température ou aux changements hormonaux. **Si l'utilisateur dispose à la fois d'une dermTeinte et de tech-chev, il ajoute +2 à sa compétence Look (le bonus ne s'applique qu'une fois).**	100 (Très coûteux)	0 N/A
Lentilles polychromes	Boutique	Lentilles implantées dans l'œil et capables de changer de couleur. Plusieurs motifs sont également disponibles. En option, les lentilles peuvent réagir à la température ou aux changements hormonaux. On ne peut choisir qu'une couleur et un motif, mais l'utilisateur peut désactiver le changement de couleur à tout moment au moyen d'une action.	100 (Très coûteux)	0 N/A
Maillage électromagnétique	Boutique	Popularisées par la vedette des médias UR, ces minces lignes argentées dessinent des sortes de circuits sur le corps. Beaucoup croient qu'elles font office de « cage de Faraday » et protègent contre les radiations et les effets IEM, mais jusqu'ici, aucun fait scientifique ne le prouve. Ce qui ne les empêche pas d'être vraiment stylées. La plupart des gens portent un maillage électromagnétique pour améliorer leur look.	10 (Bon marché)	0 N/A
Montre dermique	Boutique	Implant subdermique qui génère un affichage constant de l'heure et de la date visible au travers de la peau.	100 (Très coûteux)	0 N/A
Tatouage lumineux	Boutique	Des patchs subdermiques qui stockent la lumière et projettent des tatouages colorés sous la peau. Plus ils sont grands, plus il vous faut d'installations de ce matériel. **Un utilisateur doté de trois installations de Tatouage lumineux ou davantage ajoute +2 à sa compétence Habillement et style (le bonus ne s'applique qu'une fois).**	100 (Très coûteux)	0 N/A
Tech-chev	Boutique	Chevelure artificielle colorée et lumineuse. En option, les cheveux peuvent réagir à la température ou aux changements hormonaux. **Si l'utilisateur dispose à la fois d'une dermTeinte et de tech-chev, il ajoute +2 à sa compétence Look (le bonus ne s'applique qu'une fois).**	100 (Très coûteux)	0 N/A

NEUROMATÉRIEL (PIÈCE MÈRE : CÂBLAGE NEURAL)

Nom	Installation	Description et données	Prix	PH
Câblage neural	Centre médical	Système nerveux artificiel connecté, utilisé pour le neuromatériel et les poignées subdermiques. **Le système comporte 5 emplacements d'extension de neuromatériel.**	500 (Onéreux)	7 (2d6)
Analyseur chimique	Non concerné	Puce. Une fois installée dans un support, cette puce permet à l'utilisateur d'analyser des substances pour en identifier la composition chimique exacte au prix d'une action, et d'identifier la plupart des éléments d'après une vaste base d'échantillons. **Nécessite un câblage neural.**	500 (Onéreux)	3 (1d6)
Antidouleur	Non concerné	Puce. Une fois installé sur un support, isole de façon dynamique les récepteurs de douleur de l'utilisateur, ce qui lui permet d'ignorer les effets des blessures graves. Nécessite un câblage neural.	1 000 (Très onéreux)	14 (4d6)
Booster olfactif	Non concerné	Puce. Une fois installé sur un support, améliore l'odorat de l'utilisateur et lui permet d'utiliser la compétence Pistage pour traquer les odeurs en plus des indices visuels. **Nécessite un câblage neural.**	100 (Très coûteux)	7 (2d6)
Booster tactile	Non concerné	Puce. Une fois installé sur un support, améliore le toucher de l'utilisateur et lui permet de détecter des mouvements dans un rayon de 20 m tant qu'il pose la main sur une surface. Tant que l'utilisateur se sert de sa main pour détecter les mouvements, il ne peut l'employer pour rien d'autre. **Nécessite un câblage neural.**	100 (Très coûteux)	7 (2d6)
Enregistreur de danse sensorielle	Centre médical	Extension de neuromatériel. Partagez votre histoire de votre point de vue ! Enregistre la danse sensorielle sur une puce mémoire ou un Agent connecté. Les DS peuvent être vues au moyen d'un lecteur de danse sensorielle. **Nécessite un câblage neural.**	500 (Onéreux)	7 (2d6)
Kerenzikov	Centre médical	Extension de neuromatériel. Mégadrénaline activée en permanence qui améliore le temps de réaction. L'utilisateur ajoute +2 à ses jets d'initiative. On ne peut installer qu'un élément de Mégadrénaline à la fois sur le même utilisateur. **Nécessite un câblage neural.**	500 (Onéreux)	14 (4d6)
Port d'interface neuronale	Centre médical	Extension de neuromatériel. Les ports installés dans le poignet ou la tête permettent à l'utilisateur de se relier aux smartguns, aux cyberconsoles et aux engins lourds pour les utiliser, et même de conduire sans les mains ! Plusieurs installations permettent de se connecter à divers appareils en même temps. **Nécessite un câblage neural.**	500 (Onéreux)	7 (2d6)
Puce de compétence	Non concerné	Puce. Une fois que la puce est installée sur un support, l'utilisateur peut utiliser la compétence correspondante à +3 comme s'il y était formé. S'il est déjà formé à cette compétence au-delà de +3, la puce n'a aucun effet. Les puces associées aux compétences (x2) coûtent 1 000 ED, et les autres 500 ED. **Nécessite un câblage neural.**	500 (Onéreux) ou 1 000 (Très onéreux)	7 (2d6)
Puce mémoire	Non concerné	Puce. Matériel standard de stockage de données. Une fois qu'elle est installée sur un support, le cybermatériel de l'utilisateur peut y enregistrer des données ou accéder à celles qui s'y trouvent. **Nécessite un câblage neural.**	10 (Bon marché)	0
Sandevistan	Centre médical	Extension de neuromatériel. Mégadrénaline qui permet de brèves améliorations du temps de réaction. Quand il l'active au prix d'une action, l'utilisateur ajoute +3 à ses jets d'initiative effectués dans la minute qui suit, après quoi il ne peut plus l'activer pendant une heure. On ne peut installer qu'un élément de Mégadrénaline à la fois sur le même utilisateur. **Nécessite un câblage neural.**	500 (Onéreux)	7 (2d6)
Support de puces	Centre médical	Extension de neuromatériel. Un support de type socket installé sur la nuque et permettant d'installer rapidement une seule puce (il en existe diverses variétés). Installer ou désinstaller une puce de son support nécessite une action. La première fois que vous installez une puce que vous n'avez jamais utilisée, vous subissez toujours une perte d'Humanité. Réinstaller une puce déjà utilisée n'a pas cet effet. **La puce n'occupe pas d'emplacement d'extension du câblage neural.** On peut installer plusieurs supports, mais il faut payer chacun d'entre eux séparément. **Nécessite un câblage neural.**	500 (Onéreux)	7 (2d6)

Cyberoptique (Pièce mère : cybercœil)

Nom	Installation	Description et données	Prix	PH
Cybercœil	Centre médical	Toutes les extensions qui suivent sont installées dans un œil artificiel qui remplace l'organe d'origine. Chaque cybercœil comprend 3 emplacements permettant d'accueillir des extensions de cybercœil.	100 (Très coûteux)	7 (2d6)
Anti-éblouissement	Boutique	Extension de cybercœil. L'utilisateur est immunisé contre la cécité ou autres effets causés par des éclairs lumineux dangereux, comme ceux des munitions étourdissantes. **Nécessite deux cyberyeux et doit être couplé.**	100 (Très coûteux)	2 (1d6/2, arrondi à l'entier supérieur)
Bandeau	Boutique	Extension de cybercœil. Projette un minuscule écran dans le champ de vision ordinaire de l'utilisateur pour afficher des messages, des vidéos et autres éléments issus de ses cyberimplants et appareils électroniques. Le mode image dans l'image appliqué à la vie quotidienne. **Nécessite un cybercœil.**	100 (Très coûteux)	2 (1d6/2, arrondi à l'entier supérieur)
Détecteur de radiation	Centre médical	Extension de cybercœil. Les radiations détectées dans un rayon de 100 m s'affichent dans le champ de vision de l'utilisateur, en suspension au-dessus de leur source, sous forme de halo bleu. **Nécessite un cybercœil.**	1 000 (Très onéreux)	3 (1d6)
Dispositif de visée	Centre médical	Extension de cybercœil. L'utilisateur bénéficie d'un bonus de +1 aux tests lorsqu'il vise. De multiples installations n'octroient aucun bonus supplémentaire. **Nécessite un cybercœil.**	500 (Onéreux)	3 (1d6)
Haute résolution	Boutique	Extension de cybercœil. L'utilisateur ajoute +2 à ses compétences Perception, Lecture sur les lèvres et Dissimulation/Révélation d'objet pour les tests tirant partie de la vue. **Nécessite deux cyberyeux et doit être couplé.** De multiples installations n'octroient aucun bonus supplémentaire.	500 (Onéreux)	3 (1d6)
Luminosité faible/infra-rouge/UV	Boutique	Extension de cybercœil. Réduit à 0 les malus imposés par l'obscurité et d'autres éléments intangibles bloquant la vue comme la fumée, le brouillard, etc. L'utilisateur peut distinguer la chair tiède du métal froid, mais ne peut pas voir au travers des couverts. **Nécessite deux cyberyeux, doit être couplé et occupe 2 emplacements d'extension par cybercœil.**	500 (Onéreux)	3 (1d6)
Microcaméra	Centre médical	Extension de cybercœil. La caméra oculaire enregistre l'audio et la vidéo dans une puce mémoire standard ou un Agent relié**. Nécessite un cybercœil et occupe 2 emplacements d'extension.**	500 (Onéreux)	2 (1d6/2, arrondi à l'entier supérieur)
Micro-optique	Centre médical	Extension de cybercœil. Microscope permettant de grossir 400x. **Nécessite un cybercœil.**	100 (Très coûteux)	2 (1d6/2, arrondi à l'entier supérieur)
Œil polychrome	Boutique	Extension de cybercœil. Amélioration cosmétique qui permet de changer à l'infini de couleur ou de motif au prix d'une action. En option, l'œil peut réagir à la température ou aux changements hormonaux. **Nécessite un cybercœil.**	100 (Très coûteux)	2 (1d6/2, arrondi à l'entier supérieur)
Pistolet à fléchettes	Centre médical	Extension de cybercœil. Fonctionne comme l'arme exotique du même nom, avec une seule munition dans le chargeur, dissimulé dans l'œil. **Nécessite un cybercœil et occupe 3 emplacements d'extension.**	500 (Onéreux)	2 (1d6/2, arrondi à l'entier supérieur)
Réalité virtuelle	Boutique	Extension de cybercœil. Superpose les images du cyberespace au champ de vision de l'utilisateur. Vous n'oublierez jamais plus vos lunettes de réalité virtuelle ! **Nécessite deux cyberyeux et doit être couplé.**	100 (Très coûteux)	2 (1d6/2, arrondi à l'entier supérieur)
Téléoptique	Centre médical	Extension de cybercœil. L'utilisateur distingue les détails jusqu'à 800 m. Quand il attaque une cible située à 51 m et au-delà en mode coup par coup ou en visant, il ajoute +1 à son test. De multiples installations n'octroient aucun bonus supplémentaire. Ne se cumule pas avec les bonus d'un accessoire d'arme « lunette de précision ». **Nécessite un cybercœil.**	500 (Onéreux)	3 (1d6)

CYBERAUDIO (PIÈCE MÈRE : KIT CYBERAUDIO)

Nom	Installation	Description et données	Prix	PH
Kit cyberaudio	Centre médical	Le kit cyberaudio s'installe de façon invisible à l'intérieur du crâne. Le système comporte 3 emplacements d'extension pour des extensions cyberaudio. L'utilisateur ne peut faire installer qu'un seul kit cyberaudio.	500 (Onéreux)	7 (2d6)
Agent interne	Boutique	Extension cyberaudio. Agent entièrement fonctionnel (cf. section Équipement PAGE 352) et entièrement contrôlé par commandes vocales. Les images sont décrites, mais on peut le relier en sortie à un bandeau de cyberœil ou à un écran proche si on désire un visuel. La puce mémoire de l'agent implanté ne peut pas être retirée sans opération chirurgicale. **Nécessite un kit cyberaudio.**	100 (Très coûteux)	3 (1d6)
Amplificateur audio	Boutique	Extension cyberaudio. L'utilisateur ajoute +2 à sa compétence Perception pour les tests tirant parti de l'ouïe. **Nécessite un kit cyberaudio.** De multiples installations n'octroient aucun bonus supplémentaire.	100 (Très coûteux)	3 (1d6)
Analyseur de stress vocal	Boutique	Extension cyberaudio. L'utilisateur ajoute +2 à ses compétences Psychologie et Interrogatoire. Il peut activer une fonction spéciale de détection des mensonges pendant une minute au prix d'une action : pendant cette période, c'est le MJ qui effectue tous ses tests de Psychologie et d'Interrogatoire en secret, et émet un « bip » dès qu'il détecte un mensonge (ou quand il souhaite en cas d'échec au test). Attention aux faux positifs ou négatifs… **Nécessite un kit cyberaudio.** De multiples installations n'octroient aucun bonus supplémentaire.	100 (Très coûteux)	3 (1d6)
Brouilleur/ décrypteur	Boutique	Extension cyberaudio. Permet à l'utilisateur de brouiller les communications sortantes pour qu'on ne puisse pas les comprendre sans décrypteur, appareil également inclus sans surcoût. **Nécessite un kit cyberaudio.**	100 (Très coûteux)	2 (1d6/2, arrondi à l'entier supérieur)
Communicateur radio	Boutique	Extension cyberaudio. L'utilisateur peut communiquer par radio dans un rayon de 1,6 km. **Nécessite un kit cyberaudio.**	100 (Très coûteux)	2 (1d6/2, arrondi à l'entier supérieur)
Détecteur de micros	Boutique	Extension cyberaudio. Émet un signal sonore quand l'utilisateur se trouve à 2 m d'un micro, d'un mouchard ou autre appareil d'espionnage. **Nécessite un kit cyberaudio.**	100 (Très coûteux)	2 (1d6/2, arrondi à l'entier supérieur)
Détecteur de radar	Centre médical	Extension cyberaudio. Émet un signal si un faisceau radar est présent dans un rayon de 100 m. **Nécessite un kit cyberaudio.**	500 (Onéreux)	2 (1d6/2, arrondi à l'entier supérieur)
Enregistreur audio	Centre médical	Extension cyberaudio. Enregistre le son sur une puce mémoire standard ou un Agent connecté. **Nécessite un kit cyberaudio.**	100 (Très coûteux)	2 (1d6/2, arrondi à l'entier supérieur)
Récepteur radio/lecteur de musique	Centre médical	Extension cyberaudio. L'utilisateur peut utiliser une action pour scanner toutes les bandes radio utilisées dans un rayon de 1,6 km et les écouter. L'écoute de certains canaux nécessite un brouilleur/décrypteur. Le lecteur de musique se connecte au puits de données pour diffuser les morceaux à la mode, ou pour les jouer directement depuis une puce mémoire. **Nécessite un kit cyberaudio.**	50 (Coûteux)	2 (1d6/2, arrondi à l'entier supérieur)
Réducteur de bruit	Boutique	Extension cyberaudio. Compensation automatique du bruit. L'utilisateur est immunisé contre la surdité et les effets issus des sons dangereux, comme ceux produits par des munitions étourdissantes. **Nécessite un kit cyberaudio.**	100 (Très coûteux)	2 (1d6/2, arrondi à l'entier supérieur)
Traceur	Centre médical	Extension cyberaudio. Peut suivre un marqueur qui lui est relié dans un rayon de 1,6 km. Accompagné d'un marqueur taille bouton. Chaque marqueur supplémentaire coûte 50 ED. **Nécessite un kit cyberaudio.**	100 (Très coûteux)	2 (1d6/2, arrondi à l'entier supérieur)

CYBERIMPLANTS CORPORELS INTERNES (7 EMPLACEMENTS D'EXTENSION CORPORELS INTERNES DISPONIBLES)

Nom	Installation	Description et données	Prix	PH
Anticorps améliorés	Boutique	Après stabilisation, l'utilisateur récupère un nombre de points de Santé égale au double de son COR chaque jour où il se repose (en ne pratiquant que des activités modérées et en passant le plus clair de son temps à se détendre) jusqu'à guérison totale, au lieu de se remettre au rythme habituel.	500 (Onéreux)	2 (1d6/2, arrondi à l'entier supérieur)
Audiovox	Centre médical	Synthétiseur vocal. L'utilisateur ajoute +2 à sa compétence Jeu d'acteur, ainsi qu'à sa compétence Instrument quand il chante. De multiples installations n'octroient aucun bonus supplémentaire.	500 (Onéreux)	3 (1d6)
Branchies	Hôpital	L'utilisateur peut respirer sous l'eau.	1 000 (Très onéreux)	7 (2d6)
Capteurs de toxines	Centre médical	L'utilisateur ajoute +2 à sa compétence Résistance à la torture/aux drogues. De multiples installations n'octroient aucun bonus supplémentaire.	100 (Très coûteux)	2 (1d6/2, arrondi à l'entier supérieur)
Cybercobra	Hôpital	Effroyable arme tentaculaire montée dans la gorge et l'œsophage. Cette arme très lourde (4d6, 1 Att/round) peut être dissimulée sans test.	1 000 (Très onéreux)	14 (4d6)
Filtres nasaux	Centre médical	L'utilisateur est immunisé contre les effets des gaz et fumées toxiques, ainsi que contre les substances dangereuses qui font effet une fois inhalées. Il peut désactiver le filtre nasal s'il le souhaite, sans utiliser d'action.	100 (Très coûteux)	2 (1d6/2, arrondi à l'entier supérieur)
Implant contraceptif	Boutique	Empêche une grossesse non désirée.	10 (Bon marché)	0
Implant radar/sonar	Centre médical	Scanne en permanence le terrain dans les 50 m autour de l'utilisateur, y compris sous l'eau, pour détecter les menaces. Le scan ne comprend pas ce qui se trouve derrière un couvert, comme le contenu d'une pièce dont la porte est close. Le MJ avertit l'utilisateur par un « bip » et lui donne la direction de la source dès qu'un nouvel objet mobile est détecté. De multiples installations n'octroient aucun bonus supplémentaire.	1 000 (Très onéreux)	7 (2d6)
Implant sexuel Midnight Lady™	Centre médical	Devenez Vénus, devenez un brasier, devenez le désir incarné.	100 (Très coûteux)	7 (2d6)
Implant sexuel Mr. Studd™	Centre médical	Toute la nuit, toutes les nuits. Et vos partenaires ne le sauront jamais.	100 (Très coûteux)	7 (2d6)
Maillage musculosquelettique	Hôpital	La valeur de COR de l'utilisateur augmente de 2. Cette augmentation affecte ses points de Santé et ses jets de sauvegarde contre la mort. Plusieurs installations se cumulent. Ce bonus ne permet pas au COR de dépasser 10.	1 000 (Très onéreux)	14 (4d6)
Réserve d'air	Hôpital	Contient 30 minutes d'air avant que l'utilisateur doive remplir sa réserve à partir de l'air ambiant, ce qui prend une heure. Sinon, remplacer la réserve vide par une pleine (50 ED) prend une action.	1 000 (Très onéreux)	2 (1d6/2, arrondi à l'entier supérieur)
Vampyres	Centre médical	Crocs implantés dans la bouche de l'utilisateur. Cette arme de mêlée légère d'excellente qualité (1d6, 2 Att/round) peut être dissimulée sans test. Une fiole de poison ou de biotoxine (achetée séparément, cf. liste d'équipement PAGE 353) peut être stockée et dissimulée dans un compartiment du palais, près des crocs, sans test. Le contenu peut en être appliqué aux crocs en silence à tout moment, sans action. Chaque application vide une fiole entière et agit 30 minutes. L'installation des « vampyres » comprend un réagencement complet de la bouche de l'utilisateur, qui l'empêche de s'empoisonner par accident avec ses propres crocs pendant qu'il mange une part de pizza ou suite à un test raté.	500 (Onéreux)	14 (4d6)

CYBERIMPLANTS CORPORELS EXTERNES (7 EMPLACEMENTS D'EXTENSION CORPORELS EXTERNES DISPONIBLES)

Nom	Installation	Description et données	Prix	PH
Armure subdermique	Hôpital	Le corps et la tête de l'utilisateur ont une protection de PA 11. Votre PA dans chaque zone est déterminé par la source la plus élevée de PA à cet endroit. En outre, dès que votre armure est perforée dans une zone, toutes vos sources de PA de cette dernière sont perforées en même temps. Dès que l'utilisateur passe une journée à guérir naturellement, les nanomachines de cette armure la réparent pour les zones de la tête et du corps et lui rendent 1 point de PA perdu, jusqu'à récupération totale.	1 000 (Très onéreux)	14 (4d6)
Holster caché	Centre médical	Un holster caché dans le corps de l'utilisateur peut abriter une arme déjà dissimulable afin de la cacher sans jet de dé. L'arme peut être dégainée sans action à condition d'être implantée à un endroit facilement accessible du corps. Si vous portez un pantalon, c'est une mauvaise idée de choisir la cuisse...	500 (Onéreux)	7 (2d6)
Poche subdermique	Centre médical	Espace de 5 cm x 10 cm muni d'une fermeture éclair RealSkinn™. Son contenu peut être dissimulé sans test.	100 (Très coûteux)	3 (1d6)
Treillissage dermique	Hôpital	Le corps et la tête de l'utilisateur ont une protection de PA 7. Votre PA dans chaque zone est déterminé par la source la plus élevée de PA à cet endroit. En outre, dès que votre armure est perforée dans une zone, toutes vos sources de PA de cette dernière sont perforées en même temps. Dès que l'utilisateur passe une journée à guérir naturellement, les nanomachines de cette armure la réparent pour les zones de la tête et du corps et lui rendent 1 point de PA perdu, jusqu'à récupération totale.	500 (Onéreux)	7 (2d6)

DONNÉES
Vous trouverez toutes les données concernant la qualité des armes
PAGE 342

CYBERMEMBRES (PIÈCE MÈRE : CYBERBRAS OU CYBERJAMBE)

Nom	Installation	Description et données	Prix	PH
Cyberbras	Hôpital	Prothèse de bras. Pas besoin de la coupler. **Un cyberbras comprend 4 emplacements pour extensions de cyberbras ou de cybermembre**, et chacun est déjà équipé d'une main standard qui n'inflige pas de perte d humanité et ne remplit pas d'emplacement d'extension.	500 (Onéreux)	7 (2d6)
Main standard	Centre médical	Ressemble à une main normale. Si on l'installe sur un bras de chair, la main standard ne compte pas parmi les éléments de cybermatériel installés. **N'occupe pas d'emplacement d'extension de cyberbras.**	100 (Très coûteux)	2 (1d6/2, arrondi à l'entier supérieur)
Arme à distance escamotable	Centre médical	Extension de cyberbras. Une arme à distance à une main (qui n'a pas besoin d'être dissimulable avant l'installation) est installée dans le cyberbras (avec tous ses accessoires) afin de pouvoir la dissimuler sans jet de dé et la dégainer/rengainer sans action. Quand l'arme est déployée, l'utilisateur ne peut rien tenir dans la main de ce bras. **Nécessite un cyberbras et occupe 2 emplacements d'extension.**	500 (Onéreux)	7 (2d6)
Arme de mêlée escamotable	Centre médical	Extension de cyberbras. Une arme de mêlée légère, moyenne ou lourde (qui n'a pas besoin d'être dissimulable avant l'installation) est installée dans le cyberbras afin de pouvoir la dissimuler sans jet de dé et la dégainer/rengainer sans action. Quand l'arme est déployée, l'utilisateur ne peut rien tenir dans la main de ce bras. **Nécessite un cyberbras et occupe 2 emplacements d'extension.**	500 (Onéreux)	7 (2d6)

Nom	Installation	Description et données	Prix	PH
Bouclier escamotable	Centre médical	Extension de cyberbras. Un bouclier balistique est replié et dissimulé dans le cyberbras. On peut le dégainer/rengainer sans action à condition qu'il ait plus de 0 PS. Quand le bouclier est déployé, l'utilisateur ne peut rien tenir dans la main de ce bras, et le cyberbras ne peut rien faire d'autre que servir de bouclier. Le bouclier balistique est facile à retirer et à remplacer par un autre quand il faut le nettoyer ou le réparer. **Nécessite un cyberbras et occupe 3 emplacements d'extension.** Consultez la section consacrée au combat pour l'utilisation des boucliers, PAGE 183.	500 (Onéreux)	7 (2d6)
Caméra d'épaule	Centre médical	Extension de cyberbras. Caméra déployable depuis l'épaule de l'utilisateur. Elle suit sa cible indépendamment des mouvements de l'utilisateur et enregistre vidéo et audio dans une puce mémoire embarquée ou un Agent connecté. On peut la dissimuler sans test et la dégainer/rengainer sans action. **Nécessite un cyberbras et occupe 2 emplacements d'extension.**	500 (Onéreux)	7 (2d6)
Cyberconsole	Centre médical	Extension de cyberbras. Cyberconsole installée de façon permanente dans le cyberbras de l'utilisateur, qui doit la fournir au moment de la mise en place. En plus de vous éviter d'égarer votre cyberconsole par accident, cette intégration lui octroie 1 emplacement supplémentaire à utiliser pour des programmes ou du matériel informatique. Il s'agit d'une amélioration permanente. Tenter de retirer la console du bras la détruit irrémédiablement, mais on peut récupérer les programmes et le matériel informatique installés sans difficulté. **Nécessite un cyberbras et occupe 3 emplacements d'extension.** La cyberconsole nécessite toujours des ports d'interface neuronale et un câblage neural pour que l'utilisateur puisse l'utiliser.	500 (Onéreux)	3 (1d6)
Découpeur	Centre médical	Extension de cyberbras. Fouet à monofilament implanté dans le pouce de l'utilisateur. Cette arme de mêlée moyenne (2d6, 2 Att/tour) peut être dissimulée sans test. Lorsqu'il s'en sert comme arme, l'utilisateur ne peut rien tenir dans sa main. **Peut être installé comme unique élément de cybermatériel sur un bras de chair.**	500 (Onéreux)	3 (1d6)
Écorcheurs	Boutique	Extension de cyberbras. Ongles artificiels en carboverre qui coupent en diagonale. Cette arme de mêlée légère (1d6, 2 Att/tour) peut être dissimulée sans test. Lorsqu'il s'en sert comme arme, l'utilisateur ne peut rien tenir dans sa main. **Peut être installé comme unique élément de cybermatériel sur un bras de chair.**	100 (Très coûteux)	2 (1d6/2, arrondi à l'entier supérieur)
Étripeurs	Centre médical	Extension de cyberbras. Griffes extensibles de carboverre dans les phalanges. Cette arme de mêlée lourde (3d6, 2 Att/tour) peut être dissimulée sans test. Lorsqu'il s'en sert comme arme, l'utilisateur ne peut rien tenir dans sa main. **Peut être installé comme unique élément de cybermatériel sur un bras de chair.**	500 (Onéreux)	7 (2d6)
Éventreurs	Centre médical	Extension de cyberbras. Ongles extensibles en carboverre. Cette arme de mêlée moyenne (2d6, 2 Att/tour) peut être dissimulée sans test. Lorsqu'il s'en sert comme arme, l'utilisateur ne peut rien tenir dans sa main. **Peut être installé comme unique élément de cybermatériel sur un bras de chair.**	500 (Onéreux)	3 (1d6)
Lance-grenades escamotable	Centre médical	Extension de cyberbras. Ce lance-grenades à une main et ne contenant qu'un projectile dans son chargeur est incompatible avec tous les accessoires d'arme excepté la liaison smartgun. Il s'installe dans le cyberbras. On peut le dissimuler sans test et le dégainer/rengainer sans action. Quand l'arme est déployée, l'utilisateur ne peut rien tenir dans la main de ce bras. **Nécessite un cyberbras et occupe 2 emplacements d'extension.**	500 (Onéreux)	7 (2d6)

Nom	Installation	Description et données	Prix	PH
Main grappin	Centre médical	Extension de cyberbras. Au prix d'une action, l'utilisateur peut tirer un grappin propulsé par fusée et qui se fixera à n'importe quel couvert « épais » jusqu'à 30 m de distance. Le câble ne peut supporter que le double du poids de l'utilisateur et a 10 PS. L'utilisateur annule les malus de mouvement lors d'une escalade où il grimpe à ce câble, qu'il peut rétracter sans utiliser d'action, y compris quand il monte. Quand il s'en sert comme grappin, l'utilisateur ne peut rien tenir d'autre dans cette main. Ne peut pas servir d'arme, ni pour utiliser l'action « agripper ». **Nécessite un cyberbras.**	100 (Très coûteux)	3 (1d6)
Main outil	Centre médical	Extension de cyberbras. Les doigts contiennent un tournevis, une clef, une petite perceuse, etc. Ne sortez jamais sans votre technioutil ! **Peut être installé comme unique élément de cybermatériel sur un bras de chair.**	100 (Très coûteux)	3 (1d6)
Médiscanner	Centre médical	Extension de cyberbras. Scanner muni de sondes et de contacts externes, permettant de diagnostiquer les blessures et les maladies, ainsi que d'assister l'utilisateur lors de procédures médicales d'urgence ne nécessitant pas de Chirurgie. L'utilisateur ajoute +2 à ses compétences Premiers secours et Assistance médicale. **Nécessite un cyberbras et occupe 2 emplacements d'extension.** De multiples installations n'octroient aucun bonus supplémentaire.	500 (Onéreux)	7 (2d6)
Monture à chargement rapide	Centre médical	Option de cyberbras. Le cyberbras peut être installé ou désinstallé en une action. La première fois que vous installez un tout nouveau cyberbras, que vous utilisiez une monture à chargement rapide ou non, vous subissez toujours une perte d'Humanité, mais pas quand vous rattachez un bras déjà utilisé sur une monture à chargement rapide. **Nécessite un cyberbras.**	100 (Très coûteux)	7 (2d6)
Poignée subdermique	Centre médical	Extension de cyberbras. Extension de neuromatériel. Plaque subdermique sous la paume permettant à l'utilisateur d'employer des smartguns. Représente une alternative peu coûteuse aux ports d'interface neuronale. Peut être installé comme unique élément de cybermatériel sur un bras de chair. **Nécessite un câblage neural et occupe un emplacement d'extension de neuromatériel.**	100 (Très coûteux)	3 (1d6)
Super poings	Centre médical	Extension de cyberbras. Phalanges blindées. Cette arme de mêlée moyenne (2d6, 2 Att/tour) peut être cachée sans test. Quand il l'utilise comme arme, son propriétaire ne peut rien tenir dans cette main. **Peut être installé comme unique élément de cybermatériel sur un bras de chair.**	100 (Très coûteux)	3 (1d6)
Technoscanner	Centre médical	Extension de cyberbras. Diagnostique toutes sortes de machines et d'appareils électroniques afin de faciliter les réparations ou d'autres opérations techniques. L'utilisateur ajoute +2 à ses compétences Électronique, Cybertech, Terratech, Maritech, Aérotech, Sécurité électronique et Armurerie. **Nécessite un cyberbras et occupe 2 emplacements d'extension.** De multiples installations n'octroient aucun bonus supplémentaire.	500 (Onéreux)	7 (2d6)

Nom	Installation	Description et données	Prix	PH
Cyberjambe	Hôpital	Prothèse de jambe. Pas besoin de la coupler. **Une cyberjambe comprend 3 emplacements d'extension pour extensions de cyberjambe ou de cybermembre**, et chacune est déjà équipée d'un pied standard qui n'inflige pas de perte d'humanité et ne remplit pas d'emplacement d'extension. La plupart des extensions de cyberjambe doivent être couplées pour fonctionner correctement (achetées deux fois et installées sur deux cyberjambes de l'utilisateur. La perte d'Humanité est calculée séparément pour chaque achat).	100 (Très coûteux)	3 (1d6)
Pied standard	Centre médical	Ressemble à un pied normal. Si on l'installe sur une jambe de chair, le pied standard ne compte pas parmi les éléments de cybermatériel installés. **N'occupe pas d'emplacement d'extension de cyberjambe.**	100 (Très coûteux)	2 (1d6/2, arrondi à l'entier supérieur)
Ergot	Centre médical	Lame montée dans le pied. Arme de mêlée légère. Peut être dissimulé sans test. **Peut être installé comme unique élément de cybermatériel sur une jambe de chair.**	500 (Onéreux)	3 (1d6)
Pied agrippant	Centre médical	Option de cyberjambe. Les pieds sont couverts d'un matériau à traction dernier cri. Le malus normal de mouvement pour grimper est annulé. **Nécessite deux cyberjambes et doit être couplé.**	500 (Onéreux)	3 (1d6)
Pied palmé	Centre médical	Mince membrane séparant les orteils. Annule le malus de déplacement quand l'utilisateur nage. **Nécessite deux cyberjambes et doit être couplé.**	500 (Onéreux)	3 (1d6)
Pied roller	Centre médical	Rollers en ligne intégrée aux pieds. Peut être dissimulé. Améliore le déplacement de 6 m lors de l'action « courir ». **Nécessite deux cyberjambes et doit être couplé.**	500 (Onéreux)	3 (1d6)
Super saut	Centre médical	Système hydraulique dans les jambes. Annule le malus de mouvement lors des sauts. **Nécessite deux cyberjambes, occupe 2 emplacements d'extension et doit être couplé.**	500 (Onéreux)	3 (1d6)
Renforcement électronique	Centre médical	Extension de cybermembre. Les cybermembres et leurs extensions ne peuvent plus être neutralisés par les effets IEM, comme ceux issus du canon à ondes, ou les effets de programmes en dehors du GLACE noir. **Nécessite un cyberbras ou une cyberjambe.**	1 000 (Très onéreux)	3 (1d6)
Revêtement plastique	Boutique	Extension de cybermembre. Revêtement plastique pour cybermembre. Disponibles dans divers coloris et motifs. **Nécessite un cyberbras ou une cyberjambe, mais n'occupe pas d'emplacement d'extension.**	100 (Très coûteux)	0
Revêtement RealSkinn™	Boutique	Extension de cybermembre. Revêtement de peau artificielle pour cybermembre. **Nécessite un cyberbras ou une cyberjambe, mais n'occupe pas d'emplacement d'extension.**	500 (Onéreux)	0
Revêtement Superchrome®	Boutique	Extension de cybermembre. Revêtement métallique brillant pour cybermembre. +2 en Habillement et style. Ce bonus ne s'applique qu'une fois. **Nécessite un cyberbras ou une cyberjambe, mais n'occupe pas d'emplacement d'extension.**	1 000 (Très onéreux)	0

CYBORGIMPLANTS

Nom	Installation	Description et données	Prix	PH
Charpente linéaire implantée β (bêta)	Hôpital	Exosquelette et structure de soutien fortement améliorés, dotés de muscles hydrauliques en myomar. • La valeur de COR de l'utilisateur passe à 14. • Cette augmentation s'accompagne d'une augmentation des PS et affecte les jets de sauvegarde contre la mort. • Ne peut pas faire passer la valeur de COR à 15 ou au-delà. • **L'installation nécessite une valeur de COR de 8 et deux maillages musculosquelettiques.**	5 000 (Luxueux)	14 (4d6)
Charpente linéaire implantée Σ (sigma)	Hôpital	Exosquelette et structure de soutien améliorés, dotés de muscles hydrauliques en myomar. • La valeur de COR de l'utilisateur passe à 12. • Cette augmentation s'accompagne d'une augmentation des PS et affecte les jets de sauvegarde contre la mort. • Ne peut pas faire passer la valeur de COR à 13 ou au-delà. • **L'installation nécessite une valeur de COR de 6 et un maillage musculosquelettique.**	1 000 (Très onéreux)	14 (4d6)
Monture d'épaule artificielle	Hôpital	L'utilisateur peut monter 2 cyberbras sous son premier jeu de bras. Il ne peut installer qu'une monture d'épaule artificielle.	1 000 (Très onéreux)	14 (4d6)
Monture multioptique	Hôpital	L'utilisateur peut monter jusqu'à 5 cyberyeux supplémentaires sur cette monture. **Cyberyeux vendus et installés séparément.** L'utilisateur ne peut avoir qu'une monture multioptique.	1 000 (Très onéreux)	14 (4d6)
Support de capteurs	Centre médical	Deux antennes plates (souvent appelées « oreilles de lapin ») dépassant de la tête de l'utilisateur et améliorant son kit cyberaudio. L'utilisateur peut installer jusqu'à 5 extensions cyberaudio supplémentaires dans son kit cyberaudio. L'utilisateur ne peut avoir qu'un support de capteurs. **Nécessite un kit cyberaudio, mais n'occupe pas d'emplacement d'extension cyberaudio.**	1 000 (Très onéreux)	14 (4d6)

MATÉRIEL INFORMATIQUE POUR CYBERCONSOLE

Nom	Données	Prix
Barrière anti-KRASH	Une cyberconsole dotée d'une barrière anti-KRASH est immunisée contre tout effet de programme qui force le Netrunner à se déconnecter, que ce soit de manière sûre ou non. **Occupe 2 emplacements d'extension pour matériel informatique.**	100 (Très coûteux)
Câblage isolé	Une cyberconsole dotée d'un câblage isolé ne peut ni prendre feu ni mettre le feu aux vêtements de l'utilisateur à cause de l'effet d'un programme.	100 (Très coûteux)
Circuits renforcés	Une cyberconsole aux circuits renforcés ne peut pas être temporairement désactivée, inutilisable ou détruite à cause d'un effet d'IEM, par exemple le tir d'un canon à ondes ou l'effet d'un programme qui n'est pas un GLACE.	100 (Très coûteux)
Disque dur de sauvegarde	Quand il est installé sur une cyberconsole, comme son nom l'indique, un disque dur de sauvegarde « sauve » les programmes offensifs, défensifs ou de soutien (mais pas les programmes GLACE) qui sont détruits en les plaçant sur le disque dur de sauvegarde juste avant qu'ils ne disparaissent. En dépensant une action réelle, un Netrunner peut réinstaller tous les programmes « sauvés » par le disque dur de sauvegarde sur sa console, s'il a assez d'emplacements pour tous. S'il est enlevé de la cyberconsole, le disque dur de sauvegarde efface automatiquement son propre contenu. Les programmes restaurés qui ne peuvent être utilisés qu'une fois par Netrun ou autre restriction similaire sont restaurés dans l'état exact dans lequel ils ont été sauvegardés, il est donc impossible de tuer sa propre Armure pour récupérer une utilisation (on vous voyait venir, petit fourbe...) **Occupe 2 emplacements d'extension pour matériel informatique.**	100 (Très coûteux)
Extension de portée	Une cyberconsole dotée d'une extension de portée peut se connecter à un point d'accès situé à 8 m de distance ou moins.	100 (Très coûteux)
Verrou biométrique	Une cyberconsole dotée d'un verrou biométrique peut être verrouillée et déverrouillée à l'aide d'une empreinte digitale, d'une capture d'iris, d'un échantillon de sang ou de toute autre méthode biométrique désirée. La méthode varie selon le modèle de verrou biométrique. Impossible d'accéder à une cyberconsole verrouillée sans sa clé biométrique, à moins de réussir un jet de Sécurité électronique SD 17. **Occupe 2 emplacements d'extension pour matériel informatique.**	100 (Très coûteux)

DONNÉES

Une pièce de matériel informatique occupe un emplacement d'extension, sauf mention contraire.

Nom	Données	Prix
Verrou biométrique	Une cyberconsole dotée d'un verrou biométrique peut être verrouillée et déverrouillée à l'aide d'une empreinte digitale, d'une capture d'iris, d'un échantillon de sang ou de toute autre méthode biométrique désirée. La méthode varie selon le modèle de verrou biométrique. Impossible d'accéder à une cyberconsole verrouillée sans sa clé biométrique, à moins de réussir un jet de Sécurité électronique SD 17. **Occupe 2 emplacements d'extension pour matériel informatique.**	100 (Très coûteux)

PROGRAMMES

SOUTIEN

DONNÉES

Un GLACE Noir occupe 2 emplacements d'extension dans une cyberconsole. Tous les autres programmes occupent 1 emplacement d'extension.

Nom	Classe	ATT	DÉF	REZ	Effet	Prix
Effaceur	Soutien	0	0	7	Vous donne un bonus de +2 sur tous vos jets de Masquage tant que le programme est rezzé.	20 (Ordinaire)
	Icône : un globe rose qui émet de minuscules bulles de savon.					
Loupe	Soutien	0	0	7	Vous donne un bonus de +2 sur tous vos jets de Cartographie tant que le programme est rezzé.	20 (Ordinaire)
	Icône : une loupe argentée brillante qui tourne lentement sur elle-même.					
Speedy Gonzalvez	Soutien	0	0	7	Augmente votre Vitesse de +2 tant que le programme est rezzé.	100 (Très coûteux)
	Icône : une traînée de poussière soulevée par le Netrunner quand il se déplace.					
Ver	Soutien	0	0	7	Vous donne un bonus de +2 sur tous vos jets de Porte dérobée tant que le programme est rezzé.	50 (Coûteux)
	Icône : un automate doré en forme de ver aux yeux vert fluo.					

DÉFENSIF

Nom	Classe	ATT	DÉF	REZ	Effet	Prix
Armure	Défensif	0	0	7	Réduit de 4 tous les dégâts au cerveau que vous devriez subir tant que le programme est rezzé. Vous ne pouvez exécuter qu'une seule copie de ce programme à la fois. Chaque copie de ce programme ne peut être utilisée qu'une fois par Netrun.	50 (Coûteux)
	Icône : une armure dorée transparente portée par le Netrunner.					
Bouclier	Défensif	0	0	7	Empêche le premier effet réussi d'un programme qui n'est pas un GLACE d'infliger des dégâts au cerveau. Après avoir arrêté les dégâts, le Bouclier se dérezze. Vous ne pouvez exécuter qu'une seule copie de ce programme à la fois. Chaque copie de ce programme ne peut être utilisée qu'une fois par Netrun.	20 (Ordinaire)
	Icône : une barrière énergétique argentée clignotante qui entoure le Netrunner.					
Tir de barrage	Défensif	0	0	7	Fait tomber à 0 l'ATT de tous les programmes offensifs qui ne sont pas des GLACE exécutés contre vous tant que le programme est rezzé. Vous ne pouvez exécuter qu'une seule copie de ce programme à la fois. Chaque copie de ce programme ne peut être utilisée qu'une fois par Netrun.	50 (Coûteux)
	Icône : une nuée de rayons lumineux aux couleurs aveuglantes qui se déploient autour du Netrunner.					

OFFENSIF

Nom	Classe	ATT	DÉF	REZ	Effet	Prix
Bannissement	Offensif antiprogramme	1	0	0	Inflige 2d6 points de dégâts aux GLACE et 3d6 aux autres programmes.	50 (Coûteux)
→	**Icône** : un gigantesque marteau blanc lumineux manié par le Netrunner.					
Sabre	Offensif antiprogramme	1	0	0	Inflige 3d6 points de dégâts aux GLACE et 2d6 aux autres programmes.	50 (Coûteux)
→	**Icône** : un katana énergétique brillant qui apparaît dans la main du Netrunner.					
ConsoleKRASH	Offensif antipersonnel	0	0	0	Le Netrunner ennemi est déconnecté de l'architecture de force et non de manière sûre. Il subit l'effet de tous les GLACE ennemis rezzés qu'il a rencontrés dans l'architecture quand il la quitte.	100 (Très coûteux)
→	**Icône** : un bâton de dynamite dans le style cartoon lancé par le Netrunner.					
Feubeu	Offensif antipersonnel	2	0	0	Inflige 2d6 points de dégâts directement au cerveau du Netrunner ennemi. Si sa cyberconsole n'est pas dotée d'un câblage isolé, elle prend feu. Les vêtements de l'infortunée victime s'enflamment également. Jusqu'à ce qu'il passe une action réelle à éteindre les flammes, le Netrunner subit 2 points de dégâts sur ses PS chaque fois qu'il termine son tour. Si cet effet se déclenche plusieurs fois, il ne se cumule pas.	100 (Très coûteux)
→	**Icône** : une boule de feu cramoisie lancée par la main du Netrunner.					
Hélice d'éclairs	Offensif antipersonnel	1	0	0	Inflige 1d6 points de dégâts directement au cerveau d'un Netrunner et réduit la quantité totale d'actions virtuelles qu'il peut accomplir lors de son prochain tour de 1 (mais il lui reste deux actions virtuelles minimum).	50 (Coûteux)
→	**Icône** : une hélice double composée de lumières clignotantes qui jaillit du doigt du Netrunner.					
Laser corrosif	Offensif antipersonnel	0	0	0	Détruit un programme qui n'est pas un GLACE installé sur la cyberconsole du Netrunner ciblé. Le programme est choisi au hasard.	100 (Très coûteux)
→	**Icône** : un rayon de lumière vert fluo tiré par le doigt du Netrunner.					
Superglue	Offensif antipersonnel	2	0	0	Le Netrunner ennemi ne peut plus ni progresser davantage au sein de l'architecture ni se déconnecter de manière sûre pendant 1d6 rounds (mais il peut toujours se déconnecter de manière dangereuse). Chaque copie de ce programme ne peut être utilisée qu'une fois par Netrun.	100 (Très coûteux)
→	**Icône** : une masse de colle rouge qui jaillit de la main du Netrunner.					
Taser	Offensif antipersonnel	0	0	0	L'INT, les RÉF et la DEX du Netrunner ennemi sont chacune réduites d'1d6 (mais restent de 1 minimum) pendant 1 heure. Les effets sont principalement psychosomatiques et ne laissent donc pas de séquelles permanentes.	100 (Très coûteux)
→	**Icône** : une boule chromée crépitant d'électricité lancée par le Netrunner.					

GLACE Noir

Nom	Classe	PER	VIT	ATT	DÉF	REZ	Effet	Prix
Cerbère	GLACE antipersonnel	6	6	6	2	20	Inflige 2d6 points de dégâts directement au cerveau du Netrunner. Si sa cyberconsole n'est pas dotée d'un câblage isolé, elle prend feu. Les vêtements de l'infortunée victime s'enflamment également. Jusqu'à ce qu'il passe une action réelle à éteindre les flammes, le Netrunner subit 2 points de dégâts sur ses PS chaque fois qu'il termine son tour. Si cet effet se déclenche plusieurs fois, il ne se cumule pas.	500 (Onéreux)
	Icône : un énorme loup de métal noir. Ses yeux brillent d'une lueur blanche et des vagues de flammes parcourent son corps. Il répète sans cesse le nom du Netrunner ennemi d'une voix aussi métallique que grinçante.							
Cobra	GLACE antipersonnel	4	6	2	2	15	Détruit un programme installé sur la cyberconsole du Netrunner ennemi. Le programme est choisi au hasard.	100 (Très coûteux)
	Icône : un cobra égyptien doré qui crache des rayons de lumière vert fluo.							
Corbeau	GLACE antipersonnel	6	4	4	2	15	Dérezze un programme défensif que le Netrunner ennemi a rezzé (choisi au hasard), puis inflige 1d6 points de dégâts directement au cerveau du Netrunner.	50 (Coûteux)
	Icône : un corbeau qui porte une armure de plaques et manie une lance de cavalerie blanche et brillante.							
Feu follet	GLACE antipersonnel	4	4	4	2	15	Inflige 1d6 points de dégâts directement au cerveau du Netrunner ennemi et réduit la quantité totale d'actions virtuelles qu'il peut accomplir lors de son prochain tour de 1 (mais il lui reste deux actions virtuelles minimum).	50 (Coûteux)
	Icône : un orbe de lumière pourvu d'un œil minuscule qui crépite d'énergie.							
Kraken	GLACE antipersonnel	**6**	**2**	**8**	**4**	**30**	Inflige 3d6 points de dégâts directement au cerveau du Netrunner ennemi. Jusqu'à la fin de son prochain tour, le Netrunner ne peut plus ni progresser au sein de l'architecture ni se déconnecter de manière sûre (mais il peut toujours se déconnecter de manière dangereuse).	1 000 (Très onéreux)
	Icône : une masse de tentacules orange qui sortent des murs et donnent de grands coups dans tous les sens. Leurs ventouses sont recouvertes de colle rouge.							
Liche	GLACE antipersonnel	**8**	**2**	**6**	**2**	**25**	L'INT, les RÉF et la DEX du Netrunner ennemi sont chacune réduites d'1d6 (mais restent de 1 minimum) pendant 1 heure. Les effets sont principalement psychosomatiques, ils ne laissent donc pas de séquelles permanentes.	500 (Onéreux)
	Icône : un squelette métallique drapé dans une toge noire. Ses mains sont ornées de bagues noircies qui crépitent d'électricité.							
Putois	GLACE antipersonnel	**2**	**4**	**4**	**2**	**10**	Jusqu'à ce que ce programme soit dérezzé, un Netrunner ennemi touché par son effet subit un malus de –2 sur tous ses jets de Glissement. Chaque GLACE de type Putois ne peut appliquer son effet qu'à un seul Netrunner à la fois, mais les effets de plusieurs Putois peuvent se cumuler.	500 (Onéreux)
	Icône : un putois dans le style cartoon qui marche sur ses pattes arrière et suit le Netrunner de beaucoup trop près.							

Nom	Classe	PER	VIT	ATT	DÉF	REZ	Effet	Prix
Scorpion	GLACE antipersonnel	2	6	2	2	15	Le MOUV du Netrunner ennemi est réduit d'1d6 (mais reste de 1 minimum) pendant 1 heure. Les effets sont principalement psychosomatiques, ils ne laissent donc pas de séquelles permanentes.	100 (Très coûteux)
	Icône : un minuscule scorpion noir qui émet un sifflement très fort chaque fois que le Netrunner ennemi parle.							
Titan	GLACE antipersonnel	2	2	8	4	25	Inflige 3d6 points de dégâts directement au cerveau du Netrunner ennemi. Le Netrunner est déconnecté de force de sa Netrun actuelle, sans la moindre précaution. Il subit l'effet de tous les GLACE ennemis rezzés qu'il a rencontrés dans l'architecture (mais pas celui du Titan, qui vient d'avoir lieu) quand il la quitte.	1 000 (Très onéreux)
	Icône : une énorme paire de pieds et de chevilles qui surplombe le Netrunner ennemi.							
Dragon	GLACE antiprogramme	6	4	6	6	30	Inflige 6d6 points de dégâts à un programme. Si cela suffit théoriquement à dérezzer le programme, il est détruit à la place.	1 000 (Très onéreux)
	Icône : un robot dragon aux écailles dorées entouré d'arcs électriques.							
Tigre à dents de sabre	GLACE antiprogramme	8	6	6	2	25	Inflige 6d6 points de dégâts à un programme. Si cela suffit théoriquement à dérezzer le programme, il est détruit à la place.	1 000 (Très onéreux)
	Icône : un énorme félin musclé avec deux grandes dents saillantes blanches et brillantes.							
Tueur	GLACE antiprogramme	4	8	6	2	20	Inflige 4d6 points de dégâts à un programme. Si cela suffit théoriquement à dérezzer le programme, il est détruit à la place.	500 (Onéreux)
	Icône : un robot samouraï aux yeux rouges qui manie un katana brillant.							

Acheter une architecture NET

Nombre d'étages

Nombre d'étages	Nombre maximum de nœuds de contrôle	Portatif	Prix par étage
3 à 6	2	Oui	1 000 (Très onéreux)
7 à 12	3	Non	5 000 (Luxueux)
13 à 18	–	Non	10 000 (Super luxueux)

Ajouter des mots de passe, des nœuds de contrôle et des fichiers

SD du Netrunner pour pirater l'élément	Prix
SD 6	500 (Onéreux)
SD 8	1 000 (Très onéreux)
SD 10	5 000 (Luxueux)
SD 12	10 000 (Super luxueux)

Ajout de Démons et de GLACE Noir

Vous pouvez placer deux ou trois GLACE Noir au même niveau, en multipliant le prix en conséquence. Si vous installez deux GLACE Noir, doublez le prix de chacun des programmes. Si vous en installez trois, triplez le prix de chaque programme. Vous ne pouvez placer qu'un seul Démon par tranche de six étages dans une architecture NET.

Nom	REZ	Interface	Actions virtuelles	Valeur de combat	Prix
Lutin	15	3	2	14	1 000 (Très onéreux)
→ **Icône :** une petite sphère de lumière orange avec des cornes rouges.					
Ifrit	25	4	3	14	5 000 (Luxueux)
→ **Icône :** un grand homme noir musclé habillé d'un élégant costume, arborant fez et poignard.					
Balron	30	7	4	14	10 000 (Super luxueux)
→ **Icône :** un énorme monstre humanoïde en armure noire futuriste ou couvert de tentacules verts et brillants qui émettent un sifflement.					

Ajout de défenses pour les nœuds de contrôle

SD pour pirater avec Sécurité électronique	Prix
SD 9	500 (Onéreux)
SD 13	1 000 (Très onéreux)
SD 17	5 000 (Luxueux)
SD 21	10 000 (Super luxueux)

Défense mobile

Type	Description	Déclencheur par défaut	Données
Drone-araignée	Les drones-araignées sont équipés de 2 des objets suivants : • Lance-grenade avec 2 grenades lacrymogènes • Arme de mêlée très lourde • Pistolet-mitrailleur lourd avec 40 balles de base • Caméra d'observation **Sécurité électronique SD 21 et 5 minutes pour pirater.**	La cible pénètre dans la zone sans porter le passe ou le badge approprié.	MOUV 4 ● 40 PS Périmètre de la zone défendue
Drone terrestre	Existe sous diverses formes, notamment boule mobile, drone à chenilles, drone à roues ou drone serpent. Les drones terrestres sont équipés de 2 des objets suivants : • Pistolet très lourd avec 8 balles perforantes • Pistolet-mitrailleur avec 30 balles de base • Caméra d'observation **Sécurité électronique SD 21 et 5 minutes pour pirater.**	La cible pénètre dans la zone sans porter le passe ou le badge approprié.	MOUV 4 ● 30 PS Périmètre de la zone défendue
Grand drone aérien	Les grands drones aériens sont équipés de 2 des objets suivants : • Pistolet à fléchettes avec 8 fléchettes empoisonnées • Pistolet très lourd avec 8 balles perforantes • Caméra d'observation **Sécurité électronique SD 21, 5 minutes pour pirater.**	La cible pénètre dans la zone sans porter le passe ou le badge approprié.	MOUV 6 ● 20 PS Périmètre de la zone défendue

Type	Description	Déclencheur par défaut	Données
Mini-drone aérien	Les mini-drones aériens sont équipés de 1 des objets suivants : • Pistolet à fléchettes avec 8 fléchettes empoisonnées • Pistolet très lourd avec 8 balles perforantes • Caméra d'observation **Sécurité électronique SD 17 et 5 minutes pour pirater.**	La cible pénètre dans la zone sans porter le passe ou le badge approprié.	MOUV 6 ● 15 PS Périmètre de la zone défendue
Nuage de drones aériens	De minuscules drones volants faisant environ la taille d'un moucheron et pourvus de surfaces tranchantes grâce à des nanofils. Considérez le nuage comme une seule et même entité maniant une arme de mêlée très lourde. **Sécurité électronique SD 17 et 5 minutes pour pirater.**	La cible pénètre dans la zone sans porter le passe ou le badge approprié.	MOUV 8 ● 15 PS Périmètre de la zone défendue

▶ Défense fixe ◀

Type	Description	Déclencheur par défaut	Données
Arme de mêlée automatisée	Une arme de mêlée très lourde automatisée, qui attaque généralement depuis l'un des angles d'une pièce. Souvent c'est un appareil à découper par jet d'eau industriel ou un fil monofilament rotatif. **Sécurité électronique SD 17 et 5 minutes pour pirater.**	La cible pénètre dans la pièce sans porter le passe ou le badge approprié. L'arme de mêlée continue d'attaquer jusqu'à ce que toutes les cibles soient mortes ou hors de portée, ou jusqu'à ce que le badge adéquat soit présenté.	Valeur de combat 14 25 PS Périmètre de la zone défendue
Nuage sanglant automatisé	Des armes automatisées tirent un nuage de nanites dans la pièce sous forme de brouillard rouge. Quand elles sont inhalées, les nanites attaquent leur victime de l'intérieur en formant des caillots avec l'hémoglobine de son sang. Tout ce qui filtre les attaques au gaz bloque aussi le nuage sanglant automatisé. Tous les individus organiques présents dans la zone défendue doivent réussir un jet de Résistance à la torture/aux drogues SD 15. Quiconque le rate subit 3d6 points de dégâts directement sur ses PS. Son armure n'est pas perforée. **Sécurité électronique SD 21 et 5 minutes pour pirater.**	La cible pénètre dans la pièce sans porter le passe ou le badge approprié.	Une seule attaque sur toutes les cibles Périmètre de la zone défendue
Tourelle automatisée	Cette défense est une arme automatisée, généralement accrochée au plafond d'une pièce pour couvrir une zone plus large. La plupart des armes à distance peuvent être installées sur une tourelle automatique, mais généralement, la tourelle est équipée de l'une des armes suivantes : • Fusil d'assaut avec 25 balles de base • Crache-feu avec 4 chevrotines incendiaires • Pistolet à fléchettes avec 8 fléchettes empoisonnées • Pistolet très lourd avec 8 balles perforantes • Pistolet-mitrailleur lourd avec 40 balles de base **Sécurité électronique SD 17 et 5 minutes pour pirater.**	La cible pénètre dans la pièce sans porter le passe ou le badge approprié. La tourelle continue de tirer jusqu'à ce que la cible soit morte ou hors de portée, ou jusqu'à ce que le badge adéquat soit présenté.	Valeur de combat 14 25 PS Périmètre de la zone défendue

▶ Défense environnementale ◀

Type	Description	Déclencheur par défaut	Données
Caméras d'observation	Ces caméras peuvent voir en luminosité faible/infrarouge/UV et transmettre les images à un Démon ou à un agent de sécurité pour qu'il agisse si nécessaire. **Sécurité électronique SD 9 et 1 minute pour pirater.**	La cible pénètre dans la pièce.	5 PS Perception SD 17 pour repérer cette défense Peut filmer toute une pièce ou tout un couloir
Tapis d'enchevêtrement	Un entrelacs de nanofils dissimulé dans un tapis apparemment normal. Quand il est déclenché, les fils jaillissent et s'enroulent autour des pieds et des jambes de la cible, réduisant son MOUV de 1d6 jusqu'à ce que le tapis soit détruit ou jusqu'à ce qu'elle ne se trouve plus dessus. **Sécurité électronique SD 13 et 1 minute pour pirater.**	La cible marche sur le tapis.	20 PS Perception SD 17 pour repérer cette défense 1 Att/round Périmètre de la zone défendue
Sol électrifié	Des câbles électriques intégrés dans un sol ordinaire qui, quand ils sont déclenchés, administrent un choc électrique infligeant 6d6 points de dégâts au corps de la cible. Ces dommages sont réduits par l'armure et ne la perforent pas. La cible reçoit un nouveau choc à la fin de son tour suivant et de chacun de ses autres tours jusqu'à ce qu'elle ne se trouve plus sur le sol électrifié. **Sécurité électronique SD 13 et 1 minute pour pirater.**	La cible marche sur la zone câblée.	20 PS Perception SD 17 pour repérer cette défense Périmètre de la zone défendue
Grille de lasers	Une grille de lasers projetés depuis le plafond et les murs pour s'entrecroiser étroitement. Toucher l'un des lasers équivaut à être touché au corps par une arme de mêlée très lourde. Si elle est repérée, la grille de lasers peut être traversée avec prudence en réussissant un jet de Contorsion SD 17. En cas d'échec, le personnage touche un laser. **Sécurité électronique SD 17 et 5 minutes pour pirater.**	La cible pénètre dans la zone défendue ou se déplace de 2 m au sein de la zone défendue.	Perception SD 17 pour repérer cette défense Périmètre de la zone défendue
Piège à fosse	Une partie du sol est reliée à un mécanisme de contrepoids pour s'ouvrir sous les pieds de la cible et la faire tomber dans une fosse en dessous. La cible peut tenter d'éviter la chute avec un jet d'Athlétisme SD 15. Aucun jet n'est requis si la cible dispose d'une main grappin ou d'un lance-grappin facilement accessible. Le fond de la fosse peut être tapissé d'une grille de nanofils ou de pics qui infligent 6d6 points de dégâts au corps de la cible, réduits par l'armure. **Sécurité électronique SD 13 et 1 minute pour pirater.**	La cible marche sur le piège à fosse.	Perception SD 17 pour repérer cette défense Périmètre de la zone défendue
Glue	Une série de vaporisateurs qui, quand ils sont déclenchés, projettent une glue épaisse autour des pieds et des jambes de la cible, réduisant son MOUV de 2d6 jusqu'à ce que la glue soit détruite ou jusqu'à ce que la cible s'échappe de la zone défendue. **Sécurité électronique SD 13 et 1 minute pour pirater.**	La cible pénètre dans la zone couverte par les vaporisateurs.	10 PS Perception SD 17 pour repérer cette défense 1 Att/round Périmètre de la zone défendue
Barres anti-intrusion	Des barres d'acier qui jaillissent des murs ou du plafond pour former une grille et écraser les cibles sous et entre elles en infligeant 6d6 points de dégâts à leur corps, réduits par l'armure. **Sécurité électronique SD 13 et 5 minutes pour pirater.**	La cible pénètre dans la zone de la grille.	20 PS Perception SD 17 pour repérer cette défense 1 Att/round Périmètre de la zone défendue

Type	Description	Déclencheur par défaut	Données
Glissomax	Une série de vaporisateurs qui, quand ils sont déclenchés, projettent un liquide extrêmement glissant sur le sol de la zone. Quiconque effectue une action de mouvement dans cette zone doit réussir un jet d'Athlétisme SD 15 sous peine de tomber au sol. **Sécurité électronique SD 13 et 1 minute pour pirater.**	La cible pénètre dans la zone couverte par les vaporisateurs.	10 PS Perception SD 17 pour repérer cette défense Périmètre de la zone défendue
Panneaux étourdissants	Des panneaux enchâssés dans les murs et conçus pour ressembler à des peintures ou à des tableaux blancs. Quand ils sont déclenchés, ils émettent une explosion étourdissante de lumière aveuglante et de sons. Tout personnage pris dans leur zone d'effet doit réussir un jet de Résistance à la torture/aux drogues SD 15 sous peine de subir les blessures critiques œil endommagé et oreille endommagée pendant 1 minute. Cependant, la victime ne subit pas les dégâts bonus de ces blessures critiques. **Sécurité électronique SD 13 et 1 minute pour pirater.**	La cible arrive à 2 m ou moins d'un panneau. Zone d'effet : carré de 10 m sur 10 m centré sur le panneau.	5 PS Perception SD 17 pour repérer cette défense Périmètre de la zone défendue
Ascenseur à gaz soporifique	Quand il se déclenche, toutes les ouvertures de l'espace sont hermétiquement scellées. Placez le piège tout en haut de la file d'Initiative. Autour du piège, tous les personnages présents dans l'espace doivent réussir un jet de Résistance à la torture/aux drogues SD 13. Tous ceux qui échouent sont à présent inconscients, mais seulement jusqu'à ce qu'ils soient réveillés par des dégâts qu'ils subissent ou par quelqu'un qui dépense une action pour les réveiller. Le piège peut être vaincu en faisant tomber ses PS à 0 avant que tout le monde ne tombe inconscient ou en le désarmant par un autre moyen. **Sécurité électronique SD 17 et 5 minutes pour pirater.**	La cible pénètre dans l'espace clos ou la zone close.	60 PS Perception SD 17 pour repérer cette défense Périmètre de la zone défendue

Services et divertissements

Service/Divertissement	Prix
Boisson, bar miteux	10 (Bon marché)
Boisson, bar correct	10 (Bon marché)
Boisson, bar réputé	20 (Ordinaire)
Boisson, bar haut de gamme	50 (Coûteux)
Concert, événement sportif en direct	100 (Très coûteux)
Danse sensorielle	20 (Ordinaire)
Danse sensorielle interactive	50 (Coûteux)
Film	20 (Ordinaire)
Hôtel, par nuit	100 (Très coûteux)
Hôtel de luxe, par nuit	500 (Onéreux)
Installation de pièce mère (boutique)	100 (Très coûteux)
Installation de pièce mère (centre médical)	500 (Onéreux)
Installation de pièce mère (hôpital)	1 000 (Très onéreux)
Jeu vidéo	50 (Coûteux)
Repas de restaurant, fast-food	10 (Bon marché)
Repas de restaurant, correct	20 (Ordinaire)
Repas de restaurant, qualité supérieure	50 (Coûteux)
Repas de restaurant, haut de gamme	500 (Onéreux)
Sculpture corporelle (standard)	500 (Onéreux)
Sculpture corporelle (exotique)	1 000 (Très onéreux)
Service professionnel correct, par heure	100 (Très coûteux)
Service professionnel de qualité supérieure, par heure	500 (Onéreux)
Service professionnel haut de gamme, par heure	5 000 (Luxueux)
Taxi	20 (Ordinaire)
Thérapie (perte d'Humanité normale)	500 (Onéreux)
Thérapie (perte d'Humanité grave)	1 000 (Très onéreux)
Thérapie (addiction)	1 000 (Très onéreux)
Traitement médical (SD 10)	50 (Coûteux)
Traitement médical (SD 13)	100 (Très coûteux)
Traitement médical (SD 15)	500 (Onéreux)
Traitement médical (SD 17+)	1 000 (Très onéreux)
Trauma Team (couverture Argent), par mois	500 (Onéreux)
Trauma Team (couverture Or), par mois	1 000 (Très onéreux)

NIVEAU DE VIE ET LOGEMENT

Le Niveau de vie définit votre existence quotidienne, votre alimentation et votre source de divertissement favorite. **Si, à un moment donné, vous vivez au-dessus de vos moyens par rapport à ce que vous avez choisi en début de mois, le MJ vous fera payer séparément le montant des dépenses excédentaires.**

Si vous ne réglez pas le coût de votre Niveau de vie au début du mois, vous avez une semaine pour vous acquitter de votre dette. Passé ce délai, vous devez faire un jet de sauvegarde contre la mort par jour. Le Niveau de vie croquette coûte seulement 100 ED par mois. Avec ça, vous ne devriez pas mourir de faim… mais l'unique différence entre certaines marques de croquettes et la nourriture pour chien est le goût hamburger.

Niveau de vie	Ce qu'il représente	Coût mensuel
Croquette	Vous n'oseriez pas donner à votre chien les plats dégoûtants que vous avalez. Une fois par mois, vous pouvez voir un film ou vous offrir une séance de danse sensorielle.	100
Prépack standard	Votre alimentation a bien meilleur goût que les croquettes. Chaque week-end, vous pouvez sortir dans un bar correct et faire la fête ou vous asseoir à la table d'un bon restaurant.	300
Prépack de qualité	La qualité de votre alimentation équivaut à celle des restaurants et même si la nourriture demeure artificielle, son goût paraît plus vrai que nature. Quand vous sortez, vous vous rendez dans des bars et des restaurants réputés. Une fois par mois, vous pouvez assister à un concert ou un événement sportif.	600
Aliments frais	Vous vous nourrissez de vrais aliments. Une fois par mois, quand vous êtes fatigué et loin de chez vous, vous pouvez prendre une chambre à l hôtel sans être trop regardant sur vos dépenses. Vous fréquentez un bar haut de gamme et, une fois par mois, vous pouvez manger dans un restaurant tout aussi chic.	1 500

LOGEMENT

De temps en temps, il faut se reposer. De préférence dans un endroit sûr et confortable.

Au début de chaque mois, vous devez définir le prix de votre Logement et de votre Niveau de vie. Si jamais vous avez à choisir, mieux vaut être mis à la porte que mourir de faim.

Si vous ne dormez pas au moins 6 heures par jour, vous subissez un malus de –2 sur tous vos jets jusqu'à ce que vous vous reposiez une nuit complète (6 heures sans interruption).

Si vous dormez dans une situation inconfortable, vous vous réveillez fatigué, subissant un malus de -2 sur tous vos jets tant que vous êtes épuisé. Vous n'en mourrez pas, mais vous ne vous sentirez pas très bien.

Qu'entend-on par une nuit de sommeil inconfortable ?

1. **Être entassés :** dormir dans un logement avec un nombre de personnes supérieur à 1+ le nombre de chambres. Les gens inconscients placés en cryostase et les cadavres ne sont pas pris en compte dans ce calcul. Dormir avec une autre personne dans une chambre d'hôtel cube compte toujours comme une nuit de sommeil inconfortable.
2. **Dormir dans la rue.** À moins de réussir un jet d'Endurance SD 15, vous vous réveillez fatigué d'une nuit passée dans la rue. Sans compter les problèmes qui risquent d'arriver pendant que vous vous reposez.
3. **Dormir dans la nature.** À moins de réussir un jet de Survie en milieu hostile SD 15, vous vous réveillez fatigué d'une nuit en pleine nature. D'autres personnes ont le droit de faire ce jet de Survie en milieu hostile à votre place, ce qui n'est pas le cas dans un environnement urbain. Mieux vaut avoir un Nomade parmi ses connaissances.

▶ Les gros sous : l'immobilier ◀

Votre habitation constituera certainement votre poste de dépense mensuel le plus important. Vous pouvez commencer dans un conteneur installé en périphérie de la ville, mais si vous parvenez à économiser, vous pouvez déménager dans un bâtiment plus sûr en un rien de temps.

Ou alors vous pouvez devenir un Corpo, ne plus jamais avoir à payer de loyer et vivre dans un cadre sécurisé et confortable dès le début… en vendant votre âme à une entreprise diabolique !

N'oubliez pas : le jeu est truqué.

Bâtiment	Loyer mensuel	Prix d'achat
Vivre dans la rue	–	–
Vivre dans son véhicule	–	–
Hôtel cube	500	–
Conteneur	1 000	15 000
Studio	1 500	25 000
Appartement T2	2 500	35 000
Conapt corporatiste	Offert par la corpo	–
Conapt haut de gamme	7 500	85 000
Suite luxueuse	15 000	150 000
Maison de petite couronne corporatiste	Offert par la corpo	200 000
Manoir préfabriqué de Petite couronne corporatiste	Offert par la corpo	500 000

Vivre dans la rue

Chaque nuit, vous devez réussir un jet d'Endurance SD 15 pour éviter de vous réveiller fatigué le lendemain (la fatigue entraîne un malus de –2 sur tous les jets). Sans compter les problèmes qui risquent d'arriver. Vous n'avez pas de système de sécurité, de chauffage ou d'électricité ; quant à vos maigres possessions, vous les gardez à tout moment sur vous. La situation serait différente si vous aviez une voiture.

Vivre dans son véhicule

Qui dit vie dans la rue dit problèmes. Pour pouvoir dormir, votre véhicule doit être parfaitement hermétique. La sécurité demeure précaire, sauf si vous avez installé une amélioration de sécurité et des verres pare-balles. Vous avez assez de place pour entreposer vos affaires, et pour peu que vous ayez un matelas gonflable, vous dormez confortablement. **Sinon, vous devez réussir un jet d'Endurance SD 15 pour éviter de vous réveiller fatigué le lendemain (la fatigue entraîne un malus de –2 sur tous les jets).** Vous avez l'électricité, mais pas d'eau courante, sauf si votre véhicule est aménagé pour y vivre. Vous ne pouvez pas dormir dans votre véhicule dans les zones Corporatistes, Exécutives ou Modérées, puisque les agents de sécurité vous chasseront à la pointe du fusil. Soit vous vous garez dans une zone de combat le temps de vous reposer, soit vous restez en périphérie.

Hôtel cube

Les hôtels cubes (parfois appelés « hôtels cercueils ») sont situés dans les zones ayant un niveau de menace Corporatiste, Modéré et Combat. C'est de loin le logement urbain le plus accessible. Vous vivez dans une unique pièce privée de fenêtre, fermée par un bon gros verrou, et vous touchez les parois en tendant les bras. Des meubles en kit sont encastrés dans les murs, convertissant votre cellule d'un bureau avec chaise en lit avec écran de télévision. Dans ces conditions, vos possessions se réduisent à ce que vous pouvez porter sur vous, en plus d'un sac à dos que vous dissimulez soigneusement derrière le matelas lorsque vous le repliez. **Dormir avec une autre personne dans la chambre d'un hôtel cube compte toujours comme une nuit de sommeil inconfortable. Vous vous réveillez fatigué le lendemain (la fatigue entraîne un malus de –2 sur tous vos jets).** Au bout du couloir, en passant devant les chambres tout aussi étriquées de vos voisins, vous trouverez une salle commune équipée avec l'eau courante et une salle de bains pour vous doucher. Néanmoins, il est déconseillé de s'y rendre seul, à moins d'être affilié à un gang. La plupart des gens gardent trois bouteilles d'eau dans leur chambre pour éviter la salle commune. Pour vider vos bouteilles, vous trouverez une fenêtre solitaire de l'autre côté du bloc. Si vous possédez un véhicule et que vous vivez à l'hôtel, vous le garez probablement dans la rue.

Conteneur

Les conteneurs sont situés dans les Banlieues, le Périmètre des néo-colons et la zone de combat. Vous avez beaucoup de place pour ranger vos affaires, un lit douillet pour dormir, un bureau, l'électricité, un réfrigérateur, un micro-ondes et un évier, le tout protégé par une porte solidement verrouillée. Dans la zone de combat, vous êtes en danger à la seconde où vous mettez le nez dehors, alors que la vie dans la Périphérie est plus tranquille. Vous partagez les toilettes, les douches et la laverie avec les résidents des autres conteneurs entreposés non loin du vôtre. Si vous possédez un véhicule, vous le garez probablement dans la rue. Si vous vivez dans la zone de combat, il sera vandalisé de temps à autre. Si vous avez opté pour la Périphérie, tout devrait bien se passer.

DONNÉES

La mode des conteneurs en tant qu'habitation a vu le jour lorsque les Nomades s'en sont servis pour héberger les réfugiés fuyant la 4e Guerre corporatiste.

Studio

Les studios sont situés dans les zones ayant un niveau de menace Corporatiste, Modéré et Combat. En général, ces appartements ne sont pas très spacieux, mais il s'agit du premier logement qui vous donne vraiment l'impression de posséder votre espace privé. Vous avez un lit pour dormir confortablement, une kitchenette avec plaques de cuisson, four et micro-onde, ainsi qu'un grand réfrigérateur. Vous disposez d'une salle de bains avec douche où personne ne viendra vous attaquer. Vous pouvez décorer votre salon minuscule comme bon vous semble. Néanmoins, vous partagez encore la buanderie avec vos voisins. Le studio comprend une place de parking couvert, où votre véhicule sera *vraiment* en sécurité.

Appartement T2

Les appartements T2 sont situés dans les zones ayant un niveau de menace Corporatiste, Modéré et Combat. Ce logement est assez grand pour vivre à deux sans s'étriper mutuellement à grands coups d'éventreurs. Deux chambres, une cuisine équipée, une salle de bains pour laquelle vous allez vous disputer, un salon spacieux pouvant accueillir un canapé moelleux et une buanderie passent pour du grand luxe à côté d'un conteneur ou d'un cube crasseux. L'appartement comprend deux places de parking couvert, où vos véhicules seront *vraiment* en sécurité.

Conapt corporatiste

Les conapts corporatistes sont situés dans des zones ayant un niveau de menace Corporatiste, à l'intérieur d'immeubles contrôlés par les corporations. On ne peut pas acheter ou louer ces appartements, mais vous pouvez toujours squatter si vous connaissez un Corporatiste. Les conapts corporatistes sont des logements de luxe : deux chambres, deux salles de bains, une cuisine équipée, une salle à manger et un grand salon qui s'ouvre sur un petit balcon sentant la fumée. La buanderie est incluse. L'entreprise propriétaire du bâtiment place des appareils de surveillance dans toutes les pièces, à l'exception des salles de bains. Endommager le matériel de surveillance d'un employé corporatiste est passible d'une amende de 50 ED (Coûteux), heureusement tout le monde connaît la technique du bruit de machine à laver pour interférer avec les enregistrements audio. Le conapt corporatiste comprend deux places de parking couvert, où vos véhicules seront *bel et bien* en sécurité.

Conapt haut de gamme

Les conapts haut de gamme sont situés dans des zones ayant un niveau de menace Corporatiste ou Modéré. Ces appartements spacieux répartis sur deux étages incluent deux chambres et deux salles de bains, en plus de la suite parentale avec salle de bains intégrée du deuxième étage. On y trouve d'autres commodités telles qu'une cuisine équipée, une salle à manger, deux salons et un balcon avec vue panoramique sur la ville. Le conapt haut de gamme comprend trois places de parking sécurisées, dont une peut être située sur le toit pour accueillir votre véhicule aérien. Vos trésors motorisés seront *bel et bien* en sécurité.

Suite luxueuse

Les suites luxueuses se trouvent au sommet de bâtiments érigés dans les zones ayant un niveau de menace Corporatiste. Il s'agit du summum de l'habitat urbain. Réparties sur deux étages, les pièces comprennent trois chambres et deux salles de bains au premier étage, ainsi qu'une suite parentale avec salle de bains au deuxième. On y retrouve d'autres aménagements tels que deux salons, une salle de jeu, des sanitaires, une cuisine intégrée et une salle à manger digne d'un palais. La suite luxueuse s'accompagne également d'un toit privatif avec piscine à débordement, aire de transat et barbecue pour

les soirs de détente, sans oublier l'hélisurface. Le logement comprend aussi quatre places de parking couvert, accessibles par un ascenseur privé. Vos véhicules seront bien à l'abri. Par ailleurs, l'agence qui gère l'immeuble propose gratuitement un service d'aide à domicile.

Maison de Petite couronne corporatiste

Une maison de Petite couronne corporatiste se trouve immanquablement dans une zone exécutive, que de nombreux habitants surnomment avec affection la Petite couronne. La location n'est pas accessible à n'importe qui, car cela ferait baisser la valeur immobilière du secteur et provoquerait un afflux d'étrangers dans la communauté. L'agence Lazarus Security organise des patrouilles régulières dans les rues. Lorsque vous habitez une maison de la Petite couronne, vous recevez quatre badges donnant accès au train à grande vitesse qui relie le quartier à la zone Corporatiste, et la liberté de faire votre jogging sans être interpellé par les agents de sécurité. En dehors de la protection qu'elle offre, la Petite couronne est un quartier adorable avec ses pelouses fraîchement tondues, ses clôtures blanches et ses culs-de-sac. L'endroit idéal pour élever sa famille quand on appartient à l'élite corporatiste. Les pavillons modestes ont un charme désuet et chaleureux. Deux étages, comprenant trois chambres, deux salles de bains, et au deuxième étage une suite parentale avec salle de bains. Au rez-de-chaussée, on trouve un salon en contrebas relié à la cuisine équipée qui donne sur un patio ravissant, qu'on croirait sorti d'une série télévisée. Le jardin, entièrement synthétique, est conçu à partir de Realtree™ et de Realgrass™, les dernières inventions de Biotechnica. Une aide à domicile est incluse. Par ailleurs, vos badges vous donnent accès au Country Club situé dans le quartier de luxe. Mais avant, vous devez recevoir l'invitation d'un membre. Le Country Club regorge d'installations, parmi lesquelles un bar restaurant haut de gamme, un gymnase dernier cri, des courts de squash et de tennis, un terrain de golf et de croquet, une piscine couverte chauffée, une piscine olympique, des jacuzzis, un sauna et un hammam. Le club comprend aussi un centre d'affaires, considéré comme une zone neutre par les corporatistes, un lieu où les compagnies rivales viennent s'asseoir pour discuter et passer des accords. Tout se joue derrière ces portes closes.

Manoir préfabriqué de Petite couronne corporatiste

En plus des bénéfices que procure la vie dans la Petite couronne d'une zone exécutive, **listés dans la description de la maison de Petite couronne**, le quotidien dans un manoir préfabriqué aux proportions somptueuses s'apparente à une vie de châtelain. Vous avez accès à un bâtiment de trois étages incluant quatre chambres, cinq salles de bains, une suite parentale avec salle de bains intégrée, un garage pouvant accueillir quatre véhicules et une hélisurface. Trois salons au plafond voûté, un bar au sous-sol, une salle de sport et une piscine avec patio. Votre pelouse est composée de vrai gazon. Des ouvriers payés par l'Association des Propriétaires aménagent méticuleusement votre jardin chaque nouvelle saison. Rien n'est trop beau pour la fine fleur de la Petite couronne. Les services d'aide à domicile sont inclus. Habiter un manoir de la Petite couronne, ce n'est pas simplement occuper des murs, c'est un moyen de clamer haut et fort votre arrivée dans la communauté. Soit vous avez gagné assez d'argent pour obtenir cette reconnaissance sociale, soit vous y avez accédé grâce à vos amis influents, ce qui, dans tous les cas, impressionne les résidents du quartier. Vous bénéficiez d'un traitement de faveur au Country Club situé à deux pas de chez vous, que ce soit sur le terrain de golf, au restaurant de luxe ou derrière les portes en cuir véritable du centre d'affaires. En prenant possession de votre manoir, vous recevez six badges, mais vu votre situation sociale, vous aurez rarement besoin de les sortir.

GAGNER SA VIE DANS UN MONDE CYBERPUNK

Rien n'est facile. La survie est un bon point de départ, mais vous ne voulez pas vous contenter de vivre au jour le jour. Vous préférez vous enrichir et mettre des atouts de votre côté. Qui que l'on soit, le jeu est truqué, et le seul moyen de gagner est de devenir plein aux as, le plus vite possible. Tout a un prix, et au début, vous allez devoir arracher le moindre billet qui vous passe sous le nez pour payer votre loyer et éviter de vous retrouver à la rue.

EMPOCHER DES EURODOLLARS (OU COMMENT GAGNER DE L'ARGENT ?)

À l'Ère du Rouge, un Edgerunner gagne ses EDdies de trois façons :

- Il effectue des Contrats
- Il trouve des petits boulots
- Il achète et revend du matériel

▶ Les Contrats ◀

Comme beaucoup de gens, vous travaillez pour gagner votre vie. Mais à la différence des autres habitants, vous pouvez finir sur le carreau en faisant votre boulot. Souvent, le salaire proposé après revente du matériel confisqué et division du butin est à peu près à la hauteur du danger éventuel. À supposer, évidemment, que vous n'acceptiez pas de contrats médiocres, où les risques sont beaucoup trop élevés par rapport à la récompense offerte.

Mais arrêtons les faux-semblants. Cette erreur, vous la commettez tout le temps. Ce tableau correspond donc au scénario idéal.

Type de Contrat	Explication et exemple	Récompense (par personne)
Facile	Vous ne devriez pas rencontrer de résistance, mais on ne sait jamais. *Protéger ce VIP d'une éventuelle menace mortelle.*	500 ED
Habituel	Vous devriez vous heurter à des résistances, mais vous pouvez vous y préparer. *Les gardiens changent toutes les quatre heures. Il me faut ce diamant.*	1 000 ED
Dangereux	Des adversaires nombreux et armés. Sans une préparation solide, c'est la mort assurée. *S'introduire dans une caserne militaire, faire sauter l'armurerie, puis s'échapper.*	2 000 ED

▶ Les petits boulots ◀

Quand vous avez une semaine de libre (*ce qui arrivera souvent, car vos amis devront se remettre de leurs blessures*), vous pouvez travailler pour gagner un peu d'argent. Le montant de la somme récoltée dépend de votre rôle, du rang de votre capacité de rôle, et du résultat d'un d6.

Vous aurez remarqué que les salaires sont plutôt faibles. Ne vous inquiétez pas. En tant qu'Edgerunner, il ne s'agit pas de votre source de revenus principale. Le meilleur moyen de s'en sortir consiste à rassembler une équipe pour décrocher un Contrat.

C'EST QUOI, UN EURODOLLAR ?

Au départ, l'eurodollar est la devise utilisée parmi les nations de l'Union européenne. Il se présente sous la forme de billets bleus de divers montants où les symboles nationaux de chaque pays membre sont imprimés dans une matière holographique.

À Night City, les habitants emploient rarement l'appellation formelle eurodollar et lui préfèrent des termes plus familiers.

Comme l'Union européenne possède l'économie la plus stable de la planète à l'Ère du Rouge, l'eurodollar (abrégé « ED » et prononcé « EDdie ») est devenu « l'étalon-or » des autres devises existantes (comme le dollar américain avant l'Effondrement). Même si vous ne réalisez pas la plupart de vos transactions avec des pièces et des billets, il y a de fortes chances pour que les achats et les ventes réglés par l'intermédiaire de puces crédits, de téléchargements ou de comptes numériques soient convertis en eurodollars, puisqu'il s'agit de la monnaie d'échange de référence.

Boulot de Rockeur

Jet	Comment avez-vous renfloué vos comptes ?	Capacité de rôle Rang 1-4	Capacité de rôle Rang 5-7	Capacité de rôle Rang 8-10
1	Vous avez joué dans une petite salle du coin.	200 ED	300 ED	600 ED
2	Pas de concert ou de taff cette semaine.	0 ED	100 ED	300 ED
3	Vous avez participé à un concert important pour un corporatiste plein aux as ou une personnalité locale.	300 ED	500 ED	800 ED
4	Vous avez touché des royalties sur vos derniers ajouts au puits de données.	300 ED	500 ED	800 ED
5	Première partie d'un groupe célèbre.	300 ED	500 ED	800 ED
6	Une apparition publique vous a rapporté un bon paquet d'argent.	200 ED	300 ED	600 ED

Boulot de Solo

Jet	Comment avez-vous renfloué vos comptes ?	Capacité de rôle Rang 1-4	Capacité de rôle Rang 5-7	Capacité de rôle Rang 8-10
1	Contrat de garde du corps pour un client lambda.	100 ED	200 ED	500 ED
2	Contrat de garde du corps pour un client aisé.	200 ED	300 ED	600 ED
3	Assassinat compliqué ou extraction délicate.	200 ED	300 ED	600 ED
4	Vous avez joué les vigiles pour un Fixer, un Corpo ou un gang.	100 ED	200 ED	500 ED
5	Vous avez attiré l'attention des mauvaises personnes et fait profil bas.	0 ED	100 ED	300 ED
6	Boulot classique de tueur à gages pour une corporation locale.	100 ED	200 ED	500 ED

Boulot de Netrunner

Jet	Comment avez-vous renfloué vos comptes ?	Capacité de rôle Rang 1-4	Capacité de rôle Rang 5-7	Capacité de rôle Rang 8-10
1	Vous avez piraté un système modeste et revendu les données.	100 ED	200 ED	500 ED
2	Vous avez piraté le système d'une corporation importante et revendu les données.	200 ED	300 ED	600 ED
3	Vous vous êtes laissé distraire, pas de piratage cette semaine.	0 ED	100 ED	300 ED
4	Vous avez trouvé une cache de données intéressante dans un système abandonné et l'avez revendue.	200 ED	300 ED	600 ED
5	Vous avez fait planter un système important avec un ransomware et avez reçu une rançon en échange de sa désinstallation.	200 ED	300 ED	600 ED
6	Vous avez saboté ou piraté un système important pour un client anonyme.	200 ED	300 ED	600 ED

Boulot de Techie

Jet	Comment avez-vous renfloué vos comptes ?	Capacité de rôle Rang 1-4	Capacité de rôle Rang 5-7	Capacité de rôle Rang 8-10
1	Pas de boulot cette semaine.	0 ED	100 ED	300 ED
2	Vous avez réparé des technologies récupérées dans la zone de combat.	100 ED	200 ED	500 ED
3	Vous avez aidé un client à s'introduire quelque part, ou bien vous avez installé un système de sécurité chez un client.	200 ED	300 ED	600 ED
4	Vous avez modifié ou réparé des cyberimplants.	100 ED	200 ED	500 ED
5	Vous avez modifié ou réparé des armes.	100 ED	200 ED	500 ED
6	Vous avez saboté ou désactivé un appareil pour un client.	100 ED	200 ED	500 ED

Boulot de Medtech

Jet	Comment avez-vous renfloué vos comptes ?	Capacité de rôle Rang 1-4	Capacité de rôle Rang 5-7	Capacité de rôle Rang 8-10
1	Vous avez rafistolé quelqu'un après une fusillade.	100 ED	200 ED	500 ED
2	Vous avez vendu un cyberimplant provenant d'une opération chirurgicale « ratée ».	200 ED	300 ED	600 ED
3	Vous êtes venu en renfort d'une Trauma Team qui était surchargée de travail.	100 ED	200 ED	500 ED
4	Vous avez prodigué gratuitement des soins mineurs à des habitants du coin. Mais les bons sentiments ne nourrissent pas son homme.	0 ED	100 ED	300 ED
5	Vous avez effectué une opération complexe sur un client aisé.	200 ED	300 ED	600 ED
6	Vous avez conçu et livré des médicaments ou de la drogue à un client.	100 ED	200 ED	500 ED

Boulot de Média

Jet	Comment avez-vous renfloué vos comptes ?	Capacité de rôle Rang 1-4	Capacité de rôle Rang 5-7	Capacité de rôle Rang 8-10
1	Vous avez écrit un article couvrant un sujet important, conclu une belle vente.	300 ED	500 ED	800 ED
2	Vous avez écrit un article complaisant qui a attiré l'attention et vous a rapporté de l'argent.	200 ED	300 ED	600 ED
3	Vous avez travaillé sans conviction pour des publicitaires afin de payer les factures.	200 ED	300 ED	600 ED
4	Vous avez dévoilé une sale affaire qui vous a valu quelques ennemis et vous a rapporté de l'argent.	200 ED	300 ED	600 ED
5	Pas d histoire ou de piste intéressante cette semaine.	0 ED	100 ED	300 ED
6	Vous avez produit un article explosif qui a braqué l'attention sur un sujet important.	300 ED	500 ED	800 ED

Boulot de Justicier

Jet	Comment avez-vous renfloué vos comptes ?	Capacité de rôle Rang 1-4	Capacité de rôle Rang 5-7	Capacité de rôle Rang 8-10
1	Vous avez fait quelques descentes, le boulot habituel.	100 ED	200 ED	500 ED
2	Vous avez reçu une récompense d'un citoyen reconnaissant. Ou bien était-ce un pot-de-vin ?	200 ED	300 ED	600 ED
3	La descente a mal tourné, ce qui s'est ressenti sur votre salaire.	0 ED	100 ED	300 ED
4	La semaine a été calme. Vous avez touché votre paye, point barre.	100 ED	200 ED	500 ED
5	Gros coup de filet sur des narcotrafiquants ou des contrebandiers, avec une prime offerte par le patron.	200 ED	300 ED	600 ED
6	Vous avez coffré un gang important avec en prime une confiscation du matériel civil.	200 ED	300 ED	600 ED

Boulot de Corporatiste

Jet	Comment avez-vous renfloué vos comptes ?	Capacité de rôle Rang 1-4	Capacité de rôle Rang 5-7	Capacité de rôle Rang 8-10
1	Votre projet s'est soldé par une réussite modérée, ce qui vous a donné droit à une prime.	300 ED	500 ED	800 ED
2	Pas d'épisode notable. Vous n'avez pas fait grande impression à la corporation, la prime vous est passée sous le nez.	0 ED	100 ED	300 ED
3	Vous avez touché votre paye, et c'est déjà pas mal.	200 ED	300 ED	600 ED
4	Vous avez trouvé des données compromettantes sur un rival et les avez exploitées pour obtenir une prime.	300 ED	500 ED	800 ED
5	Comme votre projet s'est soldé par une belle réussite, le siège vous a offert une prime.	300 ED	500 ED	800 ED
6	Vous avez éliminé une cible qui représentait une menace pour un boulot et vous êtes emparé de ses clients.	200 ED	300 ED	600 ED

Boulot de Fixer

Jet	Comment avez-vous renfloué vos comptes ?	Capacité de rôle Rang 1-4	Capacité de rôle Rang 5-7	Capacité de rôle Rang 8-10
1	Vous avez fourni des informations à un Média en échange d'une belle somme.	200 ED	300 ED	600 ED
2	Vous avez trouvé une bonne date de concert à un Rockeur. En échange, vous touchez 12 % des recettes réalisées.	200 ED	300 ED	600 ED
3	Vous avez aidé un client à localiser un objet dont il avait besoin et lui avez obtenu une réduction.	200 ED	300 ED	600 ED
4	L'échange a mal tourné ; vous faites profil bas le temps que la situation se tasse.	0 ED	100 ED	300 ED
5	Vous avez dégoté un contrat intéressant pour un Solo ou un Netrunner qui vous ont versé des frais d'agent.	200 ED	300 ED	600 ED
6	Vous avez revendu un objet rare, illégal ou difficile à obtenir à un client.	200 ED	300 ED	600 ED

Boulot de Nomade

Jet	Comment avez-vous renfloué vos comptes ?	Capacité de rôle Rang 1-4	Capacité de rôle Rang 5-7	Capacité de rôle Rang 8-10
1	Vous avez effectué une livraison de marchandise légale.	100 ED	200 ED	500 ED
2	Vous avez protégé un convoi.	100 ED	200 ED	500 ED
3	Vous avez fait un peu de contrebande.	100 ED	200 ED	500 ED
4	Vous avez transporté un chargement important de marchandises illégales.	200 ED	300 ED	600 ED
5	Vous avez conduit le client à destination sans heurt.	100 ED	200 ED	300 ED
6	Vous n'avez pas trouvé de boulot cette semaine, légal ou autre.	0 ED	100 ED	300 ED

Acheter et vendre

Acheter et vendre n'est pas une activité solitaire. En effet, on vend à un client et on achète à un vendeur, mais on n'est pas les seuls habitants de Night City. Les transactions s'ancrent dans un contexte économique qui détermine les prix du marché de chaque objet. L'économie de l'Ère du Rouge est fortement marquée par la pénurie, l'offre est souvent rare et la demande élevée.

Sans l'aide d'un Fixer expérimenté ou hors des marchés de nuit, seuls les objets Coûteux ou de catégorie inférieure sont disponibles à la vente.

Dans ***Cyberpunk RED***, tout ce que vous achetez appartient à l'une des huit catégories de prix qui fixent le cours des produits. Si vous n'êtes pas un Fixer, inutile d'essayer de négocier. Si c'est Très coûteux et que vous ne connaissez pas de Fixer, vous pouvez toujours rêver.

LA **VALEUR** D'UNE CHOSE DÉPEND DE CE QUE L'ACHETEUR EST PRÊT À **PAYER**, CHOOMBA.

– PUBLILIUS SYRUS
FIXER

Catégorie de prix	Prix du marché
Bon marché	10 ED
Ordinaire	20 ED
Coûteux	50 ED
Très coûteux	100 ED
Onéreux	500 ED
Très onéreux	1 000 ED
Luxueux	5 000 ED
Super luxueux	10 000 ED ou plus

The Garden Music

Tendances j mutiny · zygoptera · zeh dancing · cassie glass · naturalists · jonjontw

Vous avez aimé *Never Fade Away* de *Samurai*...



The Ballad of Buck Ravers
par Samurai
402 exemplaires disponibles !

The Ballad of Buck Ravers n'est pas aussi connu que *Never Fade Away* ou *Chippin'In*, mais de nombreux fans inconditionnels de Samurai considèrent qu'il s'agit du morceau le plus énervé et le plus cyberpunk du groupe.



Friday Night Firefight
par the Rubicones
15 exemplaires disponibles !

Un classique à la fois jouissif et violent. Comme disait Ripperjack : « Ça c'est de la musique qui canarde ! »



Heave Ho
par XerzeX
142 exemplaires disponibles !

Un monument de l'histoire du hip-hop. Dans *Heave Ho*, XerzeX peint un paysage intense avec des pigments de douleur, de colère et de trauma pour créer un hymne dédié à tous ceux qui sont prisonniers de leur combat contre leurs démons intérieurs.



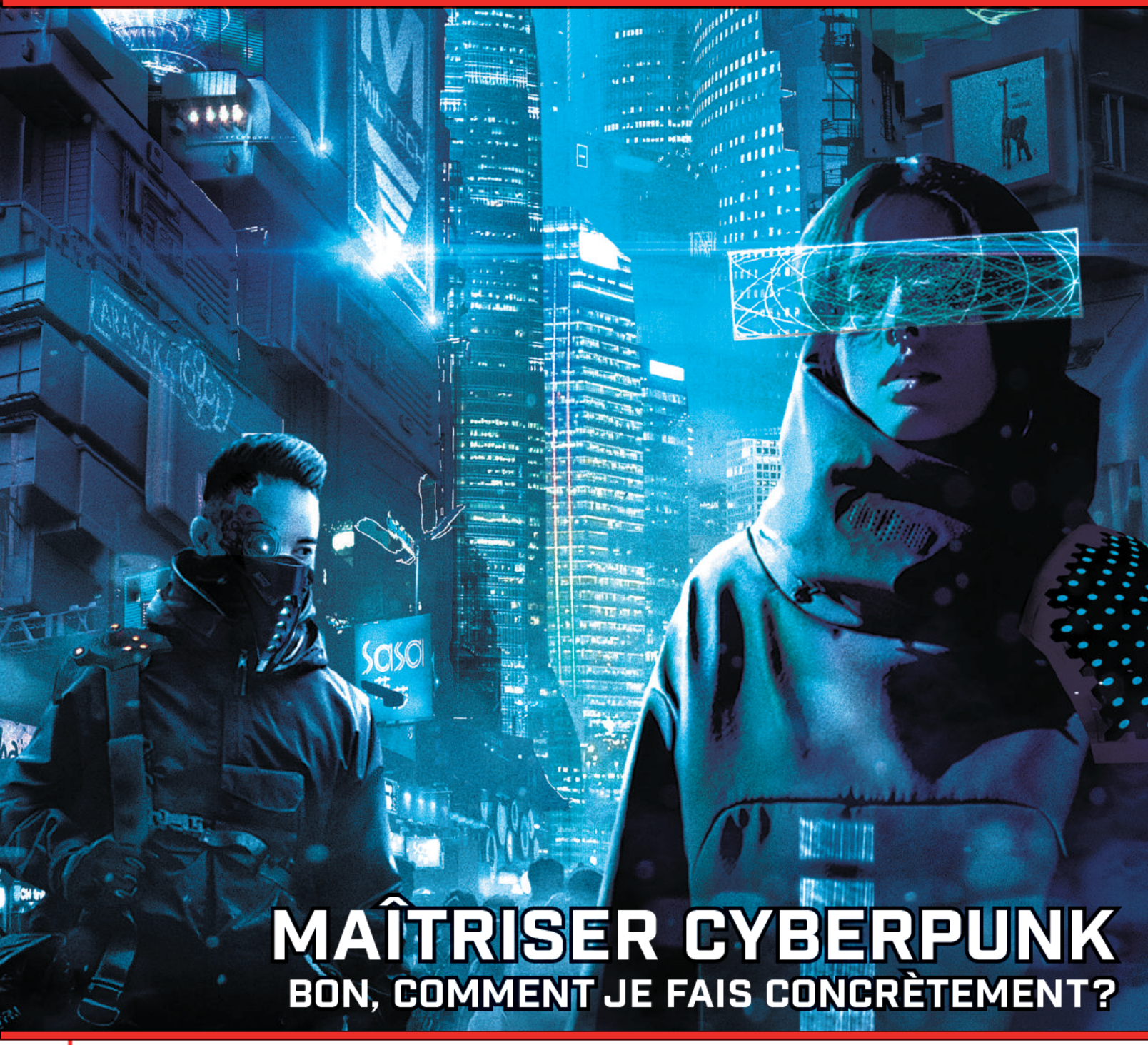
Not Ashamed
par Maz Despair
27 exemplaires disponibles !

Durant sa carrière de comédienne, Maz Despair assénait la vérité aux puissants, quel que soit le prix à payer. Ce qu'on retrouve aussi dans sa production musicale.





PAR NEIL BRANQUINHO



MAÎTRISER CYBERPUNK

BON, COMMENT JE FAIS CONCRÈTEMENT?

Bonne question. Cyberpunk est un jeu difficile à maîtriser même pour un maître de jeu expérimenté, au sens où vous devez créer la bonne atmosphère de grunge, de high tech et de paranoïa ambiante au fil de toute votre campagne.

JOUEURS DE CYBERPUNK, LISEZ CECI !

Ce chapitre parle surtout de comment maîtriser Cyberpunk RED pour le maître de jeu. Si maîtriser ne vous intéresse pas, nous vous conseillons de passer directement à la partie qui concerne les joueurs : les règles pour faire « monter de niveau » vos personnages en gagnant et en dépensant des points d'amélioration. Vous trouverez ces règles en PAGE 408.

Vous pouvez aussi aller en PAGE 435 *pour lire Black Dog, une histoire courte qui montre à quoi ressemble le monde à l'Ère du Rouge.*

Si vous n'avez pas l'intention de maîtriser Cyberpunk, nous vous recommandons de ne pas lire les PAGES 425 À 433, *car elles contiennent des aventures que votre MJ pourrait utiliser dans la campagne qu'il vous fait jouer.*

Ne gâchez pas la surprise !

L'environnement cyberpunk classique est presque toujours exclusivement urbain. Le paysage est un dédale constitué d'immenses gratte-ciel, de ruines calcinées, d'immeubles d'habitation miteux et de ruelles dangereuses. Bref, n'importe quelle grande ville du monde à environ 2 h 30 du matin, quand les vauriens règnent sur les rues.

L'ENVIRONNEMENT URBAIN

L'environnement urbain est essentiel pour votre monde cyberpunk. Que vous utilisiez notre Night City ou une autre ville que vous avez créée vous-même, gardez en tête que votre décor doit comporter tous les éléments appropriés. Imaginez des rues jonchées de déchets et des cadavres gisant dans les caniveaux. Des fous aux yeux exorbités rôdent dans la pénombre des allées obscurcies par le crépuscule, la main serrée sur un couteau acéré, murmurant des paroles inquiétantes. Les taxis ne s'arrêtent pas dans les zones de combat. Des coups de feu rugissent à tous les coins de rue, où les gangs règlent leurs comptes à coups de rafales. Régulièrement, les joueurs découvrent que leurs appartements ont été cambriolés, leurs voitures vandalisées et leurs biens dérobés. Le cheminement en ville doit s'apparenter à la traversée d'un champ de bataille grouillant de pillards, d'émeutiers, de dingues et de petites frappes.

Au moins, il ne pleut pas en permanence. Enfin, plus depuis que l'Ère du Rouge a malmené les couches supérieures de l'atmosphère. Voilà ce qui arrive quand on s'amuse à lancer des débris lunaires sur Terre. En attendant que le phénomène se résorbe, le climat reste très instable. La couche d'ozone s'est dégradée, l'effet de serre a pris le dessus, l'air est alourdi par les hydrocarbures et l'océan souillé par la vase. Charmant, n'est-ce pas ?

Mais alors, où sont les rues détrempées par la pluie et éclairées par des néons classiques qu'on voit dans tous les bons films de style cyberpunk ? Bon, il pleut quand même beaucoup. Les journées sont souvent maussades, nuageuses, la luminosité glauque. Lorsque le soleil daigne se dévoiler, le ciel éblouissant prend une teinte dorée, comme les jours où un nuage de pollution vient étouffer Los Angeles, avec des levers et des couchers de soleil aveuglants (et chargés de particules nocives). À cause de l'air pollué, les étoiles ne sortent jamais.

Les oiseaux ne chantent plus dans les villes de ***Cyberpunk RED*** (le dernier oiseau non génétiquement modifié est mort aux alentours de 2008), mais ils repeuplent les zones périphériques maintenant que des projets expérimentaux de Biotechnica commencent à porter leurs fruits (attention, révélation : les espèces qui sortent des laboratoires ne sont pas toujours des oiseaux, du moins pas tels que nous les connaissons).

De nos jours, on entend des rires d'enfants qui s'amusent parfois de choses qui nous glaceraient le sang vous et moi. Grandir dans une zone de catastrophe nucléaire vous donne une drôle de conception de la vie. Ces gamins sont livrés à eux-mêmes dans la Rue, et lorsqu'on s'occupe d'eux, il est souvent question de drogue, d'armes et d'activités extrascolaires mauvaises pour la santé. Les services de garde d'enfant n'existent plus, sauf si vous comptez les gangs de délinquants juvéniles.

NE FAITES CONFIANCE À PERSONNE

GARDEZ VOTRE… EUH… MINAMI 10 À PORTÉE DE MAIN

La **paranoïa** est un thème important dans une mission à ***Cyberpunk***. Les joueurs ne doivent pas être capables de distinguer les gens fiables des roublards rien qu'en jugeant leur apparence. Choisir un camp est une affaire ambiguë, car comme dans la vraie vie, le manichéisme n'est qu'un fantasme. Des ennemis jurés sont susceptibles de se retrouver dans la même galère, sans y

être préparés. Les héros commettent des actes ignobles ou illégaux au nom du bien, alors que les criminels ont déjà fait preuve de bonté dans un lointain passé. C'est la vie.

CONTRASTE

Votre monde doit offrir des contrastes vertigineux. Dans les forteresses éclatantes des riches, on trouve des mets délicats, des divertissements hors de prix et un décor magnifique. Dans la Rue, vous sentez le froid, la faim et le désespoir. Il n'existe plus de moyen terme entre la classe aisée et les plus démunis, c'est tout ou rien.

CONNAÎTRE LE MONDE

Première astuce pour bien faire jouer ***Cyberpunk*** : immergez-vous dans le genre cyberpunk en général. Nous vous avons donné une base de départ avec les histoires courtes un peu partout dans le présent ouvrage : ***Never Fade Away*** (en PAGE 5) donne le ton pour un monde cyberpunk, **La chute des tours** (en PAGE 121) vous montre à quoi ressemble une bonne opération furtive (puis plus si furtive que ça) et ***Black Dog*** (en PAGE 435) devrait vous expliquer la différence de style entre un environnement purement urbain et les nouveaux environnements de genre « l'autoroute de la mort » que l'Ère du Rouge amène à la table de jeu. Toutes ces nouvelles sont faites pour exposer le jargon, l'atmosphère et les réalités brutales d'un monde cyberpunk. Mais nous vous conseillons aussi de fouiller votre magasin multimédia ou votre service de VOD, votre bibliothèque ou Internet pour trouver des sources d'inspiration supplémentaires. Nous avons inclus une bibliographie de départ dans l'encadré ci-contre.

FINI DE RIGOLER

Deuxième astuce pour bien faire jouer ***Cyberpunk*** : ne faites pas de concessions. N'ayez pas peur de tuer les personnages joueurs (ou PJ). Arrangez-vous pour qu'ils se retrouvent sans cesse dans des combats, qu'ils tombent dans des pièges, se fassent doubler, inspirez-vous des situations des séries à rebondissements. Dans cet univers, la confiance demande du temps et on n'est en sécurité nulle part. Ne les laissez jamais baisser leur garde. Ne devenez pas malhonnête pour autant, mais montrez à vos joueurs que l'affaire est sérieuse. Lorsqu'ils trouvent une planque pour leurs armes ou leur ravitaillement, envoyez des voleurs. S'ils s'arrêtent pour reprendre leur souffle, laissez entrer les boosters. Et s'ils ne supportent pas la pression, ils feraient mieux de choisir un autre jeu. Qu'ils retournent jouer à un jeu de rôle sympathique avec des elfes heureux et des oiseaux qui chantent. Nous vous avons donné des tableaux de rencontres aléatoires adaptés au jeu que nous vous suggérons d'utiliser chaque fois que l'action traîne en longueur (CF. PAGE 417).

POSER L'ATMOSPHÈRE

Troisième astuce pour bien faire jouer ***Cyberpunk*** : l'atmosphère. Sortez vos disques de rock les plus punks et passez-les pendant la partie. Encouragez vos joueurs à s'habiller pour l'occasion. Qu'ils prennent leurs vestes en cuir et leurs verres miroirs. Appropriez-vous l'argot cyberpunk et inventez vos propres termes. Remplacez les lumières de la pièce par des ampoules à lumière bleue tamisée. Vous décrivez l'Ère du Rouge, et vous ne pouvez pas le faire bien dans une pièce inondée de soleil avec du thé et des petits gâteaux sur la table. Nous vous donnons quelques astuces pour l'atmosphère dans les encadrés du présent chapitre.

TRAVAIL D'ÉQUIPE

PLUS ON EST DE FOUS, PLUS ON FAIT DE DÉGÂTS

Quatrième et dernière astuce pour bien faire jouer ***Cyberpunk*** : les équipes. Vous aurez remarqué que les groupes de ***Cyberpunk RED*** ne s'appuient pas sur des divisions de

BIBLIOGRAPHIE POUR CYBERPUNK

Câblé, Le Souffle du cyclone *et* Angel Station *par Walter Jon Williams*

Gravité à la manque *et* Privé de désert *par George Alec Effinger*

Le Gamin artificiel *et* Les Mailles du réseau *par Bruce Sterling*

Le Samouraï virtuel *par Neal Stephenson*

Les androïdes rêvent-ils de moutons électriques ? *par Philip K. Dick*

Les Synthérétiques *par Pat Cardigan*

Neuromancien, Comte Zéro, Mona Lisa s'éclate *et* Gravé sur chrome *par William Gibson*

Trouble and Her Friends *par Melissa Scott*

FILMOGRAPHIE POUR CYBERPUNK

Akira

Alien *et* Aliens

Altered Carbon

Appleseed

Blade Runner *et* Blade Runner 2049

Ghost in the Shell

Max Têteroom

Overdrawn at the Memory Bank

Road Warrior *(l'original et le remake)*

Robocop 1 *et* 2

The Expanse

Trilogie Matrix

classe sociale. Les joueurs n'auront pas de raison particulière de se faire confiance et les prétextes convenus qui poussent des aventuriers à entreprendre une quête (arrêter le mal, tuer des méchants) ne fonctionnent pas dans ce contexte. Un bar n'est pas un endroit où rencontrer des Edgerunners, c'est un endroit où repérer des victimes potentielles. Les membres d'une équipe ont davantage de chances de s'entretuer lors d'une fusillade que de diviser le butin en parts égales.

L'ÉQUIPE COMME POINT D'ANCRAGE

Pour cette raison, vous devez imaginer une accroche plus solide pour démarrer l'aventure. L'équipe est un excellent point de départ. Une équipe est un groupe de personnes que le destin a déjà forcé à coopérer.

Les membres ne s'apprécient pas forcément, mais ils ont travaillé ensemble. Par exemple, les PJ ont reçu des ordres d'une « puissance supérieure » ou bien sont tous confrontés au même problème qui les oblige à se serrer les coudes. Ils doivent collaborer, sinon ils mourront. Tout simplement.

LES DIFFÉRENTS TYPES D'ÉQUIPE

Vous trouverez ci-dessous une liste d'équipes qui évoluent dans l'univers de ***Cyberpunk RED***. Chacune d'entre elles accueille plusieurs rôles de personnages et permet à tous les personnages joueurs de s'impliquer à parts égales.

NÉOCORPORATISTES

Les équipes de corporatistes sont des groupes affiliés à une entreprise spécifique et dont les membres collaborent pour accomplir les objectifs de la corporation. Le centre des opérations se trouve dans les bureaux de la corporation ou dans sa zone sécurisée. Une équipe corporatiste peut inclure un ou plusieurs Corporatistes (un cadre et son assistant), un Netrunner (qui s'occupe des systèmes informatiques et de l'intrusion dans les réseaux), un Fixer (qui gère les contacts du groupe dans la Rue) un Techie (ou un Medtech) et deux ou trois Solos (qui gèrent le combat).



PAR HUNTANG

Groupes de musique

Les Rockeurs qui s'associent pour jouer de la musique ensemble forment un groupe. Ils voyagent de ville en ville, organisent des concerts, enflamment les foules et se mettent dans le pétrin à chaque représentation. Leur base des opérations peut être une salle de répétition, une boîte de nuit ou un bus. Le groupe peut inclure n'importe quel nombre de Rockeurs (mais le nombre optimal est généralement de trois ou quatre). On retrouvera en plus un Fixer (le manager du groupe), peut-être un Techie (qui s'occupe de trouver le matériel) et plusieurs Solos (qui sont autant des gardes du corps que des techniciens de scène). Diverses autres places, par exemple groupies et personnel de tournée, peuvent être occupées par des Nomades, des Corporatistes (qui sont les producteurs de maison de disques) et des Médias (comme journalistes musicaux ou critiques).

Cultes et gangs de boosters

À l'Ère du Rouge, ce type de groupe n'est plus réservé aux PNJ. N'importe quel groupe de PJ peut vouloir faire partie d'un gang de boosters ou d'un autre type de culte. Les PJ ont pu atterrir dans la Rue après avoir perdu leur emploi ou vécu un épisode tragique, ou bien ils désirent simplement trouver un métier socialement acceptable qui leur permettra de tuer, voler et piller.

Néo-colons

Les néo-colons sont un nouveau mouvement de l'Ère du Rouge. Ces pionniers qui désirent fonder leurs foyers dans les villes désertes de la vieille Amérique viennent de tous les milieux sociaux et ont plusieurs raisons de vouloir s'associer pour bâtir leurs demeures. Mettre un Nomade à la tête du groupe pour qu'il le guide jusqu'à sa future terre d'accueil est une bonne idée, mais vous aurez aussi besoin de Solos et de Fixers pour protéger le ravitaillement et le reste du groupe pendant qu'il travaille. Les Netrunners pourraient être attirés par la perspective de retrouver les nœuds de contrôle du NET ou les systèmes corporatistes ou militaires abandonnés qui se trouvent là.

Trauma Team

Les « équipes Trauma » sont des groupes de secouristes munis d'une autorisation d'exercice qui patrouillent en ville à la recherche de victimes d'accident. Les secours se déplacent dans des véhicules d'assaut urbain AV-4, aménagés en ambulance et armés d'une mitrailleuse montée à l'intérieur de l'appareil. Une Trauma Team inclut en général un chauffeur (un Corporatiste, un Fixer ou un Solo peut occuper ce poste, mais le Nomade reste le meilleur choix), un ou plusieurs Medtechs et au moins deux Solos qui assurent la sécurité. Elle peut aussi intégrer un régulateur (un Corporatiste ou un Fixer) qui doit hiérarchiser l'ordre des missions. Un Média peut aussi l'accompagner pour écrire des articles sur ses aventures.

Mercenaires

Dans un monde cyberpunk, les gens puissants embauchent souvent des mercenaires quand ils ne veulent pas se salir les mains. Un groupe de mercenaires intègre dans ses rangs au moins un Fixer (qui décroche les contrats), un Netrunner (pour s'occuper des systèmes de sécurité, des attaques informatiques...), un Techie (pour les armes), un Medtech (pour les blessés) et un ensemble de Solos et de Nomades (les soldats de l'équipe). La présence d'un Média serait aussi possible qui travaillerait comme correspondant de guerre. Un groupe de mercenaire peut se retrouver dans une boîte de nuit, un bar ou une base paramilitaire bien cachée pour préparer ses opérations.

Poser l'atmosphère

Sur beaucoup de points, préparer une bonne partie de ***Cyberpunk****, c'est comme préparer un rendez-vous galant. Vous choisissez un lieu (chez vous peut-être) et une heure, vous mettez un bon repas sur la table (oui bon, des chips de soja et la binouze que vous voulez quoi) et le but est que les invités passent un bon moment. Mais il manque encore l'ambiance.*

A priori, vous ne commenceriez pas un rendez-vous galant dans une pièce éclairée par des néons fluorescents (quoique pour ***Cyberpunk****...). Il faut poser l'atmosphère. Remplacez l'éclairage vif de la pièce par des lumières plus tamisées ou même quelques ampoules colorées (violettes et bleues idéalement). Vous pouvez en mettre une ou deux stroboscopiques (mais assurez-vous que personne n'est épileptique ou autre contre-indication médicale) pour la touche finale.*

Et mettez de la musique romantique, donc pour Cyberpunk, du rock discordant atonal, du bon hip-hop, du heavy metal ou divers types de techno et de musique digitale (par exemple Kandinsky ou Vangelis).

Et au lieu de vaporiser du parfum dans la pièce, ouvrez un sac-poubelle vieux d'une semaine. Ah ça, ça mettra l'ambiance, c'est sûr...

Des ennemis intelligents

Ne considérez pas vos antagonistes comme de simples obstacles mobiles pour vos joueurs. Mettez-vous à leur place pendant quelques instants. De quoi ont-ils peur ? Que veulent-ils ? À quoi tiennent-ils ?

Premièrement, ils ont peur de se faire tuer. Ce qui veut dire qu'ils vont se démener tout autant que n'importe quel PJ pour que cela n'arrive pas. Si les PJ portent des armures, alors les antagonistes aussi. Même chose pour la pose de pièges.

Si vos PNJ sont malins, les PJ vont devoir faire des efforts pour arriver à les tuer. Les antagonistes vont piéger les portes au lieu de se contenter de les verrouiller. Ils vont se poster en embuscade avec des armes à longue portée. Ils vont propulser des Navis contre les murs du repaire de l'équipe. Ils vont envoyer des leurres, biosculptés pour avoir la même apparence qu'eux. Ils vont se débrouiller pour savoir qui sont les proches des PJ et les prendre en otage. En bref, ils ne vont PAS se contenter de débarquer dans une pièce sans armure et avec un gros fusil en s'attendant à survivre.

Faites de vos PNJ de vrais personnages en trois dimensions. Quelques antagonistes intelligents sont bien plus efficaces qu'une légion d'ennemis stupides.

Gangs

Les gangs rivaux sont généralement l'ennemi à ***Cyberpunk***. Mais pourquoi ne pas renverser la situation ? La création d'un gang peut aussi reposer sur des aspirations nobles telles que la défense d'un quartier, la lutte contre des groupes encore plus violents, ou la résistance face à une invasion organisée par le gouvernement ou les corpos.

Dans ce contexte, Robin des Bois et les maquisards de la Seconde Guerre mondiale seraient considérés comme des gangs. Ces équipes intègrent surtout des Solos, des Nomades et des Fixers. Un Techie ou un Medtech traîne éventuellement dans les parages, peut-être même un Corporatiste si le gang est contrôlé par une organisation secrète. Un Média pourrait couvrir les activités du gang pour en informer la Rue. Ces groupes se retrouvent dans des boîtes de nuit, des bars et des bâtiments déserts.

Meutes de Nomades

La meute de Nomades est une équipe qui repose sur des bases naturelles, puisque les Nomades forment déjà un groupe et qu'ils se connaissent tous. Une bonne meute inclut quelques Fixers (qui gèrent les négociations avec les citadins), un Netrunner (chargé des renseignements), un mélange de Techies et de Medtechs et un nombre indéterminé de Nomades et de Solos. La meute opère depuis la Caravane, une cohorte de camping-cars, de camionnettes, de bus et de voitures qui se déplace à travers le paysage dévasté des autoroutes d'Amérique. L'équipe peut voyager avec la flotte principale ou partir en éclaireur, auquel cas elle possédera ses propres véhicules.

Justiciers

Une équipe de Justiciers peut planifier ses actions à partir d'un commissariat de police miteux, mais lourdement fortifié. Elle comprend quelques Fixers dans la brigade des mœurs, un Netrunner pour le contre-espionnage, un capitaine (Corporatiste) qui gère les relations avec le gouvernement de la ville et un grand nombre de policiers ordinaires. Sans oublier quelques Solos endurcis pour régler le cas des cyberpsychos. Un Média pourrait aussi choisir de suivre la brigade de police en quête d'histoires juteuses du monde du crime. Cette équipe peut aussi représenter une bande de shérifs au caractère bien trempé qui écument l'asphalte en voiture ou à cheval pour éradiquer le fléau des gangs et des aspirants guerriers de la route, ou un cabinet de détectives privés.

Médias

Les équipes de Médias ne reculent devant rien pour dénicher un scoop. Elles officient dans une station de télévision ou de radio, dans les bureaux d'un journal ou même dans ceux d'une chaîne d'information importante. Le groupe peut inclure deux ou trois Médias (les reporters de choc), un Netrunner (qui gère les communications, la collecte d'informations et la fouille sur les ordinateurs privés), un Techie pour l'équipement et deux Solos ou Nomades qui apportent au groupe des muscles et une protection. Une bonne salle de rédaction abrite aussi au moins un Corporatiste toujours surbooké qui doit couvrir l'équipe auprès des chefs de la hiérarchie.

Ne laisse pas tomber ton taf !

Toutes ces équipes peuvent accueillir des personnages dont le rôle n'est pas mentionné. Un Rockeur de bas niveau peut travailler dans une Trauma Team en attendant de percer dans l'industrie. Un Netrunner peut avoir une place dans l'équipe d'une corporation et fouiller ses bases de données la nuit. Un Nomade pourrait faire presque n'importe quoi pour gagner de l'argent pendant que sa meute est en ville. Dans ce cas, le rôle principal du personnage doit être traité comme un hobby qui peut devenir plus important pour l'équipe au fil du temps.

MASTERCLASS SUR CYBERPUNK

Ou comment « Maximum Mike » crée ses missions à R. Talsorian Games

C'est toujours dans la Rue

Une bonne campagne de Cyberpunk ne parle pas de sauver le monde, mais de sauver votre peau. Ce principe de base est présent partout dans le genre. Les « héros » ne sont pas vraiment héroïques : au mieux, ce sont des professionnels à la carrière raisonnable ou médiocre (les personnages de Philip Marlowe et de Sam Spade interprétés par Humphrey Bogart au cinéma sont de bons exemples) qui ont souvent tendance à avoir un passé trouble et des échecs à surmonter. Un bon MJ doit partir du principe que les PJ ont les compétences de base, mais sont très loin d'être infaillibles.

C'est toujours le casse du siècle

Le « casse du siècle » est un élément traditionnel du polar, même si parfois, il s'applique aussi au film d'espionnage (comme dans la célèbre franchise *Mission impossible*). Une équipe de professionnels aux compétences douteuses est rassemblée pour voler, enlever, saboter ou même assassiner une personne, un lieu ou un objet. Le casse est le meilleur moyen de réunir un groupe de PJ et de faire en sorte qu'il reste concentré sur un objectif avec une bonne récompense à la fin.

Un casse implique presque toujours une « fine équipe » : une équipe rassemblée pour réussir ce boulot en particulier. Souvent, l'équipe se taille une réputation et est embauchée par plusieurs clients successifs, avec lesquels le Fixer négocie les termes des contrats. Un bon casse utilise autant de rôles de personnages que possible dans la fine équipe. Les choix de rôle intéressants incluent :

Le cerveau : le PJ qui organise la mission. C'est généralement un Fixer, car il dispose de suffisamment de liquidités pour financer des contrats à la légalité douteuse, mais un Corporatiste peut aussi remplir ce rôle. Dans les deux cas, la fine équipe est généralement payée par *quelqu'un* pour accomplir son casse. Le cerveau ne sera peut-être pas présent lors de la mission, mais il a un intérêt à ce qu'elle soit accomplie et il ne sera pas content si ça se passe mal.

Le Runner : le PJ qui vous fournit votre couverture sur le NET. Il ouvre les portes à distance, il repère les pièges dans le cyberspace, il prend le contrôle des systèmes de sécurité et il part toujours en éclaireur virtuel pour la fine équipe.



PAR EDDIE MENDOZA

IDÉES DE QUÊTES SECONDAIRES

Voilà quelques bons concepts de quêtes secondaires pour vous aider à démarrer.

Les PJ s'emparent d'un appareil à la technologie expérimentale, puis découvrent rapidement que la corporation (ou le Techie) qui l'a conçu a embauché une équipe de Solos pour le récupérer. Maintenant, les PJ doivent décider ce qu'ils vont faire de cette patate chaude.

L'équipe est embauchée par le NCPD pour aider lors de la traque d'un dangereux cyberpsycho qui tue des civils un peu partout dans Night City. Le problème ? Il est discret et méthodique.

Si l'équipe inclut un Nomade, sa meute lui fait passer un message indiquant qu'un membre de sa famille proche a trahi et doit être retrouvé et abattu. Maintenant, le Nomade doit décider s'il veut traquer son frère de meute ou essayer de comprendre ce qu'il s'est passé.

Un nouveau groupe de musique vient se produire à Night City et embauche les PJ pour servir de gardes du corps et de techniciens pendant ses concerts. Créez deux ou trois Rockeurs intéressants et leur manager et laissez votre équipe faire leur connaissance en défendant le groupe contre les dangers de Night City.

Le Techie : le PJ qui apporte le matériel. Spécialisé ou standard, peu importe, c'est ce personnage qui le fait fonctionner et improvise des solutions sur place quand des problèmes inattendus se présentent.

Le Medtech : parce que parfois les choses tournent mal et vous finissez en passoire, ce rôle doit vous rafistoler ensuite. Le job peut aussi inclure un enlèvement, une extraction ou un autre élément pour lequel des connaissances médicales seront utiles. (Par exemple : « Quelle dose de pentothal de sodium on doit donner à ce type pour savoir où il a caché la puce électronique qu'on cherche ? »)

Le ninja : ce rôle est généralement une variante du Solo, mais qui se spécialise dans l'effraction et l'élimination silencieuse des adversaires. C'est aussi un gros bras compétent, mais généralement de manière plus discrète.

Le baratineur : le PJ qui va délibérément rencontrer la cible d'une mission, parfois pour faire diversion, parfois pour tenter d'en extraire des informations. Parfois, c'est lui qui embobine les antagonistes pour qu'ils fassent quelque chose qui avantage l'équipe. Les Rockeurs sont naturellement doués pour jouer les baratineurs ; ils peuvent souvent compter sur le fait qu'un garde ou un secrétaire sera trop époustouflé par l'apparition d'une célébrité comme eux pour réfléchir correctement.

Le chauffeur : le PJ qui fournit le moyen de transport. Il est souvent préférable que ce soit le Nomade, car c'est le rôle qui a le plus de véhicules à disposition. Il peut aussi devoir conduire plusieurs types de véhicules lors d'un même casse.

Le gros bras : le PJ qui fournit la force brute et la violence. C'est souvent le meilleur en combat rapproché. Si un PJ ne correspond à aucun des autres rôles de la fine équipe, il trouvera probablement une utilité en tant que gros bras.

Le tueur : ce rôle gère lui aussi la violence, mais généralement avec des armes à feu, des armes blanches ou d'autres types d'engins de mort. C'est le tireur d'élite, le tueur à gages ou le tireur en voiture qui abat les gardes ou les gangs rivaux.

Le fouineur : le PJ qui trouve ce dont la fine équipe va avoir besoin. Ce rôle correspond bien à un Fixer, à un Techie ou à un Corporatiste. Il a toujours une cousine qui connaît quelqu'un qui a un frère qui connaît un type dont l'oncle peut apporter quelque chose d'utile, peu importe à quel point l'élément en question est difficile à trouver. Comment il a mis la main dessus ? Ne posez pas de questions.

AJOUTER DES RETOURNEMENTS DE SITUATION

Une bonne aventure comporte beaucoup de retournements de situation et d'événements inattendus. Nous utilisons un arc ascendant de danger et d'opportunités pour faire avancer l'intrigue principale.

C'EST TOUJOURS UNE AFFAIRE PERSONNELLE

L'intrigue principale devrait toujours être une affaire personnelle, mais peut finir par impliquer des menaces pour un plus grand nombre de personnes. En d'autres termes, l'équipe peut se retrouver impliquée dans un conflit majeur entre deux corporations, mais elle doit avoir une raison intime et personnelle de s'y être impliquée. S'il vous faut une raison de ce type, pensez aux parcours des PJ. Ils sont remplis de bons moyens de ferrer un PJ pour l'impliquer dans une histoire.

Le début de chaque « pic scénaristique » peut être basé sur l'orientation des rôles des différents PJ.

Technique : une nouvelle technologie ou l'utilisation de compétences de Technique pour résoudre un problème.

Combat ; une menace ou un autre danger physique (comme dans un film d'action).

Persuasion : une escroquerie ou le contournement d'un danger d'une autre manière sans utiliser ses poings ou jouer avec des gadgets.

Ne pas perdre de vue l'intrigue principale

Peu importe à quel point l'intrigue s'intensifie, Jabba le Hutt veut toujours ses 5000 crédits.

Et il reviendra avec des menaces de plus en plus grandes pour les récupérer (puisque, après tout, c'est une affaire personnelle).

Des éléments pour tous les PJ

Les quêtes secondaires sont liées aux intrigues principales pour chaque type de PJ. Cependant, vous pouvez aussi envisager de donner des quêtes secondaires qui concernent deux types ou plus. Les quêtes secondaires sont une bonne manière d'ajouter de la profondeur à une histoire et de l'étendre au-delà d'une intrigue de base. Qui sait, vous pourriez même faire évoluer le développement des PJ de cette façon !

Les séries d'arcs

L'arme secrète de « Maximum Mike »

Vous avez des Edgerunners et une idée de campagne de *Cyberpunk RED*. Maintenant, il est temps d'écrire le script.

Scripter la partie

Que ce soit pour une série, pour un film ou pour une aventure de jeu de rôle, il vous faut un script pour savoir où va l'action. Et le rythme est la partie la plus importante du script. Vous devez non seulement raconter une histoire, mais aussi la diviser en parties gérables pour vos Edgerunners. Chaque « morceau » d'histoire doit transmettre des informations, être divertissant et aider à faire monter l'excitation en faisant avancer l'intrigue de manière visible. Une bonne manière d'y arriver consiste à utiliser une astuce d'écriture appelée une liste d'arcs, un cadre au sein duquel certaines actions ou scènes ont lieu dans un certain ordre. L'ordre des scènes aide à la fois à maintenir la tension dramatique et à donner du sens à l'histoire.

Chaque liste d'arcs comporte cinq aspects, ou arcs : l'accroche, le développement, le cliffhanger, le point culminant et la résolution.

Certains arcs, comme l'accroche, le point culminant et la résolution, n'ont lieu qu'une fois. D'autres, comme le développement et le cliffhanger, sont utilisés plusieurs fois, mais pas dans le même ordre.

Vous devez suivre trois règles pour établir une liste d'arcs.

1. **L'histoire commence toujours par une accroche.** L'accroche est un court moment d'action ou de suspense utilisé pour impliquer le lecteur, le spectateur ou l'Edgerunner dans l'histoire.
2. **L'histoire se termine toujours par un point culminant, suivi d'une résolution.** Le point culminant est le grand final de l'histoire, la bataille lors de laquelle les protagonistes accomplissent (peut-être) leur mission ou lors de laquelle l'identité du meurtrier est révélée. La résolution est la phrase de conclusion, la partie de la fin qui raconte ce qui se passe à cause du point culminant. C'est la partie de l'épisode ou du film où nous voyons l'antagoniste supposé mort s'échapper dans sa Navi, la meute de Nomades disparaître dans la nuit en voiture ou les protagonistes vivre heureux (si tant est que ce soit possible à l'Ère du Rouge).
3. **Alternez entre les développements et les cliffhangers tout au long de l'histoire.** Les développements sont en fait des arcs sans action qui font avancer l'histoire ; ils incluent des indices, des révélations, des conversations et du développement des personnages. Les cliffhangers sont toujours des scènes d'action : des poursuites, des fusillades, des batailles, etc. Les développements et les cliffhangers apparaissent toujours en alternance ; vous ne devez jamais faire jouer deux cliffhangers ou deux développements de suite. De manière générale, si votre accroche comporte beaucoup d'action et de combat, vous allez commencer la suite de l'histoire par un développement, tandis que si l'accroche était plus cérébrale et plus passive, mieux vaut commencer par un cliffhanger pour animer les choses. Vous avez aussi intérêt à finir sur un développement si votre point culminant est actif, et sur un cliffhanger si votre point culminant est plus d'ordre mental.

Exemple de liste d'arcs

Voyons à quoi ressemble une liste d'arcs une fois que les arcs sont totalement rédigés, en l'occurrence celle de la nouvelle d'introduction du présent ouvrage, *Never Fade Away*. Vous pouvez la relire en PAGE 5.

Accroche : l'histoire commence par un *cliffhanger*, lors duquel Johnny et Alt sont attaqués. Johnny est mis hors de combat et Alt est *enlevée*.

Développement : après avoir été soigné, Johnny rencontre Thompson qui lui fournit des informations constituant une *révélation*. Johnny découvre qui a enlevé Alt

(Arasaka) et pourquoi (la corporation veut qu'elle lui fabrique une nouvelle version de Soulkiller).

Cliffhanger : Johnny et Thompson se rendent à l'Atlantis pour recruter Rogue et le Nomade Santiago. L'entrevue est interrompue par des agents d'Arasaka et un *combat* éclate.

Développement : l'histoire revient sur Alt qui se réveille dans le bureau de Toshiro, un cadre d'Arasaka qui se lance dans un *monologue* sur les raisons de son enlèvement.

Cliffhanger : même s'ils ont repoussé la première vague d'attaquants, Johnny et son équipe savent qu'ils sont *poursuivis* par une force bien supérieure en nombre à la leur. Ils s'enfuient, se cachent sur un escalier de secours et tentent de trouver un moyen de se sortir des ennuis.

Développement : Alt et Johnny atteignent le développement *révélation d'avantage* au même moment. Il montre comment sa musique peut inspirer et diriger des légions en rassemblant une foule en colère et en la lâchant sur les tours Arasaka. Pendant ce temps, Alt coopère avec Arasaka et crée une nouvelle version de Soulkiller, mais s'assure que le programme lui obéira à elle plutôt qu'à la corporation.

Point culminant : le *combat final* a lieu sur deux fronts. Johnny et ses amis profitent du chaos pour s'infiltrer dans le bâtiment et arriver par la force jusqu'à l'endroit où Alt est emprisonnée. Pendant ce temps, Alt utilise Soulkiller pour carboniser le cerveau des Techies qui la surveillent et voler une énorme somme d'argent.

Résolution : Johnny arrive et dans le tumulte ambiant, les connexions sont coupées. Alt ne peut plus revenir dans son corps et devient un « fantôme dans la machine ». Johnny tue Toshiro, mais en fin de compte, c'est une *victoire à la Pyrrhus*.

Comme vous pouvez le voir, la liste d'arcs d'une histoire est conçue pour s'assurer que toutes les scènes ont lieu dans l'ordre et que les choses restent intéressantes tout au long du scénario. Si nos protagonistes passaient du combat contre un groupe d'opposants à l'Atlantis au combat contre un autre groupe d'opposants dans la rue, vous vous lasseriez et vous penseriez qu'ils ne font rien d'autre. De la même manière, si Johnny passait toute la première moitié de l'épisode à fixer un écran pour faire des recherches sur Arasaka, vous vous ennuieriez et vous iriez lire autre chose. Une bonne liste d'arcs maintient l'équilibre entre action et introspection et garde un rythme fluide.

Créer une liste d'arcs

Prenez une feuille de papier (ou l'équivalent numérique) et notez rapidement une ébauche de base de la liste d'arcs de votre aventure. Vous savez que vous allez commencer par une accroche et finir par un point culminant et par une résolution. Mais combien de développements et de cliffhangers allez-vous inclure ? Vous pouvez le déterminer en décidant quelle longueur donner à votre aventure. En règle générale, chaque arc de la série devrait prendre environ une demi-heure de temps de jeu. Votre accroche, votre point culminant et votre résolution donnent automatiquement une heure et demie ; soustrayez ce temps du nombre



PAR NEIL BRANQUINHO

total d'heures de jeu que vous voulez pour l'aventure, puis divisez le temps restant entre développements et cliffhangers.

Un arc = 30 minutes de temps de jeu IRL

Par exemple, admettons que votre partie typique en soirée dure environ 6 heures. En soustrayant 1 heure 30, il vous reste 4 heures 30, assez pour plusieurs développements ou cliffhangers. Déterminez (de manière générale, car vous n'avez pas encore commencé à écrire le scénario) si vous voulez commencer par un développement ou par un cliffhanger et sur quel type d'arc vous voulez finir. Numérotez la liste par ordre d'apparition et vous avez une liste d'arcs.

Exemples de bons arcs

Dans cette section, nous avons répertorié certains des meilleurs arcs tous scénarios confondus, ceux qui figurent dans les séries télévisées, les films, les livres et les pièces de théâtre de toute l'histoire du divertissement. Commencez par choisir le type d'arc (accroche, cliffhanger, développement, point culminant ou résolution) dont vous avez besoin pour chaque partie de votre liste d'arcs. Ensuite, lisez les arcs énumérés pour le type concerné pour avoir des idées et des directions dans lesquelles orienter l'arc en question. Avec un peu d'imagination, vous verrez que vous arriverez très vite à construire une intrigue intéressante !

▶ Accroches ◀

L'accroche vous permet d'impliquer vos Edgerunners dans l'aventure. Elle peut inclure n'importe quel type de situation qui représente une menace ou un intérêt immédiat pour les Edgerunners. Une embuscade pourrait constituer une accroche, tout comme le fait de trouver une valise pleine d'eurobiftons. Les deux situations impliquent les Edgerunners dans quelque chose et les poussent à agir. L'accroche n'est pas nécessairement reliée à l'intrigue principale ; cela peut être une scène indépendante, tant qu'elle accomplit son objectif : réveiller les Edgerunners. Par exemple, dans le film *Les Aventuriers de l'arche perdue*, la scène d'ouverture lors de laquelle le héros parvient à entrer dans la tombe est une accroche. Elle montre au public qu'Indy fait des choses intéressantes, qu'il a des ennemis et que le rythme de l'action sera rapide et frénétique. Avec une telle scène d'introduction, personne ne quittera la salle de cinéma, pas même le temps d'aller acheter du popcorn.

Vous utilisez l'accroche pour plonger rapidement vos Edgerunners dans l'aventure. Elle existe uniquement pour démarrer l'action et rendre les choses intéressantes dès le début du jeu. Vous ne devez pas laisser les Edgerunners perdre leur temps à essayer de décider quoi faire sans but précis. Au lieu de cela, vous les ferrez avec l'accroche, puis vous remontez votre prise.

▶ La Mémoire dans la peau

Le nom de cette accroche vient de ce film dans lequel le héros se réveille et découvre qu'il ne se souvient plus de son identité, alors que beaucoup de personnes qu'il rencontre le connaissent et partent du principe qu'il sait ce qui est en train de se passer.

Dans cette accroche, les Edgerunners reprennent connaissance dans une situation difficile ou dangereuse. Ils ne se souviennent plus de la manière dont ils sont arrivés là ni de leur identité. Parallèlement, leurs alliés comme leurs ennemis les traitent comme s'ils étaient au courant de tout.

▶ Situation de crise

Les Edgerunners sont immédiatement mêlés à une crise en cours : un désastre qui va au-delà de leur sphère d'influence immédiate et s'étend sur toute la ville, voire dans le monde entier. Une guerre entre corporations s'est étendue à la Rue, des gangs de boosters sortent de la zone de combat et provoquent une orgie de destruction, un tremblement de terre ébranle et rase tout ou une peste tue tous les habitants de l'endroit.

La situation de crise commence au moment où la partie débute et continue de faire rage jusqu'à ce qu'ils lui échappent ou qu'ils mettent à exécution un plan pour l'arrêter. Encore une fois, l'accroche de situation de crise doit être directement liée à la partie : les

Exemple de liste d'arcs

Ma liste d'arcs *par CyberBob*

ACCROCHE *: pourquoi ne pas commencer par une* ***découverte*** *? Les Edgerunners trouvent une puce mémoire cryptée dans un bar.*

CLIFFHANGER *: Oh non ! Une* ***embuscade*** *! Un gang de boosters attaque !*

DÉVELOPPEMENT *: maintenant, un* ***avertissement*** *. Une Netrunner âgée, mais compétente se joint au combat. Une fois les membres du gang chassés, elle informe les Edgerunners que la puce mémoire contient des informations susceptibles de faire tomber la filiale locale de Biotechnica. Elle va devoir l'apporter à un spécialiste des données en périphérie de la ville pour la décrypter. Elle est prête à la payer pour qu'ils l'escortent.*

CLIFFHANGER *: c'est l'heure d'une bonne vieille* ***poursuite*** *. Les Edgerunners sont pourchassés par les boosters d'un gang sur des motos bien balèzes.*

DÉVELOPPEMENT *: donnez un* ***avantage*** *aux PJ pour les aider. En suivant les instructions de la vieille Netrunner, les Edgerunners découvrent une cache datant d'avant la Quatrième Guerre corporatiste, remplie de matériel et d'armes.*

Suite PAGE 398.

EXEMPLE DE LISTE D'ARCS (SUITE)

CLIFFHANGER *: une* ***confrontation*** *paraît appropriée. Un cadre de Biotechnica contacte les Edgerunners et leur ordonne de lui remettre la puce mémoire sous peine de subir une mort horrible.*

DÉVELOPPEMENT *: Et maintenant, le retournement de situation (roulement de tambour) !* ***Un mensonge percé à jour*** *! Les Edgerunners surprennent une conversation de la vieille Netrunner avec quelqu'un par son Agent. La puce mémoire est en fait la clé électronique d'une chambre forte souterraine contenant les échantillons d'une terrible arme biologique stockés là pendant la Quatrième Guerre corporatiste. La Netrunner est une cultiste nihiliste et veut lâcher l'arme biologique sur la ville.*

POINT CULMINANT *:* ***combat final*** *! Les Edgerunners affrontent la Netrunner et son armée de drones juste devant la chambre forte, remportent le combat et empêchent l'arme biologique d'être déclenchée.*

RÉSOLUTION *: une* ***fin heureuse****. Le cadre de Biotechnica propose de payer généreusement les Edgerunners pour la puce mémoire et leur montre l'activation du mécanisme d'autodestruction d'urgence de la chambre forte, qui détruit l'arme biologique dans des flammes à très haute température.*

gangs de boosters sont manipulés en sous-main par les ennemis des Edgerunners ou l'antagoniste a déclenché le tremblement de terre en utilisant un nouvel appareil de forage inventé par une corporation.

Découverte

Cette accroche représente une aventure qui débute à la suite d'une découverte importante. Les Edgerunners pourraient trouver un appareil utilisant une technologie perdue d'avant la Quatrième Guerre corporatiste ou un fichier de données rempli d'informations dangereuses. Dans tous les cas, l'accroche de la découverte doit être directement reliée à un élément important du scénario ultérieur (le fichier de données est la clé permettant de déverrouiller une chambre forte qui appartenait au parent d'un membre de l'équipe ou cette technologie perdue que le groupe a retrouvée est recherchée à tout prix par son antagoniste corporatiste).

Fausse accusation

Lors de cette accroche, les Edgerunners sont accusés à tort d'un crime horrible (ou même pas si horrible que cela). Un Fixer leur envoie des gros bras parce qu'« ils ont volé du matos sur mon Marché de nuit ! » Un corporatiste apparemment terrifié apparaît soudain devant l'un des Edgerunners et déclare à un officier du NCPD qui l'accompagne que le PJ l'a attaqué. Un homme tombe mort dans les bras d'un Edgerunner avec une monolame plantée dans le dos. La responsabilité de n'importe quel événement qui pourrait attirer de gros ennuis aux Edgerunners leur est attribuée (à tort). L'important est que cette accusation est sans fondement et que l'Edgerunner n'a qu'un nombre limité de possibilités : se battre (alors que tout est contre lui) ou fuir (alors que le monde entier va le poursuivre).

Enlèvement

Lors de cette accroche, soit les Edgerunners sont enlevés par une force inconnue, soit c'est l'un de leurs amis qui est enlevé. La force inconnue doit être mystérieuse et bien plus puissante que les Edgerunners (l'idée est de commencer la partie par l'enlèvement, ce qui pose le décor pour les actions qui suivent).

Menace en approche

Cette accroche place immédiatement les Edgerunners dans une situation semblable à celle de la situation de crise. Cependant, dans le cas de la menace en approche, le véritable danger ne s'est pas encore déclenché. De mystérieux présages sont présents et une angoisse sourde imprègne l'atmosphère. Dans l'accroche de menace en approche, les gangs de boosters ne sont pas encore dans les rues, mais ils se rassemblent tous dans leurs bastions et se préparent à attaquer. Les corporations convoquent des armées dans leurs quartiers généraux et tout le monde sait que ce n'est qu'une question de temps avant qu'elles en sortent. La peste ne s'est pas encore répandue partout, mais des douzaines de personnes ont toutes été tuées par une maladie mystérieuse et horrible. Une fois encore, la menace doit être directement liée à l'intrigue du scénario.

Meurtre

Cette accroche commence par le meurtre d'un ami, d'un parent, d'un allié des Edgerunners ou celui d'une victime manifestement innocente. Soit le meurtre peut avoir lieu à proximité des Edgerunners, soit ils peuvent découvrir la victime. Mais en aucun cas vous ne devez les laisser capturer le meurtrier ; le but est de relier le meurtre au scénario qui va suivre.

Cliffhanger

Une accroche peut aussi commencer par une scène d'action endiablée (comme dans la plupart des films d'action). Les meilleurs arcs de cliffhanger à faire jouer sont confrontation, embuscade ou combat à mains nues. Un arc de cliffhanger doit servir à propulser immédiatement les Edgerunners dans l'intrigue de la partie, en leur présentant soit l'opposition, soit leurs alliés.

Développement

Vous pouvez aussi choisir de faire jouer un arc de développement comme accroche (une tactique fréquemment utilisée dans les polars et les enquêtes). Les meilleurs choix pour cela sont entrevue secrète, fausse identité, romance ou trahison. Encore une fois, votre choix doit immédiatement plonger les Edgerunners

dans l'intrigue de la partie et présenter des alliés ou des adversaires majeurs. Par exemple, un Edgerunner pourrait tomber amoureux d'un Nomade avec lequel il va s'allier plus tard, être trahi par une force alliée ou être en route pour une entrevue secrète avec son adversaire.

Révélation

L'accroche de révélation représente un fait jusqu'alors inconnu qui va radicalement changer la vie des Edgerunners. Une révélation peut concerner un héritage inattendu, un passé secret, les détails d'une famille mal connue ou un virus impossible à supprimer dans les cyberimplants de l'équipe. Lors de cette accroche, la révélation est directement liée au reste du scénario d'une manière ou d'une autre. (« Vous vous demandez probablement pourquoi je vous ai tous réunis ici... »)

Cliffhanger

À l'origine, un cliffhanger est défini comme « un affrontement dont le résultat est incertain jusqu'à la toute fin ». Tous les cliffhangers impliquent un conflit ou un danger physique, quel qu'il soit. Un cliffhanger peut prendre beaucoup de formes différentes : une poursuite en voiture, un combat de véhicules, un duel à l'épée ou même une bagarre à mains nues. Les cliffhangers ont deux fonctions dans votre scénario : dynamiser l'intrigue en accélérant le rythme de l'action et réveiller le public en introduisant une note de danger. Oui, c'est important que le héros découvre l'arme secrète capable de dominer mentalement quelqu'un dans la cave du méchant, mais le monstre qui garde l'arme secrète est un problème bien plus excitant. Un problème que seul le combat peut résoudre.

Attention à ne pas enchaîner cliffhanger sur cliffhanger, car votre public va vite se fatiguer des combats incessants et cela émousse l'impact du danger et de l'excitation. La meilleure règle pour les cliffhangers est qu'ils restent courts, létaux et avec la menace de la défaite (ou de la mort) présente d'entrée de jeu.

Une autre règle de base concernant les cliffhangers consiste à garder le meilleur pour la fin. Au début d'un scénario, les Edgerunners sont des inconnues dans l'équation. Quelques combats rapides leur apprendront, et apprendront à leurs adversaires, leurs forces et leurs faiblesses. Aussi, envoyez donc au début quelques antagonistes raisonnablement forts que les Edgerunners pourront vaincre s'ils ne font rien de stupide. Une fois qu'ils auront pris l'habitude du combat, faites suffisamment monter la pression pour inquiéter davantage les héros comme le public : arriveront-ils à terrasser cet ennemi plus puissant ? À la fin du scénario, envoyez-leur l'antagoniste le plus costaud que vous avez préparé, bien sûr, les personnages ayant vaincu ses sbires et mis la main sur le bon fusil anti-borg, ils auront désormais une chance de vaincre (de justesse) le grand méchant.

Embuscade

Généralement, ce cliffhanger ressemble beaucoup à un combat : deux camps se rencontrent et s'affrontent. Mais lors d'une embuscade, l'un des deux a toujours droit à une attaque gratuite avant que l'adversaire puisse répliquer. Vous pouvez faire jouer ce cliffhanger de deux manières. Si vous comptez laisser les Edgerunners tendre une embuscade aux ennemis, vous devez planter le décor pour bien montrer que les adversaires sont à proximité et n'ont pas conscience de la présence des Edgerunners. Ce qui se passe ensuite dépend totalement des PJ. Mais dans la plupart des cas, quand vous faites jouer ce cliffhanger contre les Edgerunners, l'opposition sort de nulle part et ils doivent réussir un jet de Perception en opposition à la Discrétion de leurs adversaires pour se rendre compte que l'embuscade est imminente.

Combat

Ce cliffhanger se joue quand un véritable combat ouvert a lieu. La différence entre un combat et une embuscade est que les deux camps ont pleinement conscience de l'affrontement à venir et se confrontent ouvertement. Contrairement à un duel, tous les participants peuvent se joindre au combat à n'importe quel moment : il n'y a pas de règles. Quand vous faites jouer ce cliffhanger, vous avez intérêt à augmenter progressivement la violence des affrontements (car vous pouvez en avoir plusieurs au cours d'un même scénario).

Par exemple, si vous allez faire jouer trois combats, le premier devrait opposer les PJ à de simples sbires, le deuxième à des lieutenants et le dernier au mini-boss. Pour vous faciliter les choses, voici des exemples de combats par ordre d'apparition :

Combat 1 : *sbires*. Les adversaires de ce type ont généralement des compétences moins élevées que celles des Edgerunners et vous pouvez opposer un sbire à chaque PJ (s'il y a 4 Edgerunners, alors il y a 4 sbires) sans leur faire prendre de gros risques. Si l'équipe comporte plusieurs personnages orientés combat, vous pouvez même compter davantage de sbires que de PJ (2 par PJ).

Combat 2 : *lieutenants*. Ces ennemis sont généralement aussi compétents ou légèrement plus compétents que les Edgerunners. 1 lieutenant devrait être présent pour 2 Edgerunners. Si vous voulez rendre les choses plus intéressantes, complétez le groupe de lieutenants avec des sbires pour que le nombre d'antagonistes soit égal au nombre d'Edgerunners (mais n'oubliez pas que chaque lieutenant compte comme 2 Edgerunners).

Combat 3 : *mini-boss*. Les meilleurs combattants que l'ennemi puisse opposer aux Edgerunners font à présent leur apparition. Ils sont toujours notablement plus puissants que les Edgerunners du point de vue des compétences. Chaque mini-boss compte comme 3 Edgerunners, ce qui rend le combat très difficile. Généralement, un mini-boss est accompagné du nombre de lieutenants et de sbires nécessaire pour que les adversaires soient de puissance égale à l'équipe.

DONNÉES

MJ, vous trouverez des profils de sbires, de lieutenants et de mini-boss en PAGE 412

1 sbire = 1 Edgerunner
1 lieutenant = 2 Edgerunners
1 mini-boss = 3 Edgerunners

N'oubliez pas que parfois, la solution n'est pas d'opposer davantage d'ennemis à vos PJ, mais de donner un meilleur équipement aux ennemis que vous utilisez. Un sbire peut devenir bien plus dangereux s'il échange son pistolet de mauvaise qualité contre un 3516 de Malorian Arms. Cela peut aussi fonctionner dans l'autre sens. Quand vos PJ commencent à mettre la main sur de l'équipement puissant, ils vont probablement pouvoir s'attaquer à plus gros qu'eux. Vous pouvez décider de traiter les personnages avec des armes ou des cyberimplants puissants comme comptant pour 2 ou même 3 Edgerunners pour les besoins de la création des combats.

Traque

L'équipe part à la poursuite de l'opposition. Bien sûr, vous devez donner une bonne raison aux Edgerunners de suivre leur cible. Ce cliffhanger fonctionne mieux juste après un enlèvement ou une révélation.

Confrontation

Une confrontation est un combat non physique, une scène lors de laquelle les Edgerunners font face à l'opposition lors d'une joute verbale. Des menaces sont échangées et chacun tente d'intimider l'autre. Soit l'un des deux camps bat en retraite, soit les deux le font. La confrontation est difficile à jouer, car l'opposition doit a priori posséder un avantage écrasant sur les Edgerunners, mais choisir de ne pas l'exploiter en combat. Un bon exemple : la scène où les hommes de main de l'antagoniste viennent voir les Edgerunners et leur ordonnent de quitter la ville avant le coucher du soleil, sinon... Sauf si les Edgerunners les provoquent, les adversaires ne vont pas attaquer, pas encore. L'idée est simplement de faire pression sur eux et de leur donner une bonne raison d'avoir envie de botter les fesses de leurs ennemis quand ils en auront enfin l'occasion.

Concours

Un concours est un type quelconque de confrontation réglementée lors de laquelle un camp gagne et l'autre perd. Il peut être constitué d'énigmes, de prouesses de force, de jeux de mémoire ou d'intelligence ou de tout autre type de compétition en un contre un. À noter que vous ne pouvez pas tout simplement décréter en tant que MJ que le PNJ remporte un concours ; cela doit dépendre du roleplay et des jets et les Edgerunners doivent toujours avoir une chance de gagner.

Combat de véhicules

Un combat de véhicules est un cliffhanger impliquant l'affrontement de n'importe quel type de véhicule : avions, motos, voitures, bateaux... Un combat de véhicules a lieu lorsque vous voulez que les adversaires tentent d'abattre les Edgerunners par ce biais.

Duel

Un duel est un combat en un contre un entre deux participants. Les armes sont généralement de puissance et de dangerosité équivalentes (une épée contre un couteau, par exemple, est un combat et non un duel). Les duels ne doivent pas nécessairement se jouer à mort ; dans la plupart des cas, le but est de prouver qui est le meilleur combattant des deux. Un duel peut aussi être utilisé pour décider rituellement de l'issue d'une situation : si A l'emporte, alors B accepte de faire quelque chose que A veut. Dans le monde de ***Cyberpunk RED***, certains bars sont dotés de fosses de combat pour régler les conflits entre individus afin que la violence n'éclate pas dans les rues.

Combat à mains nues

Lors de ce cliffhanger, les Edgerunners (ou un unique champion désigné parmi eux) affrontent l'opposition en combat à mains nues. Ce n'est pas nécessairement une bagarre sans règle, un combat à mains nues peut être tout concours au cours duquel un combat physique sans armes peut avoir lieu. La lutte, le kung-fu et la boxe sont tous du combat à mains nues. Les règles du combat sont souvent préétablies (rester dans un cercle, avec une main derrière le dos, en jetant du sel sur l'adversaire).

Monstre

Les monstres sont un type particulier de cliffhanger. Ce sont des menaces non intelligentes pour les Edgerunners : le drone qui garde les bureaux de la corporation, les tourelles automatiques sur le mur ou la horde de mini-drones dans le couloir.

Obstacles

Les obstacles sont des pièges, des éléments de l'environnement ou d'autres dangers que les Edgerunners doivent surmonter de manière physique. Le grand avantage des obstacles, c'est qu'ils sont très génériques et que vous pouvez les réutiliser d'une aventure sur l'autre en changeant simplement un peu l'habillage.

Les obstacles peuvent être létaux ou non. Les obstacles non létaux sont généralement des poids faits pour assommer, des collets ou un autre type d'emprisonnement conçu pour capturer les Edgerunners ou les placer dans une situation où ils doivent soit percevoir et vaincre le piège avant qu'il ne se déclenche, soit s'échapper du piège après y être tombés, par exemple un couloir piégé par des herses qui tombent des deux côtés et bloquent le passage ou une pièce fermée qui se remplit de gaz soporifique. Les obstacles létaux sont similaires sur la forme, mais peuvent causer de vraies blessures, voire la mort. Les obstacles létaux incluent par exemple une clôture électrifiée, le sol d'un vieux bâtiment qui s'effondre sous les pieds de ceux qui y entrent ou une bombe à retardement qui s'enclenche au moment où les Edgerunners entrent dans la pièce.

Un obstacle doit pouvoir être neutralisé ou franchi. Dans le cas de pièges posés par les ennemis, des indices pour aider les Edgerunners à les détecter ou à s'en échapper doivent être présents, soit dans la scène lors de laquelle l'obstacle est joué, soit dans une scène antérieure.

Poursuite

Les Edgerunners sont poursuivis par leurs adversaires, qui sont de force supérieure. Ce cliffhanger fonctionne mieux quand vous prenez soin de montrer très clairement que l'ennemi est supérieur en nombre et fera passer un sale quart d'heure aux Edgerunners s'ils ne fuient pas à toute vitesse.

Course

Les Edgerunners doivent faire la course avec leurs adversaires pour atteindre un objectif avant eux. L'objectif peut être une personne, un lieu ou un objet. Ce cliffhanger fonctionne généralement bien après un développement de type révélation ou découverte qui donne aux Edgerunners une meilleure idée des enjeux et une raison de remporter la course.

Escarmouche !

L'équipe livre un combat à petite échelle contre l'opposition. Si l'équipe gagne, l'opposition s'échappe par la ruse (en jetant des fumigènes, en sautant sur un camion qui passe, etc.) Si l'équipe perd, l'opposition se contente de la capturer ou de laisser les Edgerunners blessés, mais vivants.



PAR ADRIAN MARC

Développement

Un développement est une scène lors de laquelle l'intrigue avance sans conflit physique. Aussi appelé l'« étape », c'est la partie du scénario qui établit la direction prise par l'action jusqu'au prochain grand développement. Par exemple, dans *Le Seigneur des anneaux*, la visite de Gandalf le magicien chez Frodon pour lui parler de l'Anneau est un développement. La direction prise par l'action est établie : Frodon et ses compagnons doivent trouver un moyen de détruire l'Anneau, sans quoi Sauron détruira la Terre du Milieu.

Un développement peut aussi être utilisé pour donner un indice aux Edgerunners, leur transmettre des informations, les avertir d'un danger ou leur révéler un aspect jusqu'alors inconnu de l'intrigue. Par exemple, dans *Casablanca*, le retour d'Ilse Lund au Rick's Café Américain est un développement qui force le cynique Rick à aider la Résistance.

Les développements sont aussi utilisés pour donner des indices aux Edgerunners sur la manière de prendre l'avantage sur leurs adversaires. Dans *Star Wars, épisode IV : Un nouvel espoir*, la rencontre avec Obi Wan Kenobi est le développement que doit vivre Luke Skywalker pour apprendre comment utiliser la Force et ainsi être en mesure de faire exploser l'Étoile noire.

Les développements peuvent eux-mêmes entraîner d'autres développements : la rencontre de Luke avec Ben et son apprentissage de la Force le poussent à se rendre sur Dagobah pour suivre la formation de Yoda, ce qui entraîne ensuite la découverte que Dark Vador est bel et bien son père.

Révélation d'avantage

Les Edgerunners découvrent une capacité, un avantage, un outil ou une arme jusqu'alors inconnu dans leur quête, par exemple la pièce détachée qui donne une arme puissante une fois assemblée, un nouveau cyberimplant spécialisé ou des connaissances sur une technique qui ne semblait pas si importante que cela au départ (comment tisser des paniers sous l'eau).

Alliance

Ce développement représente l'aide venant d'une source extérieure : un Solo expérimenté se joint à votre cause, les habitants du quartier sont sensibles à vos efforts et vous aident, etc.

Le développement alliance donne toujours aux Edgerunners une nouvelle « ressource humaine » à utiliser lors de leur mission. Les alliés doivent être puissants, mais pas suffisamment pour faire pencher à eux seuls l'issue de la bataille.

Retour d'entre les morts

Un ancien adversaire revient d'une mort supposée. Comme la deuxième chance, cet arc est difficile à jouer : vous devez inventer une excuse raisonnable justifiant comment le vieil ennemi a échappé à son destin (la Navi s'est écrasée dans l'eau, la blessure avait seulement l'air mortelle, etc.). N'utilisez cet arc qu'une seule fois, et mieux vaut le faire quand les Edgerunners ont infligé une défaite très lourde aux méchants tôt dans le jeu et quand vous voulez que le combat final soit tout de même difficile.

Trahison

Le groupe a été trahi ! Le responsable peut être un allié auquel il faisait confiance, un amant ou le barman local. Un traître peut être n'importe quelle personne qui fréquente le groupe. Quelle forme prend la trahison ? Par exemple : les plans du groupe sont révélés à l'opposition ; le traître aide l'opposition à tendre une embuscade (ou drogue les Edgerunners pour qu'elle les capture) ; le traître enlève un PNJ important et le livre aux antagonistes comme otage ; le traître vole le gadget nécessaire pour vaincre l'ennemi. Une trahison doit toujours laisser aux Edgerunners une chance de prendre le traître sur le fait ou de le retrouver peu après pour se venger.

Indice

Une révélation ambiguë. Une partie du puzzle est révélée, mais pas la totalité. Avec un indice, les Edgerunners apprennent seulement que : « Quelqu'un achète ou vole tous les matériaux radioactifs disponibles çà et là en ville », pas : « Des inquisiteurs rassemblent tous les matériaux radioactifs qu'ils peuvent trouver parce qu'ils ont décidé de nettoyer la ville par le feu en construisant puis en faisant exploser une bombe nucléaire. »

Présage

Comme les avertissements, le développement présage prévient des événements à venir. Mais contrairement à eux, le présage est toujours ambigu et flou : au lieu de dire : « Attention aux agents des corporations sous couverture », il dit : « Attention à quiconque a une coupe de cheveux de luxe. » Ce développement peut être joué presque n'importe quand, mais reste à éviter juste avant l'événement concerné (car il faut un certain temps pour que le suspens s'installe). Les présages peuvent être utilisés de plusieurs manières : les antagonistes peuvent rencontrer les Edgerunners dans une situation non hostile ou quelqu'un peut avertir les Edgerunners de la présence des antagonistes. Mais les présages sont uniques, car ils peuvent inclure des messages venant du NET et des allusions obscures. La nature de la menace n'est pas expliquée de manière claire.

Coup monté

Le groupe (ou un membre du groupe) est le bouc émissaire d'un crime qu'il n'a pas commis. Le coup monté devrait être évident pour tout le monde sauf pour les autorités (qui détiennent des preuves convaincantes du contraire).

Maîtrise

Ce développement représente une période d'apprentissage ou d'amélioration : une longue séance avec un professeur ou un maître, une formation spéciale venant d'une source compétente, des études ou un long entraînement. Les Edgerunners passent plusieurs semaines dans un camp d'entraînement avec un vieux sergent instructeur de Militech, ou se rendent dans un campement nomade pour apprendre la conduite auprès de Santiago lui-même. À la fin de la période de maîtrise, ils possèdent les compétences nécessaires pour triompher des périls du scénario, s'ils les utilisent de manière avisée. Mieux vaut compresser le temps lors de ce développement : ne faites pas jouer chaque jour et chaque moment, seulement les temps forts (comme pour les scènes d'entraînement dans les films !).

Quête périlleuse

Les Edgerunners sont forcés de s'embarquer dans un voyage dangereux pour détruire, trouver ou récupérer quelque chose. La route sera longue et difficile, avec des obstacles à chaque pas. Elle peut être parsemée de terribles tempêtes ou d'autres conditions environnementales létales. Dans l'arc de quête périlleuse, tout combat ou attaque sera de nature mineure et non lié à l'opposition : des animaux sauvages, de vieux drones, des membres de gang anonymes. Cependant, une quête périlleuse peut commencer, être interrompue ou se terminer par un combat, une embuscade, un piège ou un autre arc de nature combative.

Hésitation

Le développement hésitation ressemble beaucoup à la retraite : l'opposition interrompt son attaque sans prévenir. Mais dans ce cas de figure, elle ne quitte pas le champ de bataille. Au lieu de cela, elle peut s'interrompre pour négocier une trêve temporaire. Version typique : « Hmm, vous êtes bien meilleurs que ce à quoi je m'attendais.



PAR RICHARD BAGNALL

Impressionnant. Peut-être seriez-vous prêts à collaborer avec moi ? » À noter que dans la plupart des cas, si les Edgerunners acceptent, l'antagoniste les trahit ou les poignarde dans le dos à la première occasion.

Mensonge percé à jour

Quelque chose que l'équipe croyait vrai se révèle faux ! Cela pourrait être un indice, une information, l'identité d'un PNJ ou tout autre fait essentiel. Le mensonge percé à jour ne révèle pas automatiquement la vérité ; les Edgerunners comprennent simplement que ce qu'on leur avait dit au départ est faux.

Fausse identité

Un (ou plusieurs) des Edgerunners est confondu avec (ou se fait passer pour) quelqu'un d'autre. Cette fausse identité est toujours celle d'une personne importante, mais cette personne peut être connue pour de bonnes ou pour de mauvaises raisons. « C'est pas vous la célébrité des PopMédias/le gamin du chef/mon ex ? » La fausse identité peut être accompagnée de problèmes, d'avantages ou d'informations, qui peuvent être joués en tant que développements après celui-ci. Par exemple, si tout le monde croit qu'un Edgerunner est en fait le célèbre Netrunner disparu depuis longtemps et présumé mort Rache Bartmoss, cela peut pousser les (nombreux) ennemis de Rache à attaquer dès que possible. Plus tard, l'ami (ou peut-être l'ex ?) de Rache peut arriver avec des informations pour ce même Edgerunner. Manipulez ce développement avec précaution, car il peut avoir de lourdes conséquences.

Monologue

Le chef des adversaires est d'humeur loquace. Comme tout bon antagoniste de fiction, il ne peut pas s'empêcher de se vanter de son grand plan maléfique : quel est son objectif, comment il sera accompli, etc. Ce développement ne doit être joué que quand les Edgerunners sont totalement à la merci de l'antagoniste, après un enlèvement, un piège ou une confrontation. Les méchants croient que leurs révélations n'auront aucune importance : les Edgerunners vont mourir ou les servir de toute façon, alors pourquoi ne pas s'amuser un peu en leur faisant peur ?

Apparences trompeuses

Une action lors d'un arc antérieur n'est pas telle qu'elle a été perçue à l'origine. Les amis peuvent se révéler être des ennemis, quelque chose que le groupe a cru nocif était en fait bénéfique, etc. Un exemple classique : l'allié qui change de camp lors d'un arc, puis dont le groupe découvre qu'il infiltre l'opposition comme agent double. Ce développement est difficile à jouer, car le MJ doit connaître la véritable signification de l'action d'origine et démontrer clairement que le changement d'optique était prévu depuis le début.

Obsession

Un membre du groupe devient la cible de l'obsession d'un autre personnage. Cette obsession peut être de l'amour, de la haine ou de la curiosité. Le personnage obsédé fera de son mieux pour suivre partout l'objet de son obsession et essaiera de rester près de lui. Le personnage obsédé n'attaque pas les Edgerunners et évite la confrontation autant que possible.

Enjeu personnel

Ce développement augmente l'enjeu du scénario en introduisant un enjeu personnel dans l'action. Par exemple, l'un des Edgerunners est empoisonné et le seul flacon d'antidote est entre les mains de l'opposition ; l'ami ou l'amant de l'un des Edgerunners est enlevé par l'antagoniste ; les Edgerunners apprennent que leur ennemi leur a mis des crimes sur le dos d'une manière ou d'une autre et la seule manière de prouver leur innocence est de capturer le vrai coupable, etc.

Puzzle

Les Edgerunners sont confrontés à une énigme, qu'ils doivent résoudre avant de pouvoir progresser. Cela peut être n'importe quel type de devinette ou de puzzle. Contrairement à un concours, un puzzle n'implique pas deux camps, il est seulement placé devant les Edgerunners, qui doivent ensuite trouver la solution avant de pouvoir s'évader, pénétrer dans le QG de la corporation, découvrir le secret de l'antagoniste, etc. Comme un piège, un puzzle doit toujours avoir une solution, et des indices sur cette solution doivent être présents soit lors de la même scène, soit lors d'une scène antérieure.

Sauvetage !

Les Edgerunners doivent sauver quelqu'un de la capture, de la mort ou de l'emprisonnement. L'important avec cet arc est de donner une excellente raison pour sauver la victime. Elle peut être un ami ou détenir des informations dont le groupe a besoin pour réussir.

Retraite

Généralement joué après un cliffhanger. Pour une raison inconnue, les adversaires des Edgerunners sont soudain contraints d'interrompre une attaque, une embuscade ou une autre action et battent en retraite dans leur bastion

actuel. En tant que MJ, vous devez décider des raisons de ce revirement brutal. Peut-être que le camp ennemi a subi un revers ou une trahison, qu'un tiers hostile est en approche ou que l'opposition a réalisé que le combat n'allait pas réussir à remplir l'objectif initialement prévu. Quand une retraite est jouée, l'ennemi cherche toujours à semer le groupe par une tactique de retardement qui empêche les Edgerunners de le suivre immédiatement : faire s'effondrer un escalier, jeter une grappe de grenades ou zigzaguer dans une circulation trop dense pour que le groupe puisse progresser.

Faiblesse révélée

Une faiblesse révélée montre aux Edgerunners une faiblesse de leurs adversaires jusqu'alors inconnue du groupe. La faiblesse peut être physique, mentale (une peur ou une phobie cachée), une arme ou un outil spécial qui peut être utilisé contre l'opposition ou un traître dans le camp ennemi.

Une faiblesse révélée est toujours clairement décrite : « Le borg intégral modèle Dragoon est une bête de combat, mais le boîtier autour du noyau d'alimentation a une faiblesse structurelle et un tir bien placé peut le traverser. »

Révélation

Une révélation est jouée quand une information essentielle est découverte. Les révélations n'indiquent pas les mêmes choses aux Edgerunners qu'une faiblesse révélée ou un indice. Lors d'une révélation, ils apprennent toute l'histoire, tout ce qui se passe en une fois. Ce n'est pas seulement un indice, comme : « Quelqu'un achète ou vole tous les matériaux radioactifs disponibles çà et là en ville », c'est : « Des inquisiteurs rassemblent tous les matériaux radioactifs qu'ils peuvent trouver parce qu'ils ont décidé de nettoyer la ville par le feu en construisant puis en faisant exploser une bombe nucléaire. » Vous ne devez utiliser une révélation que quand vous voulez vraiment que les Edgerunners connaissent toute l'histoire et que cette connaissance ne va pas avoir d'impact critique sur l'issue du scénario.

Romance

L'amour est enfant de bohème… (désolés). Lors de ce développement, un ou plusieurs Edgerunners vivent une romance, car ils plaisent beaucoup à quelqu'un.

Mais tout ne se déroule pas forcément comme dans un roman à l'eau de rose : un nouveau partenaire peut avoir conclu une alliance secrète avec l'ennemi de l'Edgerunner, avoir des prétendants jaloux, des parents en colère, des secrets cachés ou une maladie mortelle incurable.

Sabotage

Une arme, un cyberimplant ou un véhicule important du groupe est mis hors service par un sabotage. Comme pour le développement trahison, le groupe doit avoir une chance de détecter le sabotage et de l'éviter ou de le réparer.

Deuxième chance

Une autre tentative accordée pour résoudre le problème. Les Edgerunners ont subi un revers majeur d'une manière ou d'une autre (ils étaient mal préparés ou ont simplement manqué les indices). Ce développement peut être joué pour « sauver » une partie qui se passe mal : des alliés arrivent avec de nouvelles informations, de nouveaux indices sont révélés ou des camarades que le groupe croyait morts peuvent être ramenés par une intervention divine (ou scriptée, par exemple : « Quand la Navi d'Harry s'est écrasée, il s'est éjecté au dernier moment, mais le choc l'a fait tomber inconscient et il a perdu la mémoire pendant un certain temps. Ensuite, il a récupéré et rejoint l'équipe. »)
Ce développement est très puissant sur le plan narratif et doit être utilisé avec beaucoup de prudence.

Entrevue secrète

Une entrevue secrète a lieu, lors de laquelle les Edgerunners peuvent gagner de nouveaux alliés ou de nouvelles informations. Les entrevues secrètes sont généralement jouées avant un développement indice, révélation ou alliance. Vous pouvez faire jouer un autre arc entre les deux développements (l'entrevue est interrompue par une embuscade ou un autre type de conflit). La plus grande partie de l'action lors de cet arc consiste à organiser l'entrevue, à se rendre sur le lieu concerné et à rencontrer les personnes présentes.

Dans la même galère

Une menace commune force soudainement l'équipe à s'allier à l'opposition. Cet arc fonctionne mieux quand l'ennemi arrive brutalement et déclare : « Nous avons un problème commun et nous devons collaborer. » La menace commune doit être à la fois intéressante et convaincante pour que cet arc fonctionne.

Changement de camp

Un membre de l'opposition décide (pour des raisons qui lui sont propres) d'aider l'équipe. Exemples classiques : le subordonné qui trahit l'antagoniste pour le remplacer à son poste ou l'adversaire qui rejoint les Edgerunners parce qu'il est tombé amoureux de l'un d'entre eux. C'est un bon moyen d'égaliser les chances quand l'équipe a perdu des forces et a besoin de soutien.

Vengeance !

Un membre de l'équipe devient la cible d'une vengeance de l'opposition. Peut-être que c'est à cause de l'un des actes passés de l'Edgerunner ou peut-être que sa tête ne revient juste pas du tout au méchant. Lors de tout conflit, cet ennemi prendra soin d'attaquer ou de défier cet Edgerunner en particulier, peu importe les risques encourus.

Avertissement

Le développement avertissement prévient les Edgerunners de quelque chose qui va se passer ou d'une menace dont ils n'ont pas forcément conscience. Les avertissements sont des voix mystérieuses sur le NET, des mots glissés sous une porte ou des alliés qui viennent voir les Edgerunners pour leur dire ce qui va se produire. La différence principale entre un avertissement et un présage est qu'un avertissement est toujours explicite : il indique la nature de la menace ou du problème, alors qu'un présage ne donne que de vagues indices.

Point culminant

Les points culminants sont des scènes qui se produisent vers la fin (ou parfois à la toute fin) du scénario. Donc, ils sont joués en dernier. La seule autre scène qui peut suivre un point culminant est une résolution.

Combat final

C'est la grande bataille, le dernier affrontement entre les Edgerunners et l'ennemi. Lors de cet arc, vous ne devez pas hésiter à faire venir l'antagoniste, ses subordonnés, divers hommes de main et les monstres ou autres forces d'opposition auxquels vous avez accès. Un combat final doit être une mêlée générale dramatique provoquant de la destruction à très grande échelle. Comme la révélation finale, le combat final met fin au scénario pour l'essentiel : les ennemis sont vaincus, l'être cher est délivré et le quartier est sauvé.

Révélation finale

Lors de la révélation finale, les Edgerunners (et les PNJ appropriés) sont tous rassemblés au même endroit et, comme les protagonistes d'un roman d'Agatha Christie, ils doivent déterminer ce qui se passe et exposer les véritables faits. La vérité sur ce qui s'est produit doit enfin être totalement dévoilée : les Edgerunners apprennent les détails du complot de l'inquisition pour faire exploser une bombe nucléaire, l'identité du meurtrier est révélée ou l'identité secrète de l'ennemi est découverte. Le résultat de cette révélation est déjà déterminé : une fois le tueur dévoilé, la police l'arrête ou une fois les activités illégales du corporatiste découvertes, il tombe en disgrâce et disparaît de la circulation. L'objectif de la révélation finale est uniquement de dévoiler le mystère sous-jacent.

Acte final

Toutes les missions ne se terminent pas par une grande révélation ou par une énorme bataille. Parfois, les Edgerunners tentent d'être discrets et subtils et y réussissent. C'est particulièrement vrai pour les scénarios d'infiltration. Lors de l'arc de l'acte final, les Edgerunners exécutent leur grand plan pour accomplir leur objectif. L'objectif peut par exemple être de voler un appareil technologique, d'implanter un virus agressif dans le réseau d'une corporation ou de poser la bombe qui va détruire le quartier général d'un gang ennemi une bonne fois pour toutes. L'acte final peut impliquer des combats ou des obstacles, mais ils ne sont pas l'élément principal de l'arc. Le point essentiel devrait être la façon dont les différentes parties du plan s'enchaînent pour aider les Edgerunners à accomplir la mission.

Résolution

Les résolutions sont semblables aux textes de conclusion qui défilent parfois après la fin d'un film : un petit dénouement lors duquel tous les fils de l'intrigue sont conclus avec soin (ou lors duquel les possibilités d'une suite sont révélées). Les résolutions ne peuvent être jouées que comme dernier arc de votre scénario et sont le résultat de tous les autres arcs. Mais comment est-ce possible, vous demandez-vous ? Est-ce que le combat final n'a pas tout résolu ? Pas nécessairement. L'arc de résolution peut aller à l'encontre de tous les autres résultats du combat final.

L'antagoniste s'échappe

L'antagoniste est vaincu, mais pas tué ou emprisonné. Il a une cachette secrète ou ce n'était pas lui qui était là, c'était une doublure créée par sculpture corporelle. Si cette scène est jouée, l'antagoniste s'échappe sans laisser de traces : les Edgerunners n'ont aucun moyen de le retrouver ou de le recapturer. Il est quelque part et attend son heure. C'est un très bon moyen de réutiliser un adversaire majeur, mais ne le faites pas systématiquement non plus.

L'antagoniste est tué

Prends ça, vil corporatiste ! Bang ! Couic ! L'antagoniste est mort et le MJ distribue des points d'amélioration. Une résolution relativement courante, surtout si vos Edgerunners aiment tuer l'opposition.

L'antagoniste est vaincu

Une autre résolution courante. Les Edgerunners gagnent et même si l'antagoniste ne meurt pas, la menace est neutralisée. Le meurtrier va en prison, le corporatiste est transféré à un poste au milieu de nulle part dans la honte ou le chef de gang perd tous ses suivants. Cette résolution vous donne une chance de réutiliser l'antagoniste plus tard, mais soit comme une menace mineure (peut-être qu'il va travailler pour un nouvel antagoniste), soit comme un autre type de défi.

Les Edgerunners sont capturés

Vous avez intérêt à faire jouer cet arc quand les Edgerunners se sont vraiment plantés, mais que vous ne voulez pas aller jusqu'à les tuer. Au lieu de cela, ils sont capturés et l'aventure se termine sur leur emprisonnement pour une longue période, les voici enfermés dans la prison d'une corporation ou en train de dériver sur l'océan. À ce moment-là, vous pouvez soit commencer un scénario totalement nouveau, soit reprendre là où l'ancien s'est arrêté. Conseil au MJ : ne commencez pas immédiatement le scénario suivant. Au lieu de cela, mettez les PJ « en attente », faites créer de nouveaux Edgerunners aux joueurs et commencez par faire jouer un scénario totalement différent. Non seulement les joueurs ont ainsi le temps de s'inquiéter pour leurs « vieux » Edgerunners, mais cela vous laisse aussi du temps pour décider comment vous voulez continuer après l'évasion audacieuse que vous allez leur faire jouer !

Les Edgerunners s'échappent

Vous avez intérêt à faire jouer cet arc quand vos Edgerunners se retrouvent en mauvaise posture, mais que vous ne voulez pas les tuer. Au lieu de cela, vous les laissez s'échapper : un tremblement de terre interrompt le combat qu'ils étaient en train de perdre, une autre force attaque et distrait l'opposition ou une Navi atterrit sur le champ de bataille et une personne inconnue leur fait signe de monter. L'objectif est de sauver les Edgerunners pour qu'ils reviennent un autre jour, car ils se sont tout de même bien débrouillés. Comme pour la résolution où les Edgerunners sont capturés, mieux vaut commencer par faire jouer un scénario totalement différent ensuite. Cette option est rarement utilisée et doit être maniée avec beaucoup de prudence.

Cliffhanger de fin

Alors comme ça, ils ont vaincu le gang rival et l'ont chassé de leur territoire ? Au moment précis où les Edgerunners allaient sortir les cannettes de Smash pour fêter ça, un convoi de Nomades débarque dans la rue et annonce qu'il prend le contrôle du quartier !

Le cliffhanger de fin est un autre moyen de poser le décor pour une suite sans faire baisser la tension. Comme pour la résolution où les Edgerunners sont capturés, vous pouvez avoir intérêt à faire jouer la suite après un autre scénario entièrement différent.

Menace plus grande

Alors comme ça, ils croyaient que se débarrasser de l'antagoniste avait résolu le problème ? Non ; derrière lui se tient une menace bien plus grande encore ! Certes, ils ont abattu le chef de la sécurité local de Zhirafa, mais ce faisant, ils ont attiré l'attention de son chef, ou le chef de gang qu'ils ont vaincu travaillait pour les yakuzas et maintenant, les Edgerunners sont confrontés directement à eux.
Lors de cette scène, les PJ découvrent que ce n'est que le début et qu'un scénario de suite s'annonce.

Fin heureuse

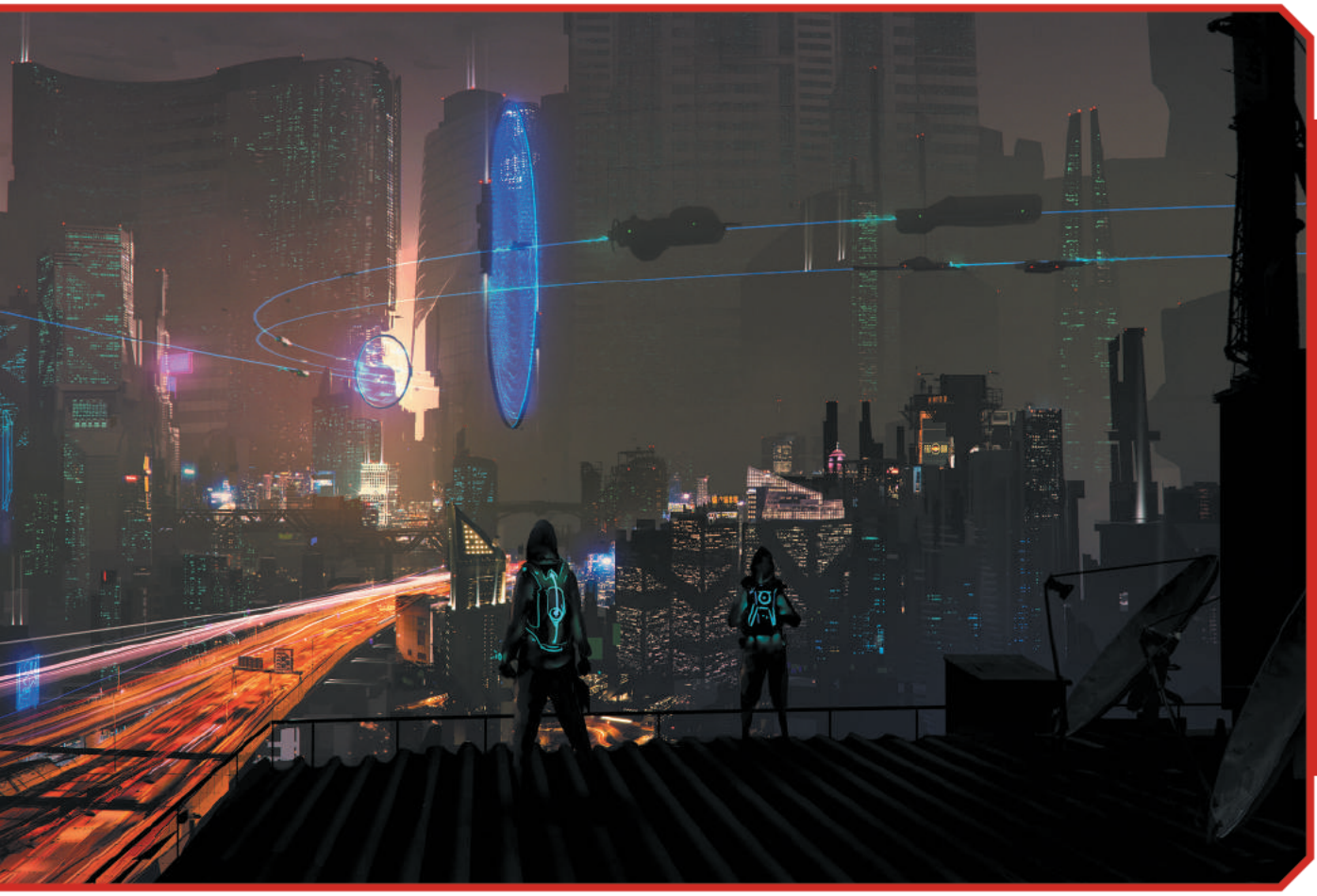
Les Edgerunners remportent la timbale ! Dans ***Cyberpunk***, cela peut être une victoire majeure comme renverser une corporation ou une victoire mineure comme se faire payer après avoir terminé une mission. N'importe quel job auquel tu survis, choomba.

Victoire à la Pyrrhus

Techniquement, les Edgerunners ont gagné. Ils ont accompli la mission et tué l'antagoniste, mais leur victoire leur a coûté très cher. Leur quartier général a été rasé ou un PNJ important est mort pendant la confrontation finale. Quoi qu'il en soit, même s'ils en sortent gagnants, les Edgerunners ne devraient pas avoir cette impression. Attention, même si cette victoire colle très bien au style de ***Cyberpunk***, il peut être difficile d'enchaîner avec quelque chose d'autre ensuite.

Sortir des rails de l'arc

Dans un film ordinaire, les acteurs suivent le script et tout le monde sait ce qui va se passer ensuite. En revanche, les joueurs d'un jeu de rôle ont toujours un don pour surprendre le MJ. Vous avez établi une liste d'arcs, mais rien ne garantit que les joueurs la suivent étape par étape. Et essayer de les forcer à le faire, par un scénario dit « linéaire », n'est généralement pas très amusant, que ce soit pour eux ou pour vous. Sans parler du fait que les jeux de rôle comme ***Cyberpunk*** intègrent une certaine dose de hasard pour décider de la manière dont est résolue l'action. Il suffit de quelques mauvais jets pour que votre liste d'arcs soigneusement planifiée tombe à l'eau. Comment faire dans ce cas ?



PAR ANSELM ZIELONKA

Improvisez.

Une bonne liste d'arcs doit être flexible. Si vos joueurs ont perdu un combat et n'ont pas obtenu la mallette contenant les secrets de l'ennemi dont ils ont besoin, cela ne doit pas mettre fin à l'aventure. Les Edgerunners peuvent-ils trouver ces informations ailleurs ? Un Fixer qui détient les mêmes données peut-il les leur vendre pour une jolie somme ? Ou peut-être que les membres d'un gang ont tendu une embuscade à l'ennemi qui avait la mallette après le combat et l'ont volée ? D'un simple coup de stylo (ou de quelques frappes sur le clavier), vous pouvez faire passer votre développement indice de : « Les Edgerunners trouvent des documents importants dans une mallette qu'ils ont récupérée sur les méchants » à : « Les Edgerunners doivent retrouver le membre de gang qui a volé la mallette et négocier (ou combattre) pour la récupérer. »

Ne paniquez pas, soyez prêt à changer les choses et si nécessaire, demandez une pause IRL pour vous laisser le temps de repenser votre liste d'arcs. Qui sait ? Peut-être que la nouvelle orientation de l'action ouvrira aussi de nouvelles possibilités. N'oubliez pas, une aventure de ***Cyberpunk*** n'est pas une histoire racontée exclusivement par le MJ, mais une œuvre collaborative à laquelle tout le monde contribue.

S'AMÉLIORER

Apprendre de nouvelles compétences et améliorer les anciennes

À supposer que vous surviviez à tous les dangers de Night City, vous allez devoir vous améliorer dans ce que vous faites. Les joueurs peuvent améliorer les compétences et les capacités de rôle de leurs personnages (ou leur en donner de nouvelles) en accumulant ce que nous appelons des points d'amélioration (PAM). Quand vous gagnez des PAM, vous les notez dans la partie Points d'amélioration de votre fiche de personnage. Quand vous avez reçu suffisamment de points d'amélioration, vous pouvez augmenter le niveau d'une compétence ou le rang de votre capacité de rôle.

Amélioration basée sur le style de jeu

Contrairement à d'autres jeux de rôle papier, ***Cyberpunk RED*** utilise un système appelé l'amélioration selon le style de jeu. Ce type d'amélioration permet au MJ de récompenser chaque joueur selon le type de jeu qu'il préfère et son degré de participation à ce type de jeu. Dans la taxonomie de Bartle classique (qui concernait les joueurs de jeux vidéo), ces types sont les sociaux, les explorateurs, les bâtisseurs et les tueurs. Mais dans ***Cyberpunk RED***, nous utilisons les types suivants :

- **Guerriers** : les joueurs tournés vers le combat qui aiment mettre leurs compétences à l'épreuve face à des adversaires. Ils veulent créer le combattant le plus puissant du groupe et avoir les meilleures armes ou les meilleures capacités de combat.
- **Sociaux** : les joueurs tournés vers les interactions sociales qui aiment l'expérience de jeu sociale dans son ensemble. Ils aiment faire des blagues, raconter et écouter des histoires et contribuer de manières qui ne sont pas nécessairement directement en jeu. Dans et hors jeu, ils ont tendance à adopter des rôles de soutien.
- **Explorateurs** : les joueurs tournés vers l'exploration qui aiment découvrir de nouvelles choses dans le monde. Ils veulent se faire des amis, conclure des alliances, trouver de nouveaux lieux et vivre de nouvelles choses. Ils adorent résoudre les casse-têtes et les mystères qui ne sont pas liés au combat.
- **Acteurs** : les joueurs tournés vers le roleplay qui aiment jouer leur personnage de manière aussi réaliste que possible. Ils écrivent un passé détaillé pour le personnage, qui inclut souvent des idées personnelles, des images et même parfois des journaux intimes. Ils aiment jouer les scènes importantes de manière dramatique en faisant des discours ou des descriptions élaborées.

▶ Quel type de joueur êtes-vous ? ◀

Alors quel est le style de jeu qui vous correspond ? Nous le déterminons en proposant un petit questionnaire à chaque joueur quand il a terminé la création de personnage. Cela aide à la fois le MJ et le joueur à définir quel style de jeu se rapproche le plus du type du joueur.

Dans les cases ci-dessous, le joueur doit choisir et entourer les 5 éléments qu'il trouve **les plus importants** lorsqu'il joue. La case qui comporte le plus de cercles est son style de jeu **principal**. La case qui arrive en deuxième au vu du nombre de cercles représente son style de jeu **secondaire**.

GUERRIERS	• Vaincre un ennemi au combat • Acquérir un outil ou une arme puissante • Prouver vos compétences au combat • L'excitation de la traque • Créer le personnage/ l'outil le plus puissant • Bâtir un bastion • Avoir un ennemi juré à vaincre	• Trouver un nouvel endroit sur la carte • Rencontrer une nouvelle personne en jeu • Résoudre un casse-tête difficile • En apprendre plus sur le monde et son histoire • Fonder un lieu ou conclure une alliance • Contribuer à l'histoire du monde
SOCIAUX	• Vous rappeler votre moment préféré dans une partie • Raconter les parties que vous jouez aux autres • Contribuer à la réussite du groupe • Faire équipe pour surmonter un défi • Vous faire des amis en dehors du jeu • Faire partie du groupe	• Avoir un portrait de votre personnage • Rédiger le passé de votre personnage • Créer toute une famille autour de votre personnage • Connaître les animaux de compagnie, les choses préférées, les amis et les ennemis de votre personnage • Jouer l'accent et la manière d'être de votre personnage

EXPLORATEURS **ACTEURS**

Gagner des points d'amélioration

Après chaque séance de jeu, le MJ donne à tous les joueurs un nombre de points d'amélioration basé sur le degré de réussite de leur mission. Si la mission a été terminée (qu'elle soit réussie ou ratée), les joueurs gagnent un nombre de points d'amélioration basé sur la réussite de leur groupe (la valeur correspondant à la colonne Groupe), sauf si le MJ considère qu'un joueur a accompli quelque chose qui se démarque du point de vue de l'un des styles de jeu et qui lui rapporterait davantage de points.

Si les joueurs n'ont pas terminé la mission, ils reçoivent un nombre de PAM basé soit sur leur style de jeu principal, soit sur leur style de jeu secondaire, sauf si le MJ considère qu'un joueur a accompli quelque chose qui se démarque du point de vue de l'un des autres styles de jeu et qui lui rapporterait davantage de points.

Par exemple, si Bob Jones a un joueur de style Guerrier et réussit à vaincre tous les membres de la redoutable Équipe X en lui tendant un piège pour la coincer au milieu d'une fusillade, cette action entre dans la catégorie « A utilisé de manière particulièrement intelligente ou efficace les compétences de combat et a ainsi vaincu plusieurs adversaires de façon inattendue ou peu conventionnelle. » Donc, Bob reçoit 50 PAM de style de jeu pour cet exploit.

Tableau des points d'amélioration par style de jeu

PAM gagnés	Groupe	Guerrier	Social	Explorateur	Acteur
10	Le groupe n'a pas réussi la mission, mais a fait tous les efforts possibles.	A souvent utilisé les compétences de combat, même si l'efficacité n'était pas exceptionnelle.	A soutenu et aidé le groupe, en jeu ou hors jeu.	A souvent tenté d'enquêter sur le monde/la situation ou de l'explorer, même si l'efficacité n'était pas exceptionnelle.	A souvent tenté de bien jouer son personnage.
20	Le groupe a accompli les objectifs de la mission, mais tout juste et sans réussite supplémentaire.	A souvent utilisé les compétences de combat de manière efficace et a ainsi vaincu des adversaires importants.	Les actions de soutien ont aidé à maintenir l'unité et la cohésion des joueurs ou du groupe (liste de citations, notes de partie, etc.).	A utilisé efficacement l'exploration pour en apprendre plus sur le monde/la situation.	Est constamment resté dans son personnage et l'a souvent joué efficacement.
30	Le groupe a bien collaboré et a accompli la plupart des objectifs de la mission. Tout le monde a participé à l'aventure.	A souvent utilisé les compétences de combat de manière efficace et a ainsi vaincu les adversaires les plus dangereux lors d'un combat donné.	A souvent soutenu ou aidé le groupe de manière efficace, ce qui a contribué à maintenir l'unité et la cohésion des joueurs ou du groupe (portraits des personnages, journaux de parties, etc.).	A souvent utilisé l'exploration et l'enquête de manière efficace pour faire progresser l'accomplissement de ses objectifs personnels et de ceux du groupe.	A souvent bien joué son personnage de manière efficace pour accomplir un objectif (a joué des actions au lieu de lancer les dés pour accomplir une tâche).
40	Le groupe a bien rempli la plupart des objectifs de la mission et exécuté un bon travail d'équipe.	A fait quelque chose qui sort de l'ordinaire en utilisant les compétences de combat et a ainsi vaincu un adversaire de façon inattendue ou peu conventionnelle.	A fait quelque chose qui sort de l'ordinaire et qui a encouragé ou aidé le groupe de manière globale (journaux de partie détaillés, événements spéciaux).	A découvert quelque chose qui sort de l'ordinaire ou est exceptionnel à l'aide d'activités d'exploration et d'enquête.	A fait quelque chose qui sort de l'ordinaire sur le plan du roleplay (un beau discours ou une interaction intelligente en jeu).
50	Le groupe a extrêmement bien accompli la plupart des objectifs de la mission, avec quelques moments vraiment exceptionnels.	A utilisé de manière particulièrement intelligente ou efficace les compétences de combat et a ainsi vaincu plusieurs adversaires de façon inattendue ou peu conventionnelle.	A fait quelque chose de particulièrement efficace ou intelligent qui a encouragé ou aidé le groupe de manière globale.	A utilisé de manière particulièrement intelligente ou efficace les activités d'enquête ou d'exploration pour découvrir une personne, un lieu, un indice ou un objet important.	A utilisé de manière particulièrement intelligente ou efficace le roleplay (une interaction intelligente ou un moment de roleplay important).

PAM gagnés	Groupe	Guerrier	Social	Explorateur	Acteur
60	La mission du groupe a été une réussite notable et le groupe a accompli tous les objectifs exposés avec plusieurs moments vraiment exceptionnels lors de l'aventure.	Les compétences de combat ont été cruciales pour le personnage lors de cette séance de jeu et lui ont permis de vaincre seul un adversaire majeur ou un ennemi juré de longue date.	La participation du joueur pour soutenir le groupe a joué un rôle très important pour aider le groupe à collaborer afin d'accomplir ses objectifs.	L'utilisation de l'enquête ou de l'exploration par le joueur pour découvrir une personne, un lieu, un indice ou un objet important a été cruciale pour le personnage lors de cette séance de jeu.	Les actions de roleplay ont été cruciales pour le joueur lors de cette séance de jeu (il a changé le dénouement de la partie pour son personnage en le jouant de manière convaincante).
70	La mission du groupe a été une réussite retentissante et le groupe a accompli tous les objectifs exposés, ainsi que plusieurs objectifs secondaires de la séance. Le groupe a aussi fait preuve de beaucoup de coopération et de travail d'équipe.	Les compétences de combat du personnage ont été cruciales pour tout le groupe lors de cette séance de jeu (sans l'aide du personnage, le groupe aurait été totalement vaincu).	La participation du joueur pour soutenir le groupe a été cruciale afin d'aider le groupe à collaborer pour accomplir ses objectifs.	L'utilisation de l'enquête ou de l'exploration par le joueur pour découvrir une personne, un lieu, un indice ou un objet important a été cruciale pour tout le groupe lors de cette séance de jeu.	Les actions de roleplay ont été cruciales pour tout le groupe lors de cette séance de jeu (le joueur a changé le dénouement de toute la partie en jouant son personnage de manière convaincante).
80	La mission du groupe a été une réussite légendaire et le groupe a accompli tous les objectifs exposés, ainsi que tous les objectifs secondaires de la séance. Le groupe a aussi fait preuve d'une coopération et d'un travail d'équipe exceptionnels.	A accompli un véritable exploit lors d'un combat (a abattu un ennemi d'une seule balle, a vaincu un adversaire ou un ennemi juré apparemment impossible à battre, a sauvé tout le groupe).	A accompli un véritable exploit pour soutenir le groupe et l'aider à collaborer pour accomplir ses objectifs.	L'utilisation de l'enquête ou de l'exploration par le joueur lui a permis de découvrir quelque chose de vraiment incroyable lors de cette séance de jeu.	A accompli un véritable exploit de roleplay, par exemple un discours héroïque, un vrai moment de cinéma ou une influence extraordinaire sur le dénouement de la partie par le roleplay.

Dépenser des points d'amélioration

Les joueurs peuvent dépenser les points d'amélioration qu'ils ont gagnés pour améliorer leur personnage. Pour augmenter le niveau d'une compétence ou le rang d'une capacité de rôle, ils doivent dépenser un nombre de points d'amélioration qui varie en fonction du niveau/rang **à atteindre** dans la compétence ou la capacité de rôle.

Amélioration d'une compétence ordinaire

Niveau	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Coût en PAM	20	40	60	80	100	120	140	160	180	200

Amélioration d'une compétence difficile (x2)

Niveau	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Coût en PAM	40	80	120	160	200	240	280	320	360	400

Amélioration du rang d'une capacité de rôle

Rang	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Coût en PAM	60	120	180	240	300	360	420	480	540	600

DONNÉES

Même si vous avez suffisamment de points d'amélioration, vous ne pouvez pas prendre plusieurs niveaux ou plusieurs rangs d'un coup. Vous devez passer un certain temps au niveau/rang que vous venez d'acquérir avant de passer au suivant.

SBIRES ET HOMMES DE MAIN

Des adversaires en série pour toutes les occasions

Les MJ peuvent utiliser les PNJ décrits ci-dessous pour étoffer les rencontres que font les PJ. N'hésitez pas à les modifier pour qu'ils correspondent mieux à vos besoins. Les bases de compétence présentées combinent CARAC + compétence + tous les modificateurs venant des cyberimplants, des capacités de rôle et de l'équipement. Sauf précision contraire, ces PNJ n'ont ni rôle, ni capacité de rôle, ni CHA.

GARDE DU CORPS

INT	RÉF	DEX	TECH	PRES
3	6	5	2	4

VOL	CHA	MOUV	COR	EMP
4	—	4	6	3

Points de santé	Blessure grave	Jet de sauvegarde contre la mort
35	18	6

Armes	
Fusil à pompe de mauvaise qualité	5d6
Pistolet très lourd	4d6

Armure : kevlar®	
Tête	7 PA
Corps	7 PA

Bases de compétence Armes d'épaule 10, Athlétisme 9, Bagarre 11, Concentration 6, Conduite de véhicule terrestre 10, Connaissance 5, Conversation 5, Discrétion 7, Endurance 9, Esquive 7, Guide local (quartier d'origine) 5, Interrogatoire 6, Langue (argot) 5, Langue (Langue natale) 5, Perception 9, Persuasion 6, Pistolet 10, Premiers secours 4, Psychologie 5, Résistance à la torture/aux drogues 8

Cyberimplants et équipement spécial munitions slug x25, munitions de pistolet très lourd x25, communicateur radio

BOOSTER

INT	RÉF	DEX	TECH	PRES
2	6	5	2	4

VOL	CHA	MOUV	COR	EMP
2	—	4	4	3

Points de santé	Blessure grave	Jet de sauvegarde contre la mort
25	13	4

Armes	
Pistolet TL de mauvaise qualité	4d6
Éventreurs	2d6

Armure : cuir	
Tête	4 PA
Corps	4 PA

Bases de compétence Arme de mêlée 11, Athlétisme 9, Bagarre 9, Concentration 4, Conduite de véhicule terrestre 10, Connaissance 4, Conversation 5, Discrétion 7, Dissimulation/Révélation d'objet 4, Endurance 6, Esquive 7, Guide local (quartier d'origine) 4, Interrogatoire 6, Langue (argot) 4, Langue (Langue natale) 4, Perception 6, Persuasion 6, Pistolet 12, Premiers secours 4, Psychologie 5, Résistance à la torture/aux drogues 4

Cyberimplants et équipement spécial munitions de pistolet TL x30, téléphone portable jetable, éventreurs, tech-chev

DONNÉES

Vous trouverez davantage d'information sur la qualité des armes en PAGE 342

GANGSTER NOMADE

INT	RÉF	DEX	TECH	PRES
4	6	4	4	3

VOL	CHA	MOUV	COR	EMP
3	—	3	3	3

Points de santé	Blessure grave	Jet de sauvegarde contre la mort
25	13	3

Armes				Armure : cuir	
Pistolet TL	4d6	Arme de mêlée légère	1d6	Tête	4 PA
Arbalète	4d6			Corps	4 PA

Bases de compétence Arme de mêlée 8, Athlétisme 10, Bagarre 6, Concentration 5, Conduite de véhicule terrestre 12, Connaissance 6, Conversation 6, Discrétion 8, Endurance 5, Esquive 6, Guide local (quartier d'origine) 6, Langue (argot) 6, Langue (Langue natale) 6, Perception 6, Persuasion 5, Pistage 8, Pistolet 10, Premiers secours 6, Psychologie 5, Survie en milieu hostile 8, Terratech 10, Tir à l'arc 10

Cyberimplants et équipement spécial munitions de pistolet TL x20, 20 flèches, corde, lampe-torche, câblage neural (port d'interface neuronale)

Les gardes du corps, les boosters, les gangsters nomades et les agents de sécurité présentés dans cette section sont considérés comme des sbires (des adversaires de bas niveau). En général, un groupe de personnages joueurs Edgerunners devrait être capable d'affronter un groupe de PNJ sbires dont le nombre de membres est identique au sien en ayant de bonnes chances de l'emporter.

AGENT DE SÉCURITÉ

INT	RÉF	DEX	TECH	PRES
3	7	4	2	2

VOL	CHA	MOUV	COR	EMP
3	—	3	5	3

Points de santé	Blessure grave	Jet de sauvegarde contre la mort
30	15	5

Armes				Armure : kevlar®	
Fusil d'assaut de mauvaise qualité	5d6	Arme de mêlée intermédiaire	2d6	Tête	7 PA
Pistolet très lourd	4d6			Corps	7 PA

Bases de compétence Arme de mêlée 6, Armes d'épaule 10, Athlétisme 8, Bagarre 6, Concentration 7, Connaissance 5, Conversation 5, Discrétion 6, Esquive 6, Guide local (quartier d'origine) 5, Interrogatoire 6, Langue (argot) 5, Langue (Langue natale) 5, Perception 5, Persuasion 4, Pistolet 10, Premiers secours 4, Psychologie 5, Résistance à la torture/aux drogues 5, Tir automatique 10

Cyberimplants et équipement spécial munitions de fusil x40, munitions de pistolet TL x20, communicateur radio

DONNÉES

Vous trouverez davantage d'information sur la qualité des armes en PAGE 342

NETRUNNER

INT	RÉF	DEX	TECH	PRES
7	5	4	7	4

VOL	CHA	MOUV	COR	EMP
5	—	5	3	4

Points de santé	Blessure grave	Jet de sauvegarde contre la mort
30	15	3

Armes	
Pistolet très lourd	4d6

Armure : combinaison connectée	
Tête	11 PA
Corps	11 PA

Bases de compétence **Interface 4**, Athlétisme 9, Bagarre 6, Bibliothèque 9, Concentration 9, Connaissance 11, Contrefaçon 13, Conversation 6, Crochetage 11, Cryptographie 11, Déduction 11, Discrétion 8, Dissimulation/Révélation d'objet 11, Électronique 13, Esquive 6, Guide local (quartier d'origine) 13, Langue (argot) 9, Langue (Langue natale) 9, Perception 11, Persuasion 6, Pistolet 10, Premiers secours 9, Psychologie 6, Résistance à la torture/aux drogues 7, Sécurité électronique 11

Cyberimplants et équipement spécial munitions de pistolet TL x50, lampe-torche, lunettes de réalité virtuelle, câble neural (port d'interface neuronale)

Programmes de cyberconsole Bannissement, ConsoleKRASH, Effaceur, Feubeu, Bouclier, Sabre, Ver

Le Netrunner, le chef néo-colon et le responsable de la sécurité présentés dans cette section sont considérés comme des lieutenants (des adversaires de niveau moyen). En règle générale, vous pouvez compter 1 lieutenant pour 2 Edgerunners de l'équipe.

CHEF NÉO-COLON

INT	RÉF	DEX	TECH	PRES
3	6	6	5	4

VOL	CHA	MOUV	COR	EMP
5	—	4	6	4

Points de santé	Blessure grave	Jet de sauvegarde contre la mort
40	20	6

Armes			
Fusil à pompe	5d6	Arme de mêlée légère	1d6
Pistolet lourd	3d6	Arme de mêlée lourde	3d6

Armure : tenue pare-balles légère	
Tête	11 PA
Corps	11 PA

Bases de compétence Arme de mêlée 10, Armes d'épaule 10, Armurerie 9, Assistance médicale 7, Athlétisme 12, Bagarre 8, Concentration 7, Conduite de véhicule terrestre 10, Connaissance 5, Conversation 6, Crochetage 7, Déduction 7, Discrétion 10, Électronique 9, Endurance 11, Esquive 8, Guide local (quartier d'origine) 5, Langue (argot) 5, Langue (Langue natale) 5, Perception 8, Persuasion 6, Pistolet 10, Premiers secours 7, Psychologie 6, Résistance à la torture/aux drogues 10, Sécurité électronique 9, Survie en milieu hostile 7, Terratech 7

Cyberimplants et équipement spécial munitions slug x25, munitions de pistolet L x25, Agent, lance-grappin, communicateur radio, tente et matériel de bivouac, filtres nasaux, câblage neural (support de puces, booster tactile)

RESPONSABLE DE LA SÉCURITÉ

INT	RÉF	DEX	TECH	PRES
4	8 (6)	6 (4)	4	6

VOL	CHA	MOUV	COR	EMP
5	—	6 (4)	7	4

Points de santé	Blessure grave	Jet de sauvegarde contre la mort
40	20	7

Armes

Fusil d'assaut	5d6	Arme de mêlée intermédiaire	2d6
Pistolet très lourd	4d6		

Armure : tenue pare-balles moyenne

Tête	13 PA
Corps	13 PA

Bases de compétence Arme de mêlée 10 (8), Armes d'épaule 10 (8), Athlétisme 10 (8), Bagarre 10 (8), Concentration 7, Conduite de véhicule terrestre 12 (10), Connaissance 6, Conversation 6, Déduction 6, Discrétion 8 (6), Esquive 10 (8), Guide local (quartier d'origine) 6, Interrogatoire 8, Langue (argot) 6, Langue (Langue natale) 6, Perception 6, Persuasion 8, Pistolet 10 (8), Premiers secours 6, Psychologie 6, Résistance à la torture/aux drogues 10, Tactique 6, Tir automatique 12 (10)

Cyberimplants et équipement spécial munitions de fusil x50, munitions de pistolet TL x30, bouclier balistique (10 PS), jumelles, téléphone portable jetable, lampe-torche, menottes x2, communicateur radio, récepteur radio/lecteur de musique, câblage neural (mégadrénaline Kerenzikov)

L'éclaireur nomade et le pyromane présentés dans cette section sont considérés comme des mini-boss (des adversaires de haut niveau). En règle générale, vous pouvez compter 1 mini-boss pour 3 Edgerunners de l'équipe.

ÉCLAIREUR NOMADE

INT	RÉF	DEX	TECH	PRES
6	8	8	3	5

VOL	CHA	MOUV	COR	EMP
6	—	6	6	6

Points de santé	Blessure grave	Jet de sauvegarde contre la mort
40	20	6

Armes

Fusil d'assaut	5d6	Arme de mêlée légère	1d6
Pistolet très lourd	4d6		

Armure : tenue pare-balles légère

Tête	11 PA
Corps	11 PA

Bases de compétence **Moto 4**, Arme de mêlée 12, Armes d'épaule 14, Athlétisme 14, Bagarre 14, Concentration 10, Conduite de véhicule terrestre 14, Connaissance de la rue 9, Connaissance 8, Conversation 6, Criminologie 10, Discrétion 12, Dressage 8, Électronique 5, Endurance 10, Esquive 14, Guide local (quartier d'origine) 8, Guide local (terres dévastées) 10, Langue (argot) 8, Langue (Langue natale) 8, Perception 14, Persuasion 7, Pistage 10, Pistolet 14, Premiers secours 5, Psychologie 8, Résistance à la torture/aux drogues 12, Terratech 7, Tir automatique 12

Cyberimplants et équipement spécial munitions de fusil x60, munitions de pistolet TL x40, menottes x2, traceurs, communicateur radio, kit cyberaudio (amplificateur audio), cyberœil (lunette de visée, télé-optique), câblage neural (port d'interface neuronale)

PYROMANE

INT	RÉF	DEX	TECH	PRES
5	8	6	7	4

VOL	CHA	MOUV	COR	EMP
4	—	6	5	3

Points de santé	Blessure grave	Jet de sauvegarde contre la mort
35	18	5

Armes

Crache-feu	3d6	Arme de mêlée lourde	3d6
Pistolet lourd	3d6		

Armure : tenue pare-balles légère

Tête	11 PA
Corps	11 PA

Bases de compétence **Conscience tactique 4**, Arme de mêlée 13, Armes lourdes 14, Athlétisme 11, Bagarre 10, Concentration 8, Conduite de véhicule terrestre 10, Connaissance de la rue 8, Connaissance 7, Conversation 5, Discrétion 10, Électronique 12, Esquive 13, Explosifs 13, Guide local (quartier d'origine) 7, Interrogatoire 10, Langue (argot) 7, Langue (Langue natale) 7, Perception 12, Persuasion 6, Pistolet 14, Premiers secours 9, Psychologie 5, Résistance à la torture/aux drogues 14, Science (Chimie) 10, Tactique 8

Cyberimplants et équipement spécial munitions de crache-feu (chevrotines incendiaires) x8, munitions de pistolet TL x50, grenade incendiaire, x1, grenade étourdissante x1, kit cyberaudio (réducteurs de bruit), cyberœil x2 (anti-éblouissement x2), filtres nasaux

Le cyberpsycho est conçu pour donner un véritable combat de boss. Ne le faites apparaître que si vous êtes sûr que vos Edgerunners sont à la hauteur de ce défi !

CYBERPSYCHO

INT	RÉF	DEX	TECH	PRES
5	8	8	5	4

VOL	CHA	MOUV	COR	EMP
7	—	8	10	0

Points de santé	Blessure grave	Jet de sauvegarde contre la mort
55	28	10

Armes

Lance-grenade escamotable	6d6	Cybercobra	4d6
Pistolet-mitrailleur lourd escamotable	3d6	Étripeurs	3d6

Armure : subdermique

Tête	11 PA
Corps	11 PA

Bases de compétence Arme de mêlée 17, Armes lourdes 14, Athlétisme 16, Bagarre 15, Concentration 6, Conduite de véhicule terrestre 10, Connaissance 7, Conversation 2, Discrétion 10, Électronique 11, Endurance 10, Esquive 13, Guide local (quartier d'origine) 7, Interrogatoire 13, Langue (argot) 7, Langue (Langue natale) 7, Perception 9, Persuasion 6, Pistage 10, Pistolet 12, Premiers secours 6, Psychologie 2, Résistance à la torture/aux drogues 15, Tir automatique 14

Cyberimplants et équipement spécial grenade perforante x2, munitions de pistolet lourd x100, cyberbras x2 (lance-grenade escamotable x2, pistolet-mitrailleur lourd escamotable, étripeurs), cyberjambe x2 (super saut x2), cybercobra, maillage musculosquelettique, câblage neural (support de puces, anti-douleur), armure subdermique

RENCONTRES DE L'ÈRE DU ROUGE

Bienvenue dans les rues lugubres de Night City. Ce tableau de rencontre est un moyen rapide et brutal d'obliger vos joueurs à rester en mouvement, à réfléchir et à s'impliquer dans ***Cyberpunk RED***. Lancez 2d10 pour connaître le résultat. Un dé représente les dizaines, et l'autre les unités. Chaque entrée fait référence à l'un des dix profils de PNJ de la section précédente, parfois assorti de modifications. Et n'oubliez pas, le fait de posséder les caractéristiques des PNJ ne vous force pas à transformer chaque rencontre en scène de fusillade ; utilisez-les pour pousser les joueurs à mobiliser leurs talents d'acteurs. Vous êtes libre de modifier le cadre ou les participants pour apporter encore plus de diversité à vos parties.

VARIATIONS RÉGIONALES

Quand vous utilisez le tableau de rencontre ci-dessous, il est important de ne pas oublier dans quelle partie de Night City vos PJ se trouvent. S'ils sont dans une zone au Niveau de menace Modéré, alors la faune qu'ils peuvent croiser est en effet très aléatoire et n'importe laquelle de ces rencontres pourrait se produire. Mais dans une zone plus sûre avec un Niveau de menace Corporatiste, ils ne risquent pas de croiser des guerres de gang ou des cyberpsychos. Et s'ils s'aventurent dans la zone de combat ou dans la zone irradiée, ils risquent beaucoup plus de sérieux ennuis.

Quand vous faites un jet de rencontre dans une zone au **Niveau de menace Corporatiste**, mieux vaut éviter les rencontres qui se trouvent vers le haut de l'échelle (au-dessus de 50), sauf si vous voulez vraiment bousculer les PJ. Gardez également à l'esprit que le plus souvent, si une fusillade éclate dans ce type de zone, la police corporatiste va arriver rapidement. Quand un combat se déclenche dans une zone de ce type, lancez 1d10. Le résultat indique le nombre de rounds avant qu'un groupe de policiers corporatistes arrivent pour tuer ou emprisonner tous ceux présents sur les lieux avec une arme à la main (voir la rencontre avec des gardes corporatistes).

De la même manière, quand vous faites un jet de rencontre dans une zone anarchique (**Niveaux de menace Combat et Irradié**), il peut être préférable de ne pas utiliser les rencontres qui se trouvent vers le bas de l'échelle (en dessous de 50), sauf si c'est un jour de calme plat dans cette zone. Le combat y est plus probable et il est plus difficile d'interagir de manière pacifique avec les habitants.

L'exception à ce tableau est la zone exécutive, laquelle constitue un havre de paix pour les corporatistes haut placés et leurs familles. La zone exécutive est située en dehors de Night City et verrouillée par les meilleures mesures de sécurité disponibles sur le marché. Si vos PJ parviennent un jour à pénétrer dans la zone exécutive, ils ne feront pas de rencontres aléatoires, mais ils auront affaire à la surveillance paranoïaque constante des forces de sécurité corporatistes. Si jamais quelqu'un sort une arme dans la zone exécutive, des policiers corporatistes débarquent en quelques secondes, en surnombre et avec de meilleures armes.

RENCONTRES DIURNES DE NIGHT CITY

(1-5) Forces de l'ordre : un nombre d'officiers en patrouille égal à la moitié du nombre de PJ, armés de fusils d'assaut, de pistolets très lourds, de matraques lourdes, et protégés par une tenue en kevlar®. Si vous portez des armes ou une armure de façon ostensible, ils vous arrêtent et vous demandent de vous identifier. Si vous ergotez, ils appellent 3 officiers en renfort pour vous embarquer. Et si vous portez la main sur votre arme, ils font feu et remplissent la paperasse après l'échange musclé. (**Agent de sécurité**.)

(6-11) Gardes corporatistes : un nombre de gardes corporatistes peu gradés égal au nombre de PJ patrouillent dans la zone. Ils sont équipés de tenues pare-balles légères et de pistolets-mitrailleurs. À moins que vous ne travailliez pour la corporation, ils pensent que vous n'avez rien à faire ici. « Dégagez, les punks. » (**Agent de sécurité**. Remplacez le kevlar® par une tenue pare-balles légère et les fusils d'assaut de mauvaise qualité par des pistolets-mitrailleurs de mauvaise qualité.)

(12-13) Techies : un nombre de Techies égal à la moitié du nombre de PJ, équipés de fusils à pompe et de gilets en kevlar®. Lancez 1d10. 1-2, ils sortent une boîte à outils d'un AV-4. 3-5, ils travaillent sur un système de la ville qui se trouve sur votre chemin. 6-10, ils se rendent au travail, marchant dans votre direction. (**Garde du corps**. Ajoutez une main outil et un cyberœil micro-optique.)

(14-17) Détective privé : 1 détective privé équipé d'un pistolet très lourd et d'une matraque lourde, portant une tenue pare-balles moyenne. Lancez 1d10. Sur 1-3, il se trouve devant vous, en train de s'en prendre à un informateur au sujet de la localisation d'un suspect. 4-7, il a pris en filature quelqu'un qui se trouve devant vous. 8-10, il vous arrête et vous demande si vous avez vu la personne qu'il recherche. (**Responsable de la sécurité.** Sans le fusil d'assaut et le bouclier balistique.)

(18-20) Corporatistes : un nombre de corporatistes d'une entreprise locale égal au nombre de PJ attendent un taxi. Ils portent des costumes renforcés avec des fibres

en kevlar® et des pistolets moyens. Lancez 1d10. 1-4, un nombre de membres de gang égal au nombre de PJ les suivent à la trace dans l'intention de les dépouiller. 5-8, ils prennent les PJ pour des boosters et ouvrent le feu à la moindre provocation. 9-10, méfiants, ils appellent des agents de sécurité en renfort (cf. les gardes corporatistes présentés précédemment). (Pour les **corporatistes** : **Booster**. Sans les éventreurs. Remplacez le cuir par du kevlar® et les pistolets très lourds de mauvaise qualité par des pistolets moyens. Ajoutez un kit cyberaudio et un récepteur radio/lecteur de musique. Pour les **membres d'un gang** : **Booster**.)

(21-27) Habitants : 2 jeunes du quartier (**Booster**. Sans les éventreurs et le pistolet très lourd de mauvaise qualité.) Lancez 1d10. 1-5, un nombre de brutes de la Légion du Chrome Rouge égal au nombre de PJ les ont coincés. 6-10, ils se font sévèrement rosser par un nombre d'Inquisiteurs égal au nombre de PJ, leur seul péché étant d'avoir des yeux artificiels. (Pour la **Légion du Chrome Rouge** : **Booster**. Remplacez le cuir par une tenue pare-balles lourde. Pour les **Inquisiteurs** : **Booster**. Remplacez les éventreurs par des armes de mêlée intermédiaires. Sans le tech-chev.)

(28-32) Néo-colons : vous passez à proximité d'un groupe bien équipé dont le nombre correspond au nombre de PJ — 2 avec 1 chef qui s'efforce de relier le réseau électrique d'un bâtiment abandonné au réseau de distribution de la ville. Lancez 1d10. Sur 1-5, le groupe vous ignore. Sur 6-8, le chef et l'un des néo-colons s'approchent pour savoir qui les observe. Sur 9-10, les colons font disjoncter le transformateur, entraînant une coupure de courant dans tout le quartier. C'est la panique générale. (Pour les **néo-colons** : **Gangster nomade**. Pour le **chef néo-colon** : **Chef néo-colon.**)

(33-37) Médias : un caméraman et un journaliste font le piquet devant un bâtiment, parés pour leur prochain scoop. Lancez 1d10. Sur 1-5, le sujet du reportage les repère et s'en prend à eux. Vous vous retrouvez évidemment au beau milieu de cette prise de bec. (Pour les **Médias** : **Booster**. Remplacez le cuir par du kevlar® et les pistolets très lourds de mauvaise qualité par des pistolets lourds. Sans les éventreurs. Ajoutez un cyberœil microcaméra, un kit cyberaudio et un amplificateur audio. Pour le **sujet du reportage** : faites un jet sur le tableau de rencontre.)

(38-41) Détective privé : 1 détective privé équipé d'un pistolet très lourd et d'une matraque lourde, portant une tenue pare-balles moyenne. Lancez 1d10. Sur 1-3, il se trouve devant vous, en train de tabasser un informateur au coin de la rue. 4-7, il entre par effraction dans la voiture de quelqu'un. 8-10, il vous arrête et vous demande si vous avez vu la personne qu'il recherche. (**Responsable de la sécurité.** Sans le fusil d'assaut et le bouclier balistique.)

(42-46) Trauma Team : l'AV-4 se pose au milieu du théâtre d'une fusillade, puis les secouristes s'occupent de la demi-douzaine de gangsters blessés. Lancez 1d10. Sur 1-5, l'Équipe vous prend pour de simples badauds, elle vous ignore. Sur 6-10, elle suppose que vous avez



PAR DARIUSK

participé à cette boucherie et les 2 agents de sécurité ouvrent le feu avec leurs fusils d'assaut (CF. PAGE 225 du chapitre **Trauma Team** pour le profil d'une équipe Trauma).

(47-57) Scavvers : un nombre de mendiants crasseux égal au nombre de PJ surgissent des ruines ou des tas de détritus à proximité d'un quartier calciné. Tous portent des vestes en cuir puantes et sont équipés de couteaux rafistolés ou de pistolets très lourds de mauvaise qualité. Lancez 1d10. Sur 1-6, ils vous supplient de leur donner de l'argent ou n'importe quoi d'autre. Sur 7-8, ils vous ignorent. Sur 9-10, ils tentent de vous voler. Le MJ peut décider que jusqu'à 6 de leurs compagnons de misère viennent à leur rescousse si vous en venez aux mains. (**Booster**. Remplacez les éventreurs par des armes de mêlée légères.)

(58-63) Nomades : un groupe composé d'un nombre de Nomades égal au nombre de PJ. Ils portent des protections en cuir, des arbalètes, des couteaux et des pistolets très lourds. Éméchés, ils cherchent la bagarre et harcèlent les personnes de votre groupe qu'ils trouvent attirantes. Autant voir les choses en face : ils veulent la bagarre. Et ils vont l'avoir. (**Gangster nomade**.)

(64-70) Gang de boosters : un nombre de punks de bas étage du gang des Piranhas égal au nombre de PJ. Si vous avez l'air de proies faciles et pleines aux as, ils vous passent à tabac. Ils sont armés de pistolets très lourds et d'éventreurs. (**Booster**.)

(71-76) Punks : un nombre de camés égal au nombre de PJ à la recherche de cash pour satisfaire leurs addictions. Si vous n'arborez pas les couleurs d'un gang ou d'une corporation, ils se jettent sur vous en pleine rue. Ils sont armés de couteaux et de gourdins et ne portent aucune protection. (**Booster**. Remplacez les éventreurs par des armes de mêlée légères. Sans le pistolet très lourd et l'armure de cuir.)

(77-82) Fanatiques : les Annonciateurs sont sortis en force. Un nombre de fanatiques égal au nombre de PJ, armés de couteaux, de gourdins et de pistolets lourds, vous coincent pour vous expliquer que le ciel rouge est un prélude à l'apocalypse. Si vous leur mettez un vent, les zélotes vous font rentrer la vérité dans le crâne à coups de poing. (**Booster**. Remplacez les éventreurs par des super poings et les pistolets très lourds de mauvaise qualité par des pistolets lourds de mauvaise qualité. Ajoutez une arme de mêlée légère.)

(83-88) Camion de Nomades : un nombre de Nomades des Cowboys d'Acier égal à la moitié du nombre de PJ (2 minimum) remet en état un camion tombé en panne. La plupart des Cowboys tiennent tête à un nombre de criminels égal au nombre de PJ pendant que le dernier répare le moteur. Si vous passez votre chemin, on vous laisse tranquille, mais les Nomades pourraient accepter un coup de main. (Lancez 1d10 : 1-6 ils acceptent, 7-10 ils refusent.) (Pour les **Nomades** : **Gangster nomade**. Remplacez le cuir par du kevlar®. Pour les **criminels** : **Booster**.)

(89-94) Gang de boosters : un nombre de membres du gang des Iron Sights égal au nombre de PJ, armés de pistolets-mitrailleurs, d'éventreurs, de cyberyeux luminosité faible et de mégadrénaline. Les gangsters s'en prennent à tous les membres de l'équipe qui sortent du lot, vous extorquent de l'argent et vous provoquent. (**Booster**. Remplacez les pistolets très lourds de mauvaise qualité par des pistolets-mitrailleurs de mauvaise qualité. Ajoutez des cyberyeux luminosité faible/infrarouge/UV, un câblage neural et un Kerenzikov.)

(95-00) Mafia : vous tombez sur des hommes de main de l'impitoyable organisation criminelle Vilshenko. Un nombre de Solos égal au nombre de PJ — 2 équipés de pistolets très lourds, de fusils à pompe et de tenues pare-balles lourdes déchargent des marchandises de contrebande d'un camion. Ils ont un Solo vétéran à leur tête. Lancez 1d10. 1-4, ils ne vous remarquent pas. 5-8, ils vous repèrent et vous lancent un avertissement. 9-10, ils considèrent qu'il vaut mieux rayer tous les témoins de la carte. (Pour les **Solos** : **Agent de sécurité**. Pour le **Solo vétéran** : **Responsable de la sécurité**. Remplacez les fusils d'assaut de mauvaise qualité et les fusils d'assaut par des fusils à pompe.)

Rencontres nocturnes de Night City

(1-5) Forces de l'ordre : un nombre d'officiers en patrouille égal à la moitié du nombre de PJ, armés de fusils d'assaut et protégés par une tenue pare-balles moyenne. Si vous portez des armes ou une armure de façon ostensible, ils vous arrêtent et vous demandent vos papiers d'identité. Si vous ergotez, ils appellent 3 officiers (**Agent de sécurité**) en renfort pour vous embarquer. Et si vous portez la main sur votre arme, ils font feu et remplissent la paperasse après l'échange musclé. (**Responsable de la sécurité**.)

(6-11) Gardes corporatistes : un nombre de gardes corporatistes égal au nombre de PJ patrouillent dans la zone. Ils sont équipés de tenues pare-balles lourdes et de pistolets-mitrailleurs lourds. À moins que vous ne travailliez pour la corporation, ils pensent que vous n'avez rien à faire ici.

« Dégagez, les punks. » (**Agent de sécurité**. Remplacez le kevlar® par une tenue pare-balles lourde

et les fusils d'assaut de mauvaise qualité par des pistolets-mitrailleurs lourds de mauvaise qualité.)

(12-13) Techies corporatistes : un nombre de Techies corporatistes égal à la moitié du nombre de PJ, accompagnés d'un nombre de gardes du corps lourdement armés égal à la moitié du nombre de PJ. Lancez 1d10. 1-2, ils chargent des caisses de pièces détachées dans un AV-4. 3-5, ils travaillent sur un système de la ville qui se trouve sur votre chemin. 6-10, ils réparent une voiture chic sur le bas-côté de la route. (Pour les Techies : **Garde du corps**. Ajoutez une main outil et un cyberœil micro-optique. Pour les **gardes du corps** : **Garde du corps**. Remplacez le kevlar® par une tenue pare-balles moyenne et les fusils à pompe de mauvaise qualité par des fusils à pompes. Ajoutez un cyberœil lunette de visée.)

(14-17) Détective privé : 1 détective privé équipé d'un pistolet très lourd et d'une machette, portant une tenue pare-balles légère. Lancez 1d10. Sur 1-3, il se trouve devant vous, en train de s'en prendre à un informateur au sujet de la localisation d'un suspect. 4-7, il a pris en filature quelqu'un qui se trouve devant vous. 8-10, il vous arrête et vous demande si vous avez vu la personne qu'il recherche. (**Chef néo-colon.** Sans la tente et le matériel de bivouac et le fusil à pompe. Remplacez le pistolet lourd par un pistolet très lourd et l'arme de mêlée lourde par une arme de mêlée intermédiaire.)

(18-20) Corporatistes : un nombre de corporatistes d'une grande entreprise égal au nombre de PJ se dirigent vers une station de MagLev. Ils portent des costumes renforcés avec des fibres en kevlar® et des pistolets à un coup en polymère. Lancez 1d10. 1-4, un nombre de membres de gang égal au nombre de PJ les suivent à la trace dans l'intention de les dépouiller. 5-8, ils prennent les PJ pour des boosters et ouvrent le feu à la moindre provocation. 9-10, méfiants, ils appellent des agents de sécurité en renfort (cf. les gardes corporatistes présentés précédemment). (Pour les **corporatistes** : **Booster**. Sans les éventreurs. Remplacez le cuir par du kevlar®. Ajoutez un kit cyberaudio et un récepteur radio/lecteur de musique. Pour les **membres d'un gang** : **Booster**.)

(21-25) Rockeurs : vous passez devant un nombre de Rockeurs égal à la moitié du nombre de PJ — 1 en route pour donner un spectacle, protégés par leurs gardes du corps Solos (nombre de Solos égal à la moitié du nombre de PJ) et accompagnés par leur manager Fixer. Lancez 1d10. 1-4, ils vous invitent à les accompagner. 5-8, ils envoient les Solos « s'occuper de ces types qui nous suivent ». 9-10, ils vous ignorent. (Pour les **Rockeurs** : **Boosters**. Ajoutez un audiovox et instruments. **Fixer** : **Booster**. Ajoutez un kit cyberaudio et un Agent interne. **Gardes du corps** : **Garde du corps**.)

(26-30) Médias : un caméraman et un journaliste font le piquet devant un bâtiment, parés pour leur prochain scoop. Lancez 1d10. Sur 1-5, le sujet du reportage les repère et s'en prend à eux. Vous vous retrouvez évidemment au beau milieu de cette prise de bec. (Pour les **Médias** : **Booster**. Remplacez le cuir par du kevlar® et les pistolets très lourds de mauvaise qualité par des pistolets lourds. Sans les éventreurs. Ajoutez un cyberœil microcaméra, un kit cyberaudio et un amplificateur audio. Pour le **sujet du reportage** : faites un jet sur le tableau de rencontre.)

(31-33) Vampyres philharmoniques : le gang des Vampyres philharmoniques est encore en train de semer la pagaille. Lancez 1d10. 1-2, 3 de ses membres préparent un canular qui implique 3 ou 4 objets ménagers inhabituels (de votre choix), mais un nombre de

DONNÉES

Beaucoup de rencontres incluent des membres de certains gangs de Night City. Vous trouverez davantage d'informations à ce sujet en PAGE 308



PAR ANSELM ZIELONKA

gangsters égal au nombre de PJ les ont repérés et un conflit éclate. 3-4, 3 d'entre eux ont piraté l'éclairage des rues du quartier pour qu'il clignote au rythme d'une chanson pop célèbre. 5-6, 3 d'entre eux ont piraté les terminaux de données pour qu'ils affichent un avertissement annonçant une frappe de missile imminente et c'est la panique générale. 7-8, 3 d'entre eux ont déversé le contenu de plusieurs énormes sacs d'eurobiftons depuis la fenêtre d'une voiture de police volée. Les gens se jettent sur les billets, mais s'aperçoivent que ce sont des faux. 9-10, 3 d'entre eux ont piraté les écrans vidéo locaux et diffusent de fausses nouvelles. Arrêter les canulars des Vamps nécessite un jet réussi de Sécurité électronique SD 14. (**Vampyres philharmoniques**: **Boosters**. Ajoutez une base de compétence Sécurité électronique de 10. **Gangsters**: **Gardes du corps**.)

(34-40) Habitants: 1 adolescent venant de la Petite couronne. Il a probablement fait le mur pour venir voir Night City. Lancez 1d10. 1-4, un nombre de membres du gang des Piranhas égal au nombre de PJ est en train de le détrousser. 5-8, il se fait sévèrement rosser par un nombre d'Inquisiteurs égal au nombre de PJ, son seul péché étant d'avoir de la cyberfashion. 9-10, il s'est fait coincer par un Fixer qu'il n'a pas assez d'argent pour payer. (Pour les **Piranhas**: **Booster**. Remplacez le cuir par une tenue pare-balles légère. Pour les **Inquisiteurs**: **Booster**. Remplacez les éventreurs par des armes de mêlée légères. Sans le tech-chev. Pour le **Fixer**: **Garde du corps**. Ajoutez un kit cyberaudio, un Agent interne et un analyseur de stress vocal. Ajoutez une base de compétence Négoce de 10.)

(41-46) Netrunners en maraude: 2 Netrunners armés de pistolets très lourds et portant une tenue pare-balles légère. Ils traînent autour d'un petit immeuble abritant les bureaux d'une corporation et essaient de ne pas se faire repérer pendant qu'ils s'introduisent dans l'architecture NET de l'endroit. Lancez 1d10. 1-5, ils sont repérés par un nombre de vigiles égal au nombre de PJ et un conflit éclate. Vous vous retrouvez évidemment au beau milieu de cette prise de bec. 6-10, les Netrunners vous prennent pour des vigiles et se servent des 2 tourelles de sécurité du bâtiment pour vous attaquer. (Pour les **Netrunners**: **Netrunner**. Remplacez la combinaison connectée par une tenue pare-balles légère. Pour les **vigiles**: **Agent de sécurité**. Pour les **tourelles de sécurité**: la tourelle automatisée en PAGE 214.)

(47-52) Nomades: un groupe composé d'un nombre de Nomades venant de la meute des Diables de Tasmanie égal au nombre de PJ. Ils portent des tenues pare-balles moyennes, des couteaux de combat et des fusils. Éméchés, ils cherchent la bagarre et harcèlent les personnes de votre groupe qu'ils trouvent attirantes. Autant voir les choses en face: ils veulent la bagarre. Et ils vont l'avoir. (**Gangster nomade**. Remplacez les arbalètes par des fusils d'assaut et le cuir par une tenue pare-balles moyenne. Remplacez la compétence Tir à l'arc par la compétence Armes d'épaule.)

(53-58) Punks: un nombre de camés égal au nombre de PJ à la recherche de cash pour satisfaire leurs addictions. Si vous n'arborez pas les couleurs d'un gang ou d'une corporation, ils se jettent sur vous en pleine rue. Ils sont armés de couteaux et de gourdins et ne portent aucune protection. (**Booster**. Remplacez les éventreurs par des armes de mêlée légères. Sans le pistolet très lourd de mauvaise qualité et l'armure de cuir.)

(59-63) Trauma Team: l'AV-4 se pose au milieu du théâtre d'une fusillade, puis les secouristes s'occupent de la demi-douzaine de gangsters blessés. Lancez 1d10. Sur 1-5, l'Équipe vous prend pour de simples badauds, elle vous ignore. Sur 6-10, elle suppose que vous avez participé à cette boucherie et les 2 agents de sécurité ouvrent le feu avec leurs fusils d'assaut (CF. PAGE 225 du chapitre **Trauma Team** pour le profil d'une équipe Trauma).

(64-69) Chromeurs: un groupe de super fans d'un groupe de rock chromatique local, couverts de cuir clouté et avec des bras en métal chromés et dotés de cyberarmes. Leur nombre est égal à celui des PJ. Lancez 1d10. 1-5, ils sont shootés au Smash et cherchent la bagarre. 6-7, ils passent devant vous en faisant seulement quelques commentaires grossiers. 8-10, ils trouvent un ou plusieurs membres de l'équipe cools et vous invitent à venir avec eux pour vous défoncer au Smash et aller au concert. (**Booster**. Ajoutez 2 cyberbras avec un revêtement Superchrome™. Remplacez les éventreurs par des étripeurs et le cuir par une tenue pare-balles légère.)

(70-72) Équipe de Solos: un nombre de Solos égal à la moitié du nombre de PJ, portant des tenues pare-balles légères, des épées et des pistolets lourds. Ils ont de la mégadrénaline, des cyberyeux infrarouges et des cyberjambes. Manifestement, c'est un commando de tueurs qui cherche sa cible. Lancez 1d10. 1-5, ils vous évitent et continuent leur chemin. 6-10, ils considèrent qu'il vaut mieux rayer tous les témoins de la carte. (**Responsable de la sécurité**. Ajoutez des cyberyeux luminosité faible/infrarouge/UV et deux cyberjambes avec le super saut. Sans le fusil d'assaut. Remplacez les pistolets très lourds par des pistolets lourds.)

(72-77) Gang de boosters: un nombre de membres du gang des Iron Sights égal au nombre de PJ, équipés d'armes automatiques, de cyberarmes, de cyberyeux

luminosité faible/infrarouge/UV et de mégadrénaline. Les gangsters s'en prennent à tous les membres de l'équipe qu'ils trouvent attirants, vous extorquent de l'argent et vous provoquent. Ce groupe est plus coriace que les gangsters qui sortent de jour. (**Garde du corps**. Remplacez les fusils à pompe de mauvaise qualité par des pistolets-mitrailleurs lourds. Ajoutez 2 cyberarmes de votre choix, des cyberyeux luminosité faible/infrarouge/UV, un câblage neural et un Kerenzikov.)

(78-83) Équipe de Solos : un nombre de Solos égal à la moitié du nombre de PJ, équipés de fusils d'assaut avec Liaison smartgun. Ils ont de la mégadrénaline, une ouïe boostée et des cyberyeux infrarouges de visée. Manifestement, ils sont sur une opération louche. Si vous portez l'uniforme ou le logo d'une corporation rivale, lancez 1d10. 1-5, ils vous évitent et continuent leur chemin. 6-10, ils considèrent qu'il vaut mieux rayer tous les témoins de la carte. (**Responsable de la sécurité**. Ajoutez une Liaison smartgun, un port d'interface neuronale, un kit cyberaudio, un amplificateur audio, des cyberyeux luminosité faible/infrarouge/UV et une lunette de visée dans 1 œil.)

(84-90) Gang de boosters : un nombre de punks de bas étage du gang des Piranhas égal au nombre de PJ + 2. Si vous avez l'air de proies faciles et pleines aux as, ils vous passent à tabac. Ils sont armés de pistolets moyens, de couteaux et de mégadrénaline. (**Booster**. Remplacez les pistolets très lourds de mauvaise qualité par des pistolets moyens de mauvaise qualité. Ajoutez un câblage neural et un Kerenzikov.)

(91-93) Mafia : vous tombez sur une grosse opération de la tristement célèbre famille Scagattalia. Plusieurs Solos avec des cyberimplants équipés de cyberarmes, de pistolets lourds et de fusils d'assaut avec Liaison smartgun déchargent une cargaison de drogue d'un camion. Lancez 1d10. 1-4, ils ne vous remarquent pas. 5-8, ils vous repèrent et vous lancent un avertissement. 9-10, ils considèrent qu'il vaut mieux rayer tous les témoins de la carte. (Utilisez un nombre d'**Agents de sécurité** égal à la moitié du nombre de PJ et 2 **Responsables de la sécurité**. Remplacez les fusils d'assaut de mauvaise qualité par des fusils d'assaut avec Liaison smartgun. Ajoutez des étripeurs, un câblage neural, un port d'interface neuronale, une Liaison smartgun et un cyberœil lunette de visée.)

(94-100) Fusillade : géééénial, vous vous retrouvez pris dans un affrontement majeur entre le Maelstrom et la Légion du Chrome Rouge. Chaque camp compte un nombre de membres égal au nombre de PJ qui portent des tenues pare-balles légères et des pistolets très lourds. Les cyberarmes sont partout. Chaque côté est mené par 1 chef doté d'armes plus lourdes. Choisissez un camp, ou au moins une cible. (Pour les **membres de gang normaux** : **Booster**. Remplacez le cuir par une tenue pare-balles légère. Gardez les éventreurs ou remplacez-les par d'autres cyberarmes si vous le désirez. Pour les **chefs** : **Responsable de la sécurité**. Ajoutez une cyberarme de votre choix.)

Rencontres à minuit de Night City

(1-10) Forces de l'ordre : un nombre d'officiers en patrouille égal à la moitié du nombre de PJ, armés de fusils d'assaut avec Liaison smartgun. Si vous portez des armes ou une armure de façon ostensible, ils vous arrêtent et vous demandent vos papiers d'identité. Vous n'avez rien à faire dehors après minuit et ils le savent. Ils vous empêchent de continuer et cherchent n'importe quel prétexte pour vous arrêter. Si vous portez des armes de façon ostensible, vous êtes bon pour la cellule du commissariat. Et si vous portez la main sur votre arme, ils font feu et oublient la paperasse. (**Responsable de la sécurité**. Ajoutez un port d'interface neuronale et une Liaison smartgun.)

(11-22) Gardes corporatistes : un nombre de gardes corporatistes égal au nombre de PJ patrouillent dans la zone. Ils sont équipés de pistolets-mitrailleurs lourds avec Liaison smartgun. « Qu'est-ce que vous faites à traîner près des bureaux après minuit ? Vous préparez quoi comme mauvais coup ? » (**Responsable de la sécurité**. Remplacez les fusils d'assaut par des pistolets-mitrailleurs lourds. Ajoutez un port d'interface neuronale et une Liaison smartgun.)

(23-24) Détective privé : 1 détective privé équipé d'un pistolet très lourd et d'une machette, portant une tenue pare-balles légère. Lancez 1d10. Sur 1-3, il se trouve devant vous, en train de s'en prendre à un informateur au sujet de la localisation d'un suspect. 4-7, il a pris en filature quelqu'un qui se trouve devant vous. 8-10, il vous arrête et vous demande si vous avez vu la personne qu'il recherche. (**Chef néo-colon.** Sans la tente et le matériel de bivouac et le fusil à pompe. Remplacez le pistolet lourd par un pistolet très lourd et l'arme de mêlée lourde par une arme de mêlée intermédiaire.)

(25) Médias : un caméraman et un journaliste sont à la recherche d'un bon sujet de reportage. Lancez 1d10. Sur 1-5, le sujet du reportage les repère et s'en prend à eux. Vous vous retrouvez évidemment au beau milieu de cette prise de bec. 6-10, ils décident que vous ferez de très bons sujets et se mettent à vous suivre. (Pour les **Médias** : **Booster**. Remplacez le cuir par du kevlar®

et les pistolets très lourds de mauvaise qualité par des pistolets lourds. Sans les éventreurs. Ajoutez un cyberœil microcaméra, un kit cyberaudio et un amplificateur audio. Pour le **sujet du reportage**: faites un jet sur le tableau de rencontre.)

(26-29) Chromeurs: un groupe de super fans d'un groupe de rock chromatique local, couverts de cuir clouté et avec des bras en métal chromés et dotés de cyberarmes. Leur nombre est égal à celui des PJ + 2. Lancez 1d10. 1-5, ils reviennent d'un concert shootés au Smash et cherchent la bagarre. 6-7, ils passent devant vous dans un brouillard alcoolisé en faisant seulement quelques commentaires grossiers. 8-10, ils trouvent un ou plusieurs membres de l'équipe cools et vous invitent à venir avec eux à l'after du concert. (**Booster**. Ajoutez 2 cyberbras avec un revêtement Superchrome™. Remplacez les éventreurs par des étripeurs et le cuir par une tenue pare-balles légère.)

(30-39) Équipe d'Edgerunners: une petite équipe d'Edgerunners: 1 Netrunner, 1 Solo et 1 Nomade. Ils remontent la rue dans une vieille voiture terrestre et se préparent à s'introduire par effraction dans les bureaux d'une petite corporation. À l'extérieur, 6 vigiles patrouillent. Lancez 1d10. Sur 1-5, les vigiles les repèrent et un conflit éclate. Vous vous retrouvez évidemment au beau milieu de cette prise de bec. Sur 6-10, les Edgerunners vous repèrent et vous proposent de collaborer avec eux. (Pour le **Netrunner**: **Netrunner**. Pour le **Solo**: **Responsable de la sécurité**. Pour le **Nomade**: **Chef néo-colon**. Pour les **vigiles**: **Agent de sécurité**.)

(40-42) Trauma Team: l'AV-4 se pose au milieu du théâtre d'une fusillade, puis les secouristes s'occupent de la demi-douzaine de gangsters blessés. Lancez 1d10. Sur 1-5, l'Équipe vous prend pour de simples badauds, elle vous ignore. Sur 6-10, elle suppose que vous avez participé à cette boucherie et les 2 agents de sécurité ouvrent le feu avec leurs fusils d'assaut (CF. PAGE 225 du chapitre **Trauma Team** pour le profil d'une équipe Trauma).

(43-45) Shérif: un Justicier et son adjoint sont en ville et recherchent un gang local de 6 pillards qui se cachent à Night City. Lancez 1d10. 1-5, la fusillade a déjà éclaté quand vous arrivez et vous barre le passage. Le Justicier crie aux PJ de venir l'aider, car la tête des 6 brigands est mise à prix, cher. 6-10, le Justicier et son adjoint sont sur le point d'attaquer le repaire du gang pour l'en faire sortir. Ils ont barré la rue avec l'aide des policiers du quartier et le Justicier propose une partie de la prime aux PJ s'ils entrent avec lui pour l'aider à faire sortir les pillards morts ou vifs. (**Justicier**: **Éclaireur nomade**. **Adjoint**: **Gangster nomade**. **Scavvers**: **Booster**.)

(46-58) Nomades: un groupe composé d'un nombre de Nomades venant de la meute des Sauvages égal au nombre de PJ + 2. Ils sont occupés à passer à tabac un couple de corporatistes parce qu'il les a regardés de travers. Les Nomades ont des tatouages lumineux et des pantalons en cuir, des couteaux de combat, des gourdins et des fusils. Tant que vous restez à bonne distance d'eux et de leurs motos, ils vous ignorent et concentrent leur attention sur la démolition en règle des corporatistes. (Pour les **Nomades**: **Gangster nomade**. Ajoutez des tatouages lumineux. Remplacez les arbalètes par des fusils d'assaut. Remplacez la compétence Tir à l'arc par la compétence Armes d'épaule. Pour les **corporatistes**: **Booster**. Sans les éventreurs.)

(59-63) Fanatiques: c'est l'heure du jugement de Dieu! L'Inquisition est sortie en force maximum. Un nombre de fanatiques égal au nombre de PJ, armés de nunchakus, de pistolets et de fouets, vous coincent. 2 autres Inquisiteurs armés de pistolets à air comprimé avec des munitions acides se tiennent en retrait, prêts à cribler de tirs les PJ les mieux protégés. « Seuls des serviteurs des démons de métal peuvent être éveillés à cette heure-ci. N'importe quel bon citoyen serait chez lui, en train de dormir. Tranchez, broyez et mutilez les hérétiques! » (Pour les **Inquisiteurs**: **Booster**. Sans le cuir et le tech-chev. Remplacez les éventreurs par des armes de mêlée intermédiaires. Ajoutez des pistolets à air comprimé avec 20 paintballs acides pour 2 d'entre eux.)

(64-73) Punks: un nombre de camés accros à la Dentelle noire égal au nombre de PJ +2 à la recherche de cash pour satisfaire leur addiction Même si vous arborez les couleurs d'un gang ou d'une corporation, ils se jettent sur vous en pleine rue. Ils sont sous l'effet de la Dentelle noire, armés de couteaux et de gourdins et ne portent aucune protection. (**Booster**. Remplacez les éventreurs par des armes de mêlée légères. Sans le pistolet très lourd et l'armure de cuir. Ils sont tous sous l'effet de la Dentelle noire [CF. PAGE 228] et ne subissent pas les pénalités dues aux blessures graves.)

(74) Mafia: vous tombez sur une grosse opération de la tristement célèbre famille Scagattalia. Un nombre de Solos égal au nombre de PJ avec des cyberimplants et équipés de cyberarmes, de pistolets lourds et de fusils d'assaut avec Liaison smartgun déchargent une cargaison de drogue d'un camion. Lancez 1d10. 1-4, ils ne vous remarquent pas. 5-8, ils vous repèrent et vous lancent un avertissement. 9-10, ils considèrent qu'il vaut mieux rayer tous les témoins de la carte. (**Responsable**

de la sécurité. Ajoutez des étripeurs, un port d'interface neuronale, une Liaison smartgun et un cyberœil lunette de visée.)

(75-79) Guerre de gangs : gééénial, vous vous retrouvez pris dans une guerre pour du territoire entre les deux plus gros gangs du quartier. Lancez 1d10 pour chacun des deux camps. 1-2, ce sont des membres des Tyger Claws équipés de vestes de biker au blindage léger, de katanas et de pistolets très lourds. 3-4, ce sont des membres de la 6 th Street portant des tenues pare-balles moyennes et des pistolets-mitrailleurs lourds. 5-6, ce sont des membres des Piranhas armés de pistolets très lourds de mauvaise qualité et portant des vestes en cuir déchirées. 7-8, ce sont des membres des Iron Sights armés de diverses cyberarmes et de pistolets-mitrailleurs. 9-10, ce sont des officiers de patrouille du NCPD en tenues pare-balles moyennes avec des fusils d'assaut. Chaque camp compte autant de membres que de PJ (4 minimum) avec l'équipement correspondant à leur affiliation. Les cyberarmes sont partout. Choisissez un camp, ou au moins une cible. (Pour les **membres des Tyger Claws** : **Booster**. Ajoutez des armes de mêlée lourdes. Remplacez le cuir par une tenue pare-balles légère. Pour les **membres de la 6 th Street** : **Booster**. Remplacez le cuir par une tenue pare-balles moyenne. Remplacez les éventreurs par des pistolets-mitrailleurs lourds. Pour les **membres des Piranhas** : **Booster**. Pour les **membres des Iron Sights** : **Booster**. Remplacez les pistolets très lourds de mauvaise qualité par des pistolets-mitrailleurs. Remplacez les éventreurs par d'autres cyberarmes si vous le désirez. Pour les **officiers de patrouille du NCPD** : **Booster**. Remplacez le cuir par une tenue pare-balles moyenne. Ajoutez des fusils d'assaut et une base de compétence Armes d'épaule de 10.)

(80-87) Pyromanes : un petit groupe d'anarchistes radicaux qui en veulent à quelqu'un du quartier. 1 gangster avec des cyberimplants qui manie un crache-feu, une hache et un pistolet lourd et mène un nombre de Boosters égal au nombre de PJ — 3 (2 minimum), chacun armé de 1 grenade incendiaire, d'éventreurs et d'un pistolet très lourd de mauvaise qualité. Ils ne cherchent pas la bagarre, mais ils sont en train de brûler le pâté de maisons et ils tueront quiconque se met en travers de leur route, volontairement ou non. (Pour le **Gangster au crache-feu** : **Pyromane**. Pour les **Gangsters** : **Booster**. Ajoutez 1 grenade incendiaire.)

(88-92) Guerre de gangs : gééénial, vous vous retrouvez pris dans une guerre pour du territoire entre les deux plus gros gangs du quartier. Lancez 1d10 pour chacun des deux camps. 1-2, ce sont des membres des Bozos équipés de tenues pare-balles légères aux couleurs d'un costume de clown, avec des maillets géants et des pistolets très lourds aux couleurs vives. 3-4, ce sont des membres du Maelstrom portant des tenues pare-balles moyennes et hérissés de cyberarmes. 5-6, ce sont des membres des Primetimers armés de vieux modèles de fusil et portant des vestes en cuir à franges. 7-8, ce sont des membres des Voodoo Boys armés de grenades lacrymogènes et de pistolets-mitrailleurs. 9-10, ce sont des membres de la Légion du Chrome Rouge en tenues pare-balles moyennes avec des fusils d'assaut. Chaque camp compte autant de membres que de PJ (4 minimum) avec l'équipement correspondant à leur affiliation. Les cyberarmes sont partout. Choisissez un camp, ou au moins une cible. (Pour les **membres des Bozos** : **Booster**. Remplacez le cuir par une tenue pare-balles légère. Remplacez les éventreurs par des super poings. Ajoutez des armes de mêlée très lourdes. Pour les **membres du Maelstrom** : **Booster**. Remplacez le cuir par une tenue pare-balles moyenne. Remplacez les éventreurs par des étripeurs. Pour les **membres des Primetimers** : **Booster**. Ajoutez des fusils à pompe avec 20 slugs et une base de compétence Armes d'épaule de 10. Pour les **membres des Voodoo Boys** : **Booster**. Remplacez les pistolets très lourds de mauvaise qualité par des pistolets-mitrailleurs. Ajoutez 1 grenade lacrymogène. Pour les **membres de la Légion du Chrome Rouge** : **Booster**. Remplacez le cuir par une tenue pare-balles moyenne. Ajoutez des fusils d'assaut et une base de compétence Armes d'épaule de 10.)

(93-99) Mafia : vous tombez sur une grosse opération de la tristement célèbre famille Scagattalia. 6 Solos avec des cyberimplants et équipés de cyberarmes, de pistolets lourds et de fusils d'assaut avec Liaison smartgun déchargent une cargaison de drogue d'un camion. Lancez 1d10. 1-4, ils ne vous remarquent pas. 5-8, ils vous repèrent et vous lancent un avertissement. 9-10, ils considèrent qu'il vaut mieux rayer tous les témoins de la carte. (6 **Responsables de la sécurité**. Ajoutez des étripeurs, un port d'interface neuronale, une Liaison smartgun et un cyberœil lunette de visée.)

(00) Rage de cyberpsycho : 1 cyberpsycho, recouvert de métal luisant et déchaînant sa fureur sur un passant qui lui est rentré dedans un peu trop fort. Le cyberpsycho est bardé de cyberimplants : 4 cybermembres, des super sauts, plusieurs armes à feu escamotables, des étripeurs et bien plus encore. Il n'a pas l'air de vouloir se calmer et la Psycho Squad va mettre un peu de temps (1d6 + 1 rounds) à arriver sur les lieux. Pire, il vient de vous remarquer. (**Cyberpsycho**.)

SCREAMSHEETS

Dans le monde de ***Cyberpunk RED***, les screamsheets sont des journaux artisanaux soit imprimés sur du papier de mauvaise qualité, soit téléchargés sur les Agents par le puits de données local.

Les screamsheets sont aussi le nom que nous donnons aux passages qui associent une page de texte en jeu (sous la forme d'une screamsheet Night City Today) à une page ou deux d'instructions pour faire jouer un scénario pendant une partie. Ces screamsheets sont simples à mettre en place, faciles à personnaliser et avec un minimum de travail de la part du MJ, elles peuvent aisément occuper toute une séance.

Si vous êtes joueur, nous vous déconseillons fortement de lire les pages qui suivent. Passez directement à la **PAGE 435** pour lire *Black Dog*, l'histoire d'un groupe d'Edgerunners qui obtiennent une mission qui les emmène de Night City à... à vous de le découvrir.

Si vous êtes MJ, continuez. N'hésitez pas à modifier des éléments pour situer un scénario dans une ville différente, le relier aux parcours de vos Edgerunners, ajouter vos propres PNJ, intégrer des rencontres aléatoires de la section précédente ou seulement rendre les choses plus intéressantes pour vos joueurs et vous. ***Cyberpunk*** est toujours ce que vous en faites.



PAR EDDIE MENDOZA

NIGHT CITY TODAY NEWS

DES INFOS À VOTRE IMAGE



QUAND VOUS VOULEZ CONNAÎTRE...

- > LES DERNIERS NUMÉROS GAGNANTS DU LOTO DE LA MORT...
- > LES RUES À ÉVITER POUR CAUSE DE DÉMOLITIONS IMPRÉVUES...
- > LE RÉSUMÉ DÉTAILLÉ DU MATCH DE COMBAT BALL DE LA VEILLE...
- > LES PRÉVISIONS SUR TROIS JOURS DES AVERSES SANGLANTES...
- > LES MALHEURS DES AUTRES POUR VOUS REMONTER LE MORAL...
- > LES DERNIÈRES INFORMATIONS SUR LES ÉVÉNEMENTS LOCAUX ET MONDIAUX...

SUR VOTRE TERMINAL DE DONNÉES, VOTRE AGENT, OU TÉLÉCHARGÉ DIRECTEMENT DANS VOTRE CERVEAU

BIOTECHNICA

Un chercheur de Biotechnica retrouvé vivant

par Jackie McGee

Le professeur présumé mort Kōgan Akigo, responsable du projet Verger chez Biotechnica, a été retrouvé vivant la semaine dernière dans les bois au nord-est de la BosWash. Son état de santé actuel nous est inconnu. Le professeur Akigo a été salué pour ses innovations en génie génétique agricole depuis ses travaux sur les « super cultures ». Ses recherches ont permis de lancer le programme « Forêts Repères » pour tenter de redensifier les forêts affaiblies par les maladies, les insectes invasifs et la pollution. Selon nos informations, le professeur Akigo et son équipe étaient décédés lors de la rupture tragique d'un barrage qui a balayé une communauté installée à moins d'un kilomètre du « Verger » prototype. Cet incident a provoqué un retard de six mois pour le lancement des autres Vergers de Biotechnica. Pour tout commentaire, l'entreprise a affirmé : « Nous sommes soulagés que le professeur Akigo soit de retour parmi nous. Il se remet actuellement de l'épisode traumatisant qu'il a vécu. Il est prêt à retourner dans les laboratoires dès qu'il sera de nouveau sur pied. »

Lien : le problème de la famine résolu ? Biotechnica prend les devants

Lien : la rupture d'un barrage détruit un site d'enfouissement de déchets nucléaires

Lien : Kōgan Akigo

Main basse sur les terres de Washington

par Jericho Hunt

Un groupe d'investisseurs privés a commencé à accaparer de vastes étendues de terres dans l'État Libre de Washington. La cible de leurs acquisitions : des terrains boisés. Ces derniers mois, des millions d'hectares de parcelles ont fait l'objet d'un achat. Nul ne sait qui est à l'origine de ces rachats, mais cet événement a causé son lot de victimes. De petites communautés pâtissent de la fermeture des terrains forestiers et l'industrie sylvicole ne dispose plus d'exploitation. Le représentant légal des investisseurs a publié une déclaration : « Les investisseurs ont des plans ambitieux pour ces terrains, ils demandent aux habitants de se montrer patients. Le travail va finir par arriver et tout le monde sortira gagnant de cette affaire. » Malheureusement, ces paroles ne vont guère réconforter les populations qui souffrent. Il ne reste plus qu'à attendre la suite des événements.

Forêts Repères : la controverse ?

par Jackie McGee

Biotechnica s'y connaît en matière de génie génétique. Ses « super cultures » et ses « Vergers » aident à traverser la crise alimentaire qui frappe l'Amérique. Les organisations telles que le Fonds d'Investissement Alimentaire (FIA) soutient pleinement ses actions. L'an dernier, Biotechnica a révélé son projet « Forêts Repères » destiné à restaurer les forêts dévastées ainsi que l'industrie sylvicole. Maintenant que trois de ces forêts sont déjà implantées, la corporation cherche à étendre son opération sur le territoire. Le terrain alloué à chaque Forêt Repère permet de rebâtir de petites communautés. Cependant, ce reboisement ne fait pas l'unanimité. Green Fist, un groupe d'activistes environnementaux, a demandé la fermeture de Biotechnica, responsable de maux envers Mère Nature. Dans une déclaration, le fondateur de Green Fist, surnommé Green Hammer, explique : « Ces arbres génétiquement modifiés sont une abomination pour la planète. Ils détruisent les écosystèmes voisins et empêchent la sélection naturelle d'opérer. Sans compter que la plupart des arbres plantés ne font pas partie des espèces natives de la région. C'est juste une énorme machine à fric ! Il faut fermer la boîte. » Certains scientifiques appuient la position du groupe activiste, mais ils ne forment pas une majorité. Le professeur Geri McKennel, ingénieur forestier chez Biotechnica, répond à ces arguments : « Notre objectif est de reconstruire des pans de forêts entiers en quelques années, afin de purifier l'air et d'aider à rétablir l'ordre naturel. Ces activistes n'ont rien compris. Oui, certaines espèces proviennent de pays étrangers, mais leur culture permettra un jour de produire des arbres qui pousseront dans des régions particulièrement inhospitalières. Un jour, nous irons peut-être planter des arbres sur Mars. Qui sait ? » Cette idée semble incroyable et seul le temps nous dira si ces Forêts Repères signent notre salut ou notre arrêt de mort.

Lien : Forêts Repères

Lien : Green Fist

La Reine Morosha a encore frappé !

extrait du magazine Solo of Fortune

Le sauvetage récent du professeur Kōgan Akigo est une nouvelle victoire magistrale pour l'organisation de la Reine. Lorsque nous lui avons demandé qui avait recouru à ses services, la Reine n'a pas fait de commentaire. Nul ne saurait ignorer l'ascension spectaculaire de la Reine des Solos et de son organisation avec sa dernière série de missions réussies très médiatisées.

▶ Information pour les joueurs ◀

Biotechnica est à la recherche d'une équipe pour surveiller une Forêt Repère au nord de la Californie. Compte tenu de la série de vols dont les autres sites ont fait l'objet, l'entreprise suppose que FR003 est le prochain sur la liste. La corporation ne souhaite pas engager de mercenaires qui feront plus de dégâts que nécessaire. Ils recherchent des personnalités sensibles à l'écosystème de la Forêt Repère qui laisseront très peu de traces de leur passage. Biotechnica propose un accès aux drones de sécurité de la forêt, 1 000 ED par personne, ainsi qu'un hébergement sur place et un bureau. Lorsque l'équipe accepte la mission, le professeur Geri McKennel s'occupe du briefing :

« Comme vous le savez, ces trois derniers mois, deux de nos Forêts Repères ont été la cible de pirates des bois. Quels qu'ils soient, ils ont abattu des dizaines d'arbres précieux et volé autant de broussins. Au début, nous pensions qu'il s'agissait de Green Fist, mais il semblerait que ce soit plutôt l'œuvre de gens qui refusent qu'on leur coupe l'herbe sous le pied… sans mauvais jeu de mots. Ces pirates ont frappé de nuit, quand le terrain n'était pas surveillé. Logiquement, le site FR003 devrait être leur prochain objectif. Votre mission consiste à vous introduire dans la forêt pour leur tendre une embuscade. Trouvez ces vandales et découvrez l'identité de leur financeur. Morts ou vifs, peu importe à Biotechnica à partir du moment où vous disposez des renseignements. »

L'équipe embarque pour un vol en Bus Corpo VL-11 (hélicoptère) qui la dépose en dehors de FR003, devant une station forestière de Biotechnica. Les bois sont denses et les arbres dominent la région alentour. Rien ne permet de croire que l'implantation de FR003 remonte à moins de dix ans. Un représentant de la corporation attend les PJ dans la station. Il insiste sur la valeur de la forêt, disserte sur le palissandre qui n'est pas une espèce native de la région et sur la façon dont Biotechnica a été capable d'acclimater cette essence grâce à l'épissage génétique. Un chemin d'accès mène au cœur des bois qui sont aussi densément peuplés d'acajous et de chênes. Le représentant remet temporairement les codes d'accès des drones de sécurité (utilisez les **mini-drones aériens** de la PAGE 213) à un Netrunner ou un Techie, afin qu'il puisse observer attentivement les environs et piloter les drones en cas de besoin. Le représentant donne également à l'équipe la clé de la tour de surveillance située au cœur de FR003. Il l'informe que le bâtiment contient des réserves de nourriture en abondance ainsi que des hamacs. Lorsqu'on l'interroge, le corporatiste émet des réponses vagues et se contente de pointer la forêt du doigt. Il souhaite bonne chance à tout le monde et insiste sur la nécessité d'éviter de causer des dommages à l'écosystème, le tout sans prendre de gants.

Il faut environ une heure de marche pour atteindre la tour de surveillance et le site n'a rien d'exceptionnel. Construit à partir de matériaux ignifugés, il possède un ascenseur central ainsi qu'une échelle pour monter au sommet. Pour entrer dans l'ascenseur, l'équipe doit utiliser la clé. L'intérieur n'est pas très high-tech, mais offre une vue panoramique sur la forêt. Un panneau solaire suffit à alimenter les instruments de contrôle météorologique et le système de communication des écrans de surveillance. Il y a même un sismographe. Les hamacs de mauvaise qualité ne supportent pas le poids d'une personne qui possède plus d'un cybermembre. Deux chaises en métal sont repliées à côté de l'unité centrale. La nourriture se compose de sachets lyophilisés à froid, et nul lavabo à l'horizon. Pour l'eau, il faut se servir dans le collecteur d'eau de pluie installé au pied de la tour. Quant aux toilettes, ils se trouvent dans un vieux cabanon en bois qui sent la mort.

▶ Notes pour le maître de jeu ◀

Les « pirates » qui vandalisent FR003 travaillent pour un investisseur de Biotechnica de l'État Libre de Washington. Son plan consiste à mettre fin aux opérations de l'entreprise en NorCal pour qu'elle concentre son implantation dans l'État Libre de Washington, ce qui rapporterait des millions aux investisseurs.

Deux équipes de pirates attaquent FR003. Il y a autant de brigands armés de tronçonneuses que la moitié du nombre de PJ, et autant de pirates avec pistolet-mitrailleur que la moitié du nombre de PJ. Tous les ennemis sont protégés par du Kevlar®. (Pirates avec tronçonneuses : utilisez les **Gangsters nomades** ; ajoutez une arme de mêlée très lourde ; remplacez le cuir par du Kevlar®. Pirates avec pistolet-mitrailleur : utilisez les **Gangsters nomades** ; ajoutez un pistolet-mitrailleur lourd et 50 munitions de pistolet L, remplacez le cuir par du Kevlar®.)

La première équipe frappe depuis l'est tandis que l'autre surgit au nord-est. Les sismographes s'affolent, car chaque escouade conduit d'énormes grumiers. Les engins ne portent pas de signalétique et, à l'intérieur, rien ne permet d'identifier leur propriétaire. Le temps que les sismographes se déclenchent, les personnages ont suffisamment de temps pour rejoindre l'emplacement des grumiers avant que les pirates ne commettent trop de dégâts. Les drones montrent les images des camions qui s'enfoncent dans FR003. Les tronçonneuses font assez de bruit pour couvrir l'approche des personnages.

La difficulté consiste à mettre hors de combat chaque équipe avant que les dommages ne deviennent trop importants. Malheureusement, un arbre tombe quoi qu'il arrive. Si les personnages ne se séparent pas en deux groupes, le résultat est encore plus catastrophique. Les pirates ne souhaitent pas se battre, mais ils ne comptent pas non plus se laisser attraper sans rien faire. Ils offrent une résistance acharnée le temps de couvrir leur fuite. Lorsque les PJ capturent un bandit pour l'interroger, la tête du prisonnier explose au moment où il crache le morceau… Satanées microbombes indétectables.

Au petit matin, le représentant de Biotechnica vient aux nouvelles. S'il y a eu le moindre dégât, il pique une crise. Le total de la paie est réduit de 100 ED par arbre coupé. Le mystère qui continue de planer sur l'identité du commanditaire qui vise les Forêts Repères ne l'enchante pas, mais c'est un début. Il propose à l'équipe un contrat longue durée pour assurer la surveillance de FR003.

BTP : la nouvelle course aux armes ?

par Ziggy « Front » Page

Alors que Night City commence à se reconstruire, une nouvelle course aux armes se déroule dans les rues : la guerre du bâtiment. Partout, on croise des machines de chantier Zhirafa tandis que les aspirants architectes et les ingénieurs de conception décrochent des contrats en or pour participer à la reconstruction. Mais cela ne concerne pas seulement la main-d'œuvre. Les scientifiques aussi ont sauté sur l'occasion. Petrochem collabore avec des entreprises pour optimiser la consommation d'énergie des plus gros engins de chantier pendant que Militech travaille sur un matériau inédit qui résiste aux explosions. Même Biotechnica met la main à la pâte avec son projet « Forêts Repères ». Bien sûr, tout n'est pas rose. Cette course effrénée aux innovations et aux matériaux a provoqué une augmentation des sabotages et des vols sur les chantiers, ce qui compromet les avancées dans la reconstruction du centre-ville. Comme l'explique le directeur Bon Chaney, du Comité de restauration de Night City : « Chaque vol, chaque jour de retard nous empêche de rebâtir des immeubles résidentiels et d'aider les gens à retrouver une existence normale. »

Depuis que la catastrophe a entraîné d'importants déplacements de population et que quantité de SDF occupent les banlieues, les épidémies et la famine sont devenues des préoccupations majeures. Le directeur Chaney incite les habitants à collaborer pour assurer la reconstruction et rappelle qu'il y aura suffisamment de travail pour tout le monde. Night City connaîtra-t-elle un nouvel âge d'or ? Seul le temps nous le dira.

Lien : Comité de restauration de Night City

Lien : un GRAF3 volé sème la terreur dans Little Europe

Alerte sanitaire

par le Département de la santé de Night City

Ceci est un message du Département de la santé de Night City : la zone irradiée représente un danger pour les personnes qui s'y rendent sans protection. Lorsque vous entrez dans la zone, assurez-vous d'être correctement équipé.

Lien : zone irradiée



PETITE DÉTECTIVE — GROS FLINGUE

LES MÉCHANTS NE NOUS VOIENT PAS VENIR.

Lien : Danger Girl

Réouverture imminente : HardGrind !

par HardGrind Harry

Pourquoi s'engager ou mentir quand vous pouvez participer à une expérience exotique sans risque en toute discrétion ? Ces danses sensorielles sont tellement réalistes qu'elles offrent des sensations authentiques. Pour votre confort, nous mettons même à votre disposition des mouchoirs jetables. Fuyez les partenaires jaloux et les MST, et rendez-vous aux soirées du vendredi pour boire un verre et prendre votre pied !

Lien : fusillade dans un club de strip-danse sensorielle populaire

Lien : le sexe sur danse sensorielle, moins risqué que le vrai ?

Les employés de MA&F irradiés

par IGG

Plusieurs employés de Merrill, Asukaga & Finch ont été irradiés après avoir transporté de l'or pour le transférer dans le coffre de l'antenne de Night City. Ils n'étaient pas conscients de manipuler de l'or radioactif. Nous n'avons pas réussi à contacter le dépositaire, monsieur Krash. Ces dernières années, on assiste à une augmentation des stocks de métal précieux radioactif à Night City et sur le marché noir depuis que les Scavvers pillent la zone irradiée. Des banques et des institutions financières effectuent à présent des tests obligatoires sur tous les métaux précieux avant de les accepter dans leurs filiales. Merrill, Asukaga & Finch offre une prime de 500 ED pour localiser M. Krash afin de l'interroger.

Lien : le trésor de la zone irradiée

Faisal : créations sur mesure

par Faisal's Customs

Vous avez besoin d'un fusil spécial ? Vous cherchez un véhicule qui vous correspond parfaitement ? Vous avez de la chance, Faisal's Customs est là pour vous. Tout ce que vous imaginez, notre équipe peut le concevoir.

Avertissement : Faisal's Customs n'est pas responsable des décès ou des blessures résultant de l'utilisation de ses produits. Faisal's Customs ne garantit pas la réalisation de tout produit imaginé par la clientèle. Faisal's Customs ne *fabrique pas* d'armes de destruction massive. Ne venez pas nous commander des ogives nucléaires.

Lien : Faisal Farah, entrepreneur de Night City

Lien : des clubs de MMA underground mettent les produits Faisal à l'épreuve

▶ Informations pour les joueurs ◀

En général, il suffit de se promener dans la rue pour vivre des aventures, mais aujourd'hui est un jour spécial. L'équipe foule l'asphalte, à la recherche de sensations fortes. Quand elle atteint son premier coin favori, elle croise la camionnette du service postal qui livre un colis à une boutique au coin de la rue. Le véhicule est bien équipé, avec son châssis blindé, ses vitres pare-balles et sa mitrailleuse intégrée maniée par un gamin rachitique qui porte une veste flak et un casque trois fois trop grand. La postière qui conduit la camionnette est revêtue de cuir noir et de Kevlar® des pieds à la tête. Le style de sa tech-chev donne l'impression qu'elle a des oreilles de chat. Lorsqu'elle aperçoit l'équipe, elle fait un signe de la main et lance « Bonjour ! » de sa voix aiguë habituelle.

Pour savoir ce qui se passe en ville, la postière est une mine d'informations. Lorsque les PJ lui demandent s'il y a de l'animation dans les parages, elle répond que ça bouge à quelques pâtés de maison d'ici, vers la frontière du territoire d'un gang. Elle s'étonne qu'on puisse vouloir travailler dans la rue, sachant que le quartier est le théâtre de fusillades quotidiennes. Après quoi, elle adresse un clin d'œil et regagne le camion de la poste d'une démarche fière avant de mettre les gaz, laissant derrière elle une large bande noire.

Ce serait sympa d'aller voir ce qui se passe, toujours mieux que de traîner dans le coin en se tournant les pouces. Dès que l'équipe a franchi quelques rues, elle entend le rugissement des coups de feu. On dirait que c'est la fête par là-bas. Lorsqu'elle arrive au carrefour, elle aperçoit une grande vitrine en verre qui trône au beau milieu du trottoir. Celle-ci renferme un paquet de billets soigneusement empilés, un pistolet, un fusil et un ours en peluche.

Toutes les trente secondes, quelqu'un s'avance pour la fracasser tandis que les balles ricochent en tous sens. La rue et les passages piétons grouillent de gens qui ont dégainé leurs armes et se tirent dessus. Parmi les passants qui canardent, certains pourraient appartenir à un gang, mais l'équipe recense au moins une dizaine de personnes qui arrosent la vitrine ou leurs voisins.

Un vieil homme à la tenue décontractée aborde les PJ et affirme pouvoir briser la vitrine sans difficulté, mais trop de choombas excités de la gâchette lui bloquent le passage. Il propose de partager le butin si l'équipe parvient à disperser la foule.

▶ Notes pour le maître de jeu ◀

Militech, qui s'apprête à lancer son nouveau Coffre Sécurité Maximale, avait besoin d'un coup de pub. L'entreprise a engagé le gourou du marketing urbain Willy Maze pour promouvoir son produit avec ses talents de magicien. Elle se targue d'avoir conçu une armoire indestructible (100 PS). En matière de marketing sauvage, Willy est l'homme de la situation. Sans demander l'autorisation à la mairie, il a installé le Coffre Sécurité Maximale dans un quartier de Night City connu pour ses gangs et l'a fixé au trottoir avec d'énormes boulons en acier. Les travaux publics ne vont pas apprécier, sachant que les ouvriers refusent déjà de se rendre dans ce coin à cause de la criminalité. Pendant que les ouvriers de Willy s'occupaient du coffre, ses Techies ont installé des caméras aux quatre coins de la rue pour filmer le chaos. La vitrine est restée dissimulée jusqu'au milieu de la matinée, au moment où un membre de son équipe a retiré la housse de protection avant de partir à toutes jambes.

Le coffre est fabriqué dans un matériau transparent, afin que les 5 000 ED, l'Avenger (pistolet moyen d'excellente qualité) et le Bulldog de Militech (fusil à pompe d'excellente qualité), et l'ourson en peluche tenant une enveloppe soient exposés à la vue des passants. L'enveloppe contient une invitation au salon pour l'emploi privé de Militech. Sur la vitre est apposé un grand autocollant où l'on peut lire « Coffre Sécurité Maximale ».

En plus des caméras qu'abrite la rue, des drones survolent la zone pour filmer le spectacle (utilisez le profil des mini-drones aériens). Chaque fois qu'un tir rate un personnage, lancez 1d10. Sur un résultat de 7-10, la balle atteint le drone caméra à la place.

Les deux bandes impliquées dans l'affrontement sont des gangs de boosters de bas étage. La première est un gang mineur appelé les Alligators Albinos (5 membres ; utilisez les caractéristiques des **Boosters**). Ses membres portent des t-shirts représentant un alligator de cartoon blanc armé d'un fusil d'assaut. Certains se sont fait tatouer l'emblème sur le biceps. Le deuxième groupe de voyous se compose de Piranhas (5 membres ; utilisez les caractéristiques des **Boosters**). Les autres personnages présents sont des habitants divers et variés (10 + 1d6) que le MJ peut équiper comme il le souhaite.

Personne n'attaque les PJ tant qu'ils ne tirent pas sur les gens qui s'approchent du coffre ou qu'ils ne tentent pas eux-mêmes cette manœuvre. Lorsque les gangs perdent trois de leurs membres, ils battent en retraite en emportant les blessés. La foule se disperse quand la moitié des passants sont blessés ou hors d'état de nuire.

Une fois la zone sécurisée, un vieil homme émerge avec un gros cylindre sur le dos relié à un tuyau muni d'une buse. Il ouvre le robinet situé sur l'embout, puis asperge une paroi du coffre avec un aérosol blanchâtre. Il faut compter deux minutes pour fragiliser la vitre. 1d6 Rats des Rues (utilisez les caractéristiques des **Boosters**) essaient une dernière fois d'éloigner les personnages du coffre.

Les attaquants sont facilement impressionnables, dès que l'un d'entre eux meurt, les survivants s'enfuient. Lorsque le vieil homme a terminé, il demande que quelqu'un lui prête une arme. Il prend le pistolet et frappe la paroi du coffre. La vitre transparente ne se fissure pas, en revanche le mastic qui fixe la structure cède et le matériau miraculeux s'effondre.

Si plus de la moitié des PJ sont grièvement blessés, le vieil homme retourne son arme contre eux. Juste pour leur montrer qu'il ne faut pas faire confiance à un vieux choomba. Sinon, il prend sa part et s'en va.

Le théâtre de rue conquiert les banlieues

par Ziggy « Front » Page

À l'heure où l'économie mondiale peine à trouver son équilibre, le domaine de l'import-export est durement touché. Cette situation pose de sérieux problèmes aux entreprises du cinéma pour terminer leurs films. Et les difficultés ont empiré depuis le crash de l'ancien NET. Mais une nouvelle tendance se développe dans les banlieues de Night City : le théâtre de rue. Des comédiens affiliés à la Guilde des Acteurs Julliard se sont mis à organiser au coin de la rue des spectacles qui ne cessent de gagner en popularité. Si les représentations sont gratuites, les acteurs acceptent toutefois les dons. Il leur arrive de récolter jusqu'à 500 ED par soirée. Plus la production est élaborée, plus le public se déplace en masse pour assister au spectacle. Cette activité a attiré des Techies qui cherchent à arrondir leurs fins de mois. Eric Wells, comédien, explique la popularité de ce phénomène : « Les gens en ont assez de dépenser leur salaire durement gagné en mauvaises rediffusions. Ils veulent de véritables émotions, de vraies histoires. Tout ce qu'on retrouve dans le théâtre de rue. » L'inconvénient de ces représentations en plein air est une légère augmentation des vols à la tire, mais cela ne suffit pas à décourager les spectateurs.

Lien : Guilde des Acteurs Julliard

Lien : le cinéma étranger en perte de vitesse

REO Transport de Viande

par REO Transport de Viande assure !

Nos ambulances blindées sont prêtes à intervenir dans n'importe quelle situation de combat. Nous ramassons votre carcasse et les éventuels membres ou organes perdus pour les acheminer vers le centre médical le plus proche. Frais d'intervention abordables.

Lien : bouton d'appel REO Transport de Viande

Le fantôme du NET

par Miller Marcus

Quand Netwatch a fermé les accès à l'ancien NET, de nombreux Netrunners ont refusé de laisser faire. De leur infiltration, ils ont rapporté des données inestimables ainsi que des histoires de « fantômes ». Des récits de spectres qui se sont retrouvés piégés dans le système au moment de la clôture et de Netrunners qui ont succombé aux assauts des R.A.G.E.U.X. La question qui se pose est la suivante : sont-ce de véritables fantômes, ou bien s'agit-il de mémoires de données qui existent dans le NET, mais sont dénuées de conscience ? Des experts en intelligence artificielle comme le professeur Killgrave Shaw expliquent que « dans un sens, ces « fantômes » possèdent une conscience, car ils ressentent les mêmes émotions que celles qu'éprouvent les Netrunners. Ce qui les classe parmi les êtres vivants. » Des théologiens tels que le révérend Philip Longfellow rétorquent que « la mémoire fantôme n'a pas d'âme, elle n'appartient donc pas au domaine du vivant. Sommes-nous prêts à considérer que les IA sont des entités pourvues d'une âme, à l'image des humains ? J'en doute. Un programme n'est qu'un programme. Il accomplit la tâche à laquelle le destine sa programmation, rien d'autre. » Bien que cet argument puisse paraître dur, le révérend marque un point. Bien sûr, cela signifie également qu'à l'avenir, au lieu de perdre définitivement nos proches, nous pourrions télécharger leur mémoire et conserver une version IA de leur personnalité sur nos Agents. Quant aux « fantômes » de l'ancien NET, pourra-t-on les récupérer ou les effacer du système ? C'est une possibilité, mais Netwatch se refuse à émettre le moindre commentaire. Maintenant que les puits de données se démocratisent à Night City, il se peut qu'on abandonne le NET en faveur d'un réseau local favorisant un accès global.

Lien : les spectres du NET

Lien : Netwatch tenu en échec par les R.A.B.I.D.S. sur l'ancien NET

La fin prématurée d'une guerre de gangs

par Jackie McGee

Les tensions permanentes qui agitent les banlieues ont fini par éclater cette semaine, débouchant sur une guerre de gangs entre les Primetimers et les Piranhas. Les tirs se sont tus au bout d'une minute, lorsque les armes des deux camps ont dévoilé au grand jour un défaut impardonnable : il s'agissait de modèles d'impression 3D composés de matériaux particulièrement instables. Les belligérants ont essuyé des pertes massives à cause de ces pistolets de médiocre qualité qui ont explosé entre les mains de leurs utilisateurs. Vingt-quatre heures après cet incident, un adolescent surnommé Zip Print a été retrouvé pendu à un lampadaire ; il a reçu une balle dans la tête et son torse tailladé portait la mention « Escroc ». À ses pieds se trouvait un tas de pistolets défectueux qu'il avait vendus aux deux gangs. Outre la tragédie que représente la mort de l'adolescent, les deux gangs ont déclaré un cessez-le-feu jusqu'à ce qu'ils puissent se procurer des armes plus fiables.

Lien : fichier d'impression 3D pi[illegible]

Que brille le soleil,
Que rayonne le bonheur,
Hello Cutie est là !
Efface de ton visage
Cet air de cyberpsycho,
Promène ton plus beau
flingue en ville,
Hello Cutie est là !



SANROO HelloCutie

Bon de 5 ED pour votre prochain achat d'un produit Hello Cutie

Lien : Sanroo HelloCutie

▶ Informations pour les joueurs ◀

Quand il s'agit de renouveler le design d'armes classiques, nul n'égale le talent de JayeZK. Ses produits dérivés de la gamme Hello Cutie de chez Sanroo sont partout. Du ShotFrog (fusil à pompe) au Koï Kicker (pistolet lourd), ses créations sont devenues célèbres. Les fans d'anime en redemandent. Mais qui dit célébrité dit contrats lucratifs et jalousie d'imitateurs peu scrupuleux. JayeZK a contacté l'équipe de PJ, car depuis la semaine dernière, elle est harcelée par un artiste rival qui se fait appeler Gangster 3D. L'homme a essayé de pirater son Agent, il lui a fait du chantage en envoyant des photos et des vidéos peu flatteuses et, chaque fois qu'elle sort, il l'aborde pour lui chercher des poux. JayeZK en a eu marre. Elle a demandé aux PJ de jouer les gardes du corps la semaine suivante, lors d'un festival de street art où elle va présenter ses nouvelles idées à des représentants de Sanroo. En paiement, elle propose un pourcentage sur la commission que l'entreprise lui offrira.

▶ Notes pour le maître de jeu ◀

Gangster 3D (utilisez le profil de **Netrunner**) est un faux nom, ce que les personnages découvrent rapidement dès qu'ils vont à la pêche aux informations. Lorsqu'ils le prennent en filature, l'escroc les conduit chez DizCom, une boîte récente spécialisée dans la vente de fichiers d'impression 3D. Le bureau de DizCom est situé au vingtième étage d'un énorme bâtiment, on y accède par l'ascenseur destiné aux visiteurs. L'accueil abrite autant d'agents de sécurité que la moitié du nombre de joueurs (utilisez les **Agents de sécurité ;** ajoutez un kit cyberaudio et des communicateurs radio), tandis qu'un nombre d'agents égal au nombre de joueurs patrouille dans le bâtiment. Ils sont reliés les uns aux autres par un système de communication interne. Il existe un ascenseur privé et deux cages d'escalier, une située côté nord, l'autre côté est, auxquels on accède depuis la rue. Le rez-de-chaussée renferme une architecture NET à laquelle on peut se connecter au niveau du bureau d'accueil et de l'entrée de l'escalier nord. À l'extérieur, l'accès aux escaliers est verrouillé par un boîtier nécessitant une carte d'accès, mais il est possible de le pirater (Sécurité électronique SD 10). L'ascenseur privé possède un système de défense intégré (**ascenseur à gaz soporifique**, CF. PAGE 216). Lorsque l'équipe entre dans la cabine, elle a le choix entre deux boutons : penthouse et rez-de-chaussée. Le propriétaire doit être plein aux as.

Le vingtième étage est équipé d'un système de sécurité semblable à celui des escaliers extérieurs, il possède en outre une autre architecture NET, à laquelle on se connecte depuis le palier. Cette architecture abrite 2 **Lutins** qui demeurent inoffensifs tant que les personnages n'entrent pas dans la branche inférieure de droite (celle qui renferme les nœuds de contrôle). Si le groupe ne contient que deux PJ, réduisez à 1 Lutin. Quand l'équipe ne parvient pas à pirater le système de sécurité de la porte du premier coup, une alarme se déclenche (Sécurité électronique SD 12 pour l'éteindre) et provoque l'arrivée des agents de sécurité en patrouille qui mettent les personnages dehors sans ménagement, sauf si les intrus dégainent leurs armes. Dans ce cas, la police intervient au bout de 2d6 tours (1d6 agents pour commencer, utilisez les caractéristiques de l'**Agent de sécurité**).

Quand les PJ atteignent enfin le vingtième étage, que ce soit par l'ascenseur ou les escaliers secondaires, ils débouchent sur des bureaux dotés d'un joli plancher en vinyle blanc et de murs ornés d'holoposters montrant les différentes créations de DizCom (Porc Fendeur, Lapin Tonnerre, Hyène Hyper-Active, Capitaine Piranha). Sur leur passage, les silhouettes cessent de danser et de chanter, toisant les visiteurs d'un air renfrogné. De figures joyeuses et rieuses, les animaux se sont mués en créatures terrifiantes. Le long couloir mène à la porte d'un bureau décoré du logo bleu électrique DizCom. Il s'agit d'une porte automatique qui s'ouvre lorsqu'on s'avance à moins de 2 m. Tandis que le panneau glisse dans son rail, des gloussements enfantins s'échappent de la pièce. À l'intérieur se trouvent un unique bureau et, derrière lui, une porte. Une femme au sourire exagéré (sa silhouette vacille un peu) est assise. Elle accueille les personnages et demande s'ils ont rendez-vous. S'ils répondent par la négative, elle leur propose de bloquer une date. Si les PJ mentent, elle paraît désorientée pendant quelques instants, puis affirme que les visiteurs sont des farceurs. Elle les prie de partir. Quand les PJ refusent, passez directement au combat de dessin animé.

La prise de rendez-vous est pénible. La femme informe l'équipe qu'il faudra patienter trois semaines à cause de la liste d'attente. Et elle ne veut rien savoir.

Lorsque la situation dégénère, la scène vire au **combat de dessin animé**.

Les portes extérieures du bureau s'ouvrent. Dans le couloir, les personnages de dessin animé sortent littéralement des cadres et grognent avant de canarder les intrus. Leurs yeux brillent d'un rouge étincelant. Les yeux de la secrétaire se teignent aussi d'une lueur colérique aux reflets écarlates.

Les personnages de dessin animé sont en fait des hologrammes qui enveloppent des drones planant au niveau de leurs têtes (utilisez les **grands drones aériens** avec des pistolets très lourds et des caméras d'observation, CF. PAGE 213). Lorsque l'équipe les prend pour cible, elle s'aperçoit que les balles traversent les corps et vont se ficher dans les murs, juste derrière eux. Après cette découverte, les PJ peuvent tirer sur les drones sans appliquer les règles pour viser la tête. Il y a un personnage de dessin animé et un nœud de contrôle de drone par PJ (maximum 4). Les deux Lutins (CF. PAGE 212) situés au premier étage de l'architecture NET contrôlent deux drones chacun et les activent chacun leur tour.

Une fois les drones anéantis, les PJ peuvent griller la secrétaire qui est une pseudo IA et ne révèle aucune information supplémentaire. Elle ne peut pas empêcher les gens d'entrer dans le bureau du directeur, fermé par une porte dotée d'une serrure électronique (Sécurité électronique SD 12). Quand la porte du bureau s'ouvre, une scène incongrue s'offre aux PJ : le torse d'un homme relié à une installation labyrinthique composée de tubes et de câbles. Et rien en dessous de la cage

thoracique. Deux drones équipés de bras robotiques planent à ses côtés. L'homme, un Netrunner dénommé Winston Frumighter, ne veut pas de problème et révèle être responsable du harcèlement dont JayeZK est victime. Il espérait ainsi faire peur aux représentants de Sanroo et embaucher l'artiste 3D pour le compte de DizCom. Gangster 3D n'est qu'une façade. Si les PJ l'épargnent, Winston promet de laisser JayeZK tranquille. Mais s'ils s'en prennent à Frumighter, ce dernier riposte (utilisez le profil du **Netrunner** ; réduisez son MOUV à 0). Les deux drones qui se trouvent avec lui n'ont pas d'armes et n'attaquent pas.

Plus tard dans la journée, JayeZK rencontre les représentants de Sanroo, lesquels décident de ne pas recourir à ses services.

▶ Architecture NET, Rez-de-chaussée

Étage	De l'autre côté de la « porte »	SD
1	Mot de passe	6
2	Ce nœud de contrôle commande les boîtiers à carte des portes extérieures.	6
3	Ce fichier contient le calendrier des rendez-vous pour M. Frumighter avec des personnes qui vous sont inconnues (un jet de Guide local SD 13 révèle qu'il s'agit d'artistes mineures du coin). En outre, M. Frumighter a programmé cinq rendez-vous avec Gangster 3D sur les deux dernières semaines.	6
4	Feu follet	–
5	Ce nœud de contrôle commande l'ascenseur privé et permet de l'utiliser.	6
6	Ce nœud de contrôle désactive l'ascenseur à gaz soporifique.	8

▶ Architecture NET, 20e étage

Étage	De l'autre côté de la « porte »	SD
1	Mot de passe	8
2	Putois, Tueur	–
3	Cerbère	–
4	Ce nœud de contrôle commande le boîtier à carte de l'étage supérieur et le système d'alarme du bâtiment.	8
5	Mot de passe. Cet étage se divise en deux branches.	8

Étage	De l'autre côté de la « porte »	SD
1	Cobra	–
2	Ce fichier contient une liste exhaustive d'artistes 3D et d'entreprises de Night City. Des notes indiquent les personnes contactées par DizCom et celles qu'il faut « convaincre » de rejoindre la boîte.	8

Note : entre 1 et 2 Lutins contrôlent les drones et se trouvent dans cette branche. Pour plus d'informations, lisez les notes pour le maître de jeu.

Étage	De l'autre côté de la « porte »	SD
1	Ce nœud de contrôle commande la serrure électronique du bureau de M. Frumighter.	8
2	Ce nœud de contrôle commande 1 personnage de dessin animé (Porc Fendeur)	8
3	Ce nœud de contrôle commande 1 personnage de dessin animé (Lapin Tonnerre)	8
4	Ce nœud de contrôle commande 1 personnage de dessin animé (Hyène Hyper-Active)	8
5	Ce nœud de contrôle commande 1 personnage de dessin animé (Capitaine Piranha)	8

SANROO

HelloCutie

Que brille le soleil, que rayonne le bonheur,

HelloCutie est là !

Efface de ton visage cet air de cyberpsycho,
promène ton plus beau flingue en ville !

Le pistolet le plus mignon du marché !

Si joli que leur sang va rosir !



SANROO

PAR HÉLIO FRAZÃO



BLACK DOG

2045 (DE NOS JOURS)

Tout commence par un mystère. Les bribes d'une chanson.
Une histoire que vous a racontée votre père. La recherche de la pièce manquante du puzzle.
La légende des amants maudits. Un trésor interdit.
Un héritage à assumer.

ILAYAH ET TRACE

a blind man lost, in the streets
a pattern here, I need to see
keep returning keep trying to leave
got a bad feeling that I need to feel
black dog runs at my side
down a road, no end in sight
the city sleeps but in my mind
got a knot that won't unwind...

« *Unbind* ? »

« *Untie* ? »

« Merde. » Lilayah plisse le nez en cherchant le dernier mot du couplet. Bien sûr, elle peut compléter le texte en glissant ses propres idées, mais ce ne seront pas ses mots à lui. Ce n'est pas ce *qu'il* aurait dit. Et c'est ça le plus important. Il s'agit peut-être de son ultime chanson. Et il ne faut pas qu'elle se trompe. Elle lui doit bien ça.

a blind man lost, in the streets
a pattern here, I need to see...

Trace lève les yeux de son Agent et de la demi-douzaine d'écrans auxquels il est connecté. « Tu sais, ça fait à peu près la deux centième fois que tu chantes ces paroles. » Il se cale dans sa chaise et contemple d'un air pensif la grande baie vitrée du conapt. « Et tu n'arrêtes pas de changer la mélodie. C'est vraiment chiant, je ne sais pas si tu te rends compte. » Il lance un regard chargé d'ennui à la Rockeuse avant de se calmer.

« Oui, je suis au courant. Mais le souci c'est que je ne *connais pas* l'air. Il me manque des éléments. J'ai juste un vieux terminal de données piraté provenant d'enregistrements pourris d'une session studio qui s'est déroulée, il y a combien d'années déjà ? » Elle lève les yeux de son synthé et lance un regard noir au Média qui hausse les épaules.

« Ton problème saute aux yeux », observe-t-il.

« Ah ouais ? Tu crois ? »

« Tu as besoin que d'autres cerveaux se penchent sur la question. Soumets-la sur le puits de données. Attends de voir si quelqu'un mord à l'hameçon. Peut-être que quelqu'un était présent ce soir-là pour la session studio — quelqu'un qui est toujours vivant et qui ne s'est pas débarrassé de ses souvenirs. »

Trace fait glisser la fenêtre contenant l'article sur lequel il travaillait. De toute manière, il a du mal à avancer. Comme Lilayah, il ne possède que des fragments de l'histoire et celui qui la lui a rapportée — le Vieil Homme — n'en sait pas plus. Il entre le mot de passe pour ouvrir le lien vers son puits personnel qui lui permet de transmettre des informations, puis il tend son Agent devant Lilayah. « Vas-y, recommence. Encore. Même si j'en ai plein les oreilles de cette chanson, répète-la. » Et Lilayah s'exécute.

Difficile de savoir qui est le plus surpris des deux quand, vingt minutes plus tard, le son d'une notification signale l'arrivée d'un message sur le lien de Trace.

La voix douce est celle d'un contralto doté d'un léger accent métallique. Une femme. Ou modifiée pour y ressembler.

« J'ai vu votre message. Je pense pouvoir vous aider. »

KEPLER ET PNEUMO

Dans un autre quartier de Night City, Kepler recharge la mitrailleuse du haut. L'arme a souvent tendance à s'enrayer, il ne faudrait pas qu'elle lâche une fois sur la Route, loin de toute source d'approvisionnement. La Nomade essuie son visage du dos de la main — la main augmentée — qui lui laisse une trace de cosmoline sur le nez. Elle entend Pneumo rire dans le coin du kombi où il s'assied quand il se connecte au puits de données. Il travaille sur son projet secondaire — un fragment de code qu'il cherche à localiser depuis bientôt cinq ans.

« Qu'est-ce qu'il y a ? »

« Trace a posté une chanson sur laquelle Lilayah travaille. Je crois que c'est celle qu'elle n'arrêtait pas de jouer. » Sa voix est éraillée : il ne s'en sert pas vraiment quand il est sur la Face. Kepler lui jette un chiffon, puis reporte de nouveau son attention sur la sulfateuse. « J'arrive pas à croire qu'ils aient toujours pas couché ensemble », lance-t-elle d'un air absent. Le Netrunner remonte ses lunettes et se met à fouiller dans un tas de puces de données. Il cherche quelque chose d'intéressant qui pourra leur rapporter gros rapidement et financer leur prochaine expédition sur la Route. « Les gens qui travaillent ensemble ne sont pas obligés de coucher et de se marier, Kep, répond-il dans son lourd accent traînant. Toi et moi, on est plutôt une exception de ce côté-là. »

« Oui, mais... » Kepler s'interrompt au milieu de la conversation. Elle a repéré quelque chose. Plusieurs silhouettes se déplacent au milieu des piles d'ordures, se dirigeant droit vers le kombi. « Désolée. J'ai du boulot, Nu », grommelle-t-elle en se hissant sur le siège de la mitrailleuse. *Ça tombe bien, je viens juste de la recharger*, pense-t-elle pendant qu'elle active la vision infrarouge dans son œil gauche et se connecte au processeur de l'arme. Avec sa vision améliorée, les silhouettes se révèlent être un groupe de boosters qui tentent de prendre le kombi

à revers. On dirait que les Iron Sights sont de retour. Elle enlève la sécurité, fait pivoter le canon et déchaîne les enfers. Le rugissement de la mitrailleuse lourde secoue la structure du véhicule, les livres rangés dans la bibliothèque et les couverts de la kitchenette tombent au sol. Les bandits des Iron Sights s'éparpillent, s'effondrent. Certains d'entre eux traînent les blessés à l'abri des balles. Elle arrête la mitrailleuse — inutile de gâcher des munitions. Ces gars-là ne sont pas près de revenir.

« Hé ! Kep ! l'interpelle Pneumo en débranchant ses oreilles à l'aide de ses cyberdoigts rallongés. Trace vient de m'envoyer un message. Un truc intéressant. »

Kepler arbore un grand sourire. Elle qui commençait à s'ennuyer.

DAMIEN ET ZARA

À peine Damien a-t-il fini de remplacer les pistons de l'avant-bras que la sonnerie retentit. *Putain de cybermatos russe*, pense-t-il alors qu'il se retourne et laisse le drone descendre de son bras pour atteindre l'Agent rangé sur l'établi. Les pinces du drone attrapent l'appareil pour le lui amener ; il jure à voix basse pendant qu'il lutte contre le bras russe récalcitrant. « Allez, vas-y », dit-il. En réalité, il n'a pas *besoin* de parler à son Agent — il est raccordé en mode radio et audio – mais les clients aiment bien voir son visage, cela donne une touche plus personnelle aux échanges. Il écoute Trace pendant quelques minutes, puis repose le cyberbras et se traîne en dehors de l'atelier. « Yo, Zara ! »

La Solo détourne les yeux de la cible qu'elle vient de transpercer. Peu de gens s'adonnent au tir à l'arc de nos jours, mais elle a toujours trouvé cette discipline utile : un arc est silencieux, dispose d'une bonne portée de tir et, la plupart du temps, on peut récupérer ses munitions. « Quoi ? répond-elle en désactivant le mode ciblage de ses optiques. On a un problème ? »

Damien se tient dans l'encadrement de la porte du bureau/container vétuste en métal. « Nan, lance-t-il en souriant. C'est Trace et Lilayah. Ils veulent qu'on couvre leurs fesses qui valent de l'or pendant qu'ils explorent une piste pour une des histoires de Trace. »

Zara appuie sur les branches et l'arc se replie pour devenir plus facile à transporter. Les flèches, qui sont elles aussi rétractables, sont rangées dans un carquois qu'elle porte sur le dos. Mais l'arc n'est pas sa seule arme : en tant que professionnelle, elle est également redoutable avec le Kang Tao qui repose dans son holster d'épaule. Pourquoi pas ? Trace est une source de revenus fiable, et il est beaucoup plus intelligent que les clowns qui font office de clients réguliers. Elle est partante, quel que soit le plan. « Allons-y », annonce-t-elle attrapant son sac de voyage, déjà prête à enfourcher sa moto.

SAMANTHA

« *Donc, comme je le disais, je pense pouvoir vous aider* », dit-elle. « Elle » s'appelle Samantha et fait deux mètres de haut. Chromée des pieds à la tête, elle ressemble à une Amazone de métal, jusque dans l'acier qui dessine des muscles. Elle porte un débardeur et un legging chaud qui paraissent déplacés sur ce corps qui ne ressent ni la douleur ni la chaleur, sauf quand elle le souhaite. *Borg intégrale*, en déduit Damien. Il la regarde comme un chien qui salive devant un steak ; pas de désir sexuel là-dedans, juste l'envie brûlante d'explorer son corps et de la démonter pour analyser son fonctionnement. Ses cyberoptiques bleu clair s'arrêtent sur lui, puis s'aventurent derrière pour se river sur Lilayah. « *C'est toi la Rockeuse ?* » demande Samantha de sa douce voix de contralto.

Lilayah acquiesce, puis Samantha désigne un couple de canapés en cuir moelleux qui entourent une table basse. « *Asseyez-vous* », propose-t-elle. Ils s'exécutent.

Le regard expérimenté de Trace passe la pièce en revue. On dirait un garage – non, *c'est* un garage, si l'on oublie les meubles confortables installés à des points stratégiques ; dans un coin se trouve même un épais matelas en plumes. Mais trois éléments sortent du lot. Le premier est une voiture de sport grandeur nature garée sur l'une des places de parking — miraculeusement préservée pour

PRÉSENTATION DE L'ÉQUIPE

Les personnages principaux de Black Dog (Lilayah, Trace, Kepler, Pneumo, Damien et Zara) ont été créés avec l'aide de six cyberpunks, aussi réels que remarquables, qu'on aime bien appeler les « Cyber6 ».

Cinq des Cyber6 promènent leurs prothèses dans le monde réel, et c'est un sujet sur lequel nous avons énormément réfléchi en écrivant **Cyberpunk RED**.

Cyberpunk est plus proche de nous qu'on ne le croie. Souvent, cette perspective paraît angoissante, mais concernant les progrès qui ont été accomplis dans l'univers des prothèses, il s'agit au contraire d'une idée réjouissante que nous voulions mettre à l'honneur dans cette édition.

Les Cyber6 ne sont pas une source d'inspiration parce qu'ils portent des prothèses et mènent des existences pleines et entières. Ils nous inspirent parce que chacun d'entre eux est la preuve optimiste, radieuse, qu'il est possible de donner vie à un monde meilleur. Ce constat resterait vrai, même si la situation était différente.

Les Cyber6 et les personnages qu'ils ont créés sont présentés dans les encadrés de cette histoire.

un véhicule vieux de vingt ans. Le deuxième est un énorme cadre holo représentant un Rockeur — le légendaire Johnny Silverhand, dans une alcôve chargée de bougies digitales et d'objets de collection.

Le dernier est une grande caisse en bois qui fait deux mètres cinquante de long et un mètre vingt de large. Elle est scellée par des bandes métalliques et ses planches sont rivetées de serrures et de systèmes de défense.

Samantha s'assied avec élégance. *Tous ses gestes* paraissent élégants. Au moment où elle les rejoint, elle pose la main sur son décolleté argenté ; avec un léger bruit sec, une petite fente s'ouvre dans sa poitrine. Elle en extrait un morceau de plastique fin : une puce de données. Elle la tend vers Lilayah.



PAR ADRIAN MARC

« *Vous ne possédez qu'un fragment,* explique Samantha. *Quelqu'un était là cette nuit, avant la fermeture du club ; ils ont pu faire un échantillonnage avant que les videurs les mettent dehors. Mais ce que je détiens,* elle fait un geste avec la petite puce bleue, *est la chanson complète, enregistrée avec sa voix à lui. Johnny Silverhand.* » Quelque chose perce dans ses paroles ; quelque chose qui ressort à travers les tonalités modélisées à la perfection : un sentiment d'émerveillement. Les yeux de Trace et de Kepler se croisent au moment où ils comprennent. *C'est une fan de Silverhand,* pensent-ils au même instant. *Elle a gardé cette puce comme une relique pendant toutes ces années.*

Samantha poursuit ses explications. « *Mais avant de vous la remettre, vous devez savoir une chose : Johnny a enregistré la puce juste avant sa disparition en 2023. Cependant, elle a été endommagée. Par une explosion IEM.* »

Damien scanne la puce, le zoom réglé au maximum. Au bout de quelques secondes, il dit : « Des radiations, pas vrai ? »

Samantha paraît surprise. « *Comment avez-vous deviné ?* »

Le Techie hausse les épaules. « Après la Bombe, la ville grouillait de tonnes de puces et d'appareils électroniques cramés. Je suis un Techie après tout. Les gens n'arrêtent pas de m'amener des puces endommagées par des IEM. J'ai appris à les reconnaître. »

Samantha se rassied, pensive. « *D'accord, je vois. La chanson est complète — je crois. Mais une partie est brouillée, on dirait qu'elle est cryptée. Comme je ne suis pas une Techie, je n'ai pas réussi à récupérer ce morceau ; j'ai juste fait une copie de l'original. Il s'agit d'une de ces copies.* » Ses yeux se ferment, comme si un souvenir douloureux remontait à la surface. « *Je vous la donne* », finit-elle par lâcher.

Trace observe les traits de Samantha pendant qu'elle remet la puce Lilayah. Il se décide à poser la question : « Que voulez-vous en échange ? » Samantha paraît d'abord étonnée, puis résignée quand le Média ajoute : « C'est Night City, choomba. Dans cette ville, *personne* ne donne *rien* gracieusement. Alors, dites-nous quel est votre prix. »

La femme d'argent hoche lentement la tête. « *D'accord, je n'ai qu'une demande. Mais c'est loin d'être anodin.* » Elle désigne la grande caisse en bois à proximité. « *J'ai besoin*

que vous alliez livrer ça. Dans une autre ville. À New Mexico. Dans un endroit appelé Los Alamos Labs. »

COMBAT URBAIN

Ils traînent la caisse jusqu'au kombi. Samantha les accompagne, mais elle reste en arrière. Le gang surgit de tous côtés. Ils lâchent leur cargaison et une fusillade éclate. Au milieu du staccato assourdissant des fusils automatiques et des détonations des armes lourdes, Kepler s'élance vers le kombi, Zara et Pneumo couvrant ses arrières. Le Netrunner lance une grenade aveuglante à ses poursuivants. Lorsqu'elle atteint le véhicule côté conducteur, Kepler ouvre le hayon.

Pendant ce temps, Samantha a chargé la caisse sur ses épaules. Elle titube vers le véhicule au moment où la portière s'ouvre en percutant le bitume. Elle ordonne à Zara de sortir sa moto du coffre — elle en prendra soin.

Pneumo pousse la bécane dans la rue et Samantha jette la caisse dans la soute avant de se retourner d'un pas chancelant. *« C'est chargé ! Maintenant, tirez-vous d'ici ! »* crie-t-elle, le volume réglé à fond.

Damien hurle à Samantha : « T'es ignifugée ? »

« Ce serait vraiment con pour un pompier de ne pas l'être ! » rétorque-t-elle au milieu du sifflement de ses systèmes de ventilation surchauffés.

« Merveilleux », crie-t-il, puis il ouvre un grand réservoir muni d'un tuyau qu'il a tiré du coffre du kombi. Une gigantesque gerbe de feu se déverse au milieu des voyous. Du napalm.

Kepler met les gaz, fonce droit dans les flammes et au milieu des débris pour rallier la route, elle s'arrête juste le temps que Trace et Lilayah grimpent par les portières ouvertes. Ils filent au milieu des ruines rougeoyantes de la zone irradiée, talonnés par des véhicules de guerriers de la route auxquels se sont joints les membres du gang. À présent, tout le monde mitraille les poursuivants. Lorsqu'ils franchissent des terminaux, Pneumo prend le contrôle de grues et d'autres engins de chantier, parmi lesquels une paire d'énormes robots de construction GRAF3, qu'il utilise pour renverser l'échafaudage d'un bâtiment en travaux. Les tubes métalliques écrasent l'un des tanks punks, mais ses comparses continuent de leur coller aux basques.

Soudain, Kepler vire à droite et fonce entre des empilements de containers. Les bandits toujours sur les talons, elle dépasse à pleine vitesse une barrière de sécurité et déboule dans une vaste zone dégagée cernée de centaines de containers. Des Nomades vêtus de cuir sortent de tous côtés, les armes à la main. Quand ils reconnaissent le kombi d'un des leurs, ils prennent pour cible le gang, qui bat en retraite sous le feu nourri. Kepler enfonce les freins à fond, fait taire le moteur. Elle se rencogne dans son siège lorsqu'un Nomade à la carrure imposante, portant une moustache en guidon de vélo et un Stetson élégant, s'avance vers la vitre côté conducteur. Il tient une mitrailleuse légère M249 encore fumante. Il sourit et dit sur un ton amical : « Jeune demoiselle, si vous comptez vous joindre au Convoi, vous arrivez pile à l'heure. »

AUTOROUTE NOMADE

« Heureusement que le kombi est assez grand », commente Pneumo maintenant qu'ils sont quatre, serrés comme des sardines à l'arrière. Le véhicule de neuf mètres de long ressemble à une boîte blindée aux formes arrondies. Huit personnes peuvent y dormir, à la rigueur dix en poussant un peu. Il s'agit d'un modèle standard qu'utilisent les familles nomades du Sud-ouest : salle de bains, cuisine et espace de stockage s'entassent dans sa carcasse spacieuse. Le kombi est le foyer de Kepler — le dernier héritage qu'elle ait gardé de ses parents originaires de Floride.

La lumière du midi est aveuglante, la chaleur qui ondoie élève l'horizon infini de l'asphalte qui s'enfonce vers l'est. Des dizaines de véhicules les entourent : des cybermotos surbaissées, des voitures blindées et armées de toutes sortes, des kombis assortis semblables au leur et au milieu se dessinent les silhouettes gigantesques des

KEPLER

créée en collaboration avec Ashley Sherman



La famille de Kepler, une meute nomade de Floride, peinait sans cesse à joindre les deux bouts. Kepler est née sans avant-bras droit, mais à cause de la pauvreté de ses parents, elle n'a pas pu bénéficier d'implant cybernétique avant d'être en âge de gagner sa vie. Actuellement, elle travaille en équipe avec son mari, Pneumo.

Ashley Sherman est née à Chuluota, Floride, à quelques kilomètres d'Orlando. Comme Kepler, à sa naissance, il lui manquait la partie inférieure du bras droit, juste en dessous du coude. Elle a passé sa jeunesse dans une ferme, pratiquant l'équitation et le dressage de chevaux, la danse et la plongée sous-marine. Sa première prothèse a été un bras bionique doré i -Limb Quantum de chez Össur. Elle vit actuellement à Londres avec son mari James Young et leur enfant, où elle poursuit une carrière de mannequin et d'actrice.

Pneumo

créé en collaboration avec James Young



Ses parents ont inculqué le sens de la justice à Pneumo : des flics honnêtes prisonniers d'un système corrompu. Il a commencé le Netrunning très tôt pour combattre les puissants, affrontement qui a débouché sur une course-poursuite et un accident qui a failli le tuer. Après que sa famille l'a fait sortir en douce du pays, il a reçu des soins et rencontré sa femme et partenaire de travail, Kepler.

Présentateur de la BBC, le double amputé James Young est un vulgarisateur scientifique passionné qui a gagné son surnom « Metal Gear Man » en travaillant avec l'entreprise de jeu vidéo japonaise Konami pour concevoir son propre bras bionique. Parmi les œuvres de James, vous pouvez regarder son émission Can Robots Love Us ? sur la chaîne YouTube BBC Three. Il vit à Londres avec son épouse, Ashley Sherman, et leur enfant.

Camtars — l'énorme train de remorques nomade qui charrie des tonnes de containers et suffisamment d'espace pour héberger cinq ou six familles chacun. « On a de la chance qu'ils nous aient laissés les accompagner », remarque Pneumo en souriant. Kepler secoue la tête. « C'est pas de la chance, chéri. C'est grâce à Trace. Les Aldecaldos, comment dire, c'est une sorte de famille royale chez les Nomades. » Elle cale ses pieds contre lui — comme Pneumo conduit, elle en profite pour reposer ses épaules après la chevauchée infernale de minuit. Elle ajoute : « Tu n'envoies pas bouler le fils du Vieil Aldecaldo si tu tiens à garder une place au sein des Familles. » Un cliquetis interrompt son explication : Damien bricole une amélioration qu'il prévoit d'installer sur le moteur du kombi quand ils monteront le camp dans la soirée. Parmi le tumulte de la route, elle distingue les notes métalliques du synthé de Lilayah tandis que la Rockeuse s'efforce de mettre au propre la chanson sur laquelle elle travaille.

a blind man lost, in the streets
a pattern here, I need to see
keep returning keep trying to leave
got a bad feeling that I need to feel
black dog runs at my side...

Au fond de la soute du kombi, la caisse repose à l'endroit où devrait se trouver la bécane de Zara. Son poids surprend. De même que ses multiples protections. Samantha n'y est pas allée par quatre chemins et leur a interdit d'y toucher. « Ouvrez-la, et vous signez votre arrêt de mort. Même moi je suis incapable de la déverrouiller. Contentez-vous de l'acheminer jusqu'à New Mexico, à l'adresse que j'ai transférée sur vos Agents, et tout ira bien. » Elle leur a également remis plusieurs centaines d'eurodollars pour couvrir leurs dépenses, mais là n'est pas le problème. À Night City, quand on fait une promesse, on la tient, point barre.

Zara est assise à l'arrière du kombi, elle contemple ses mains d'un air pensif. Elle se résout enfin à attraper son sac de voyage dont elle tire un paquet volumineux. Il sent la cosmoline et, lorsqu'elle le déballe, elle s'aperçoit que le pistolet massif a beaucoup servi, mais qu'on l'a aussi bien entretenu. Tandis qu'elle sortait du garage, Samantha l'a prise à part et lui a remis le paquet de force. « *Tu ferais bien d'emporter ça,* lui a dit la femme d'argent. *Il n'en aura plus jamais l'utilité et je pense que tu es la plus à même de le porter en son honneur.* »

Comme Samantha, l'imposant automatique déploie son chrome chatoyant. Zara le soupèse, elle regarde l'intérieur du canon. Il paraît très lourd. Il porte le poids d'une qualité ineffable qui n'est pas juste une affaire de grammes.

Elle croit savoir de quoi il s'agit, mais elle craint de découvrir la vérité.

Histoires de fantômes

Une soirée dans le désert.

Pendant que le reste du groupe se réunit pour manger, Trace erre au milieu du campement nomade. Il pose des questions à droite à gauche, insiste un peu plus, jusqu'à ce que, guidé par les informations qu'il a récoltées, il s'avance vers un feu, prenant place aux côtés d'un homme élancé aux cheveux longs qui doit avoir la quarantaine. Dans un geste amical, le Nomade lève une flasque en métal. « Une gorgée, jeune Aldecaldo ? »

« On se connaît ? » répond Trace qui porte la flasque à ses lèvres pour prendre une rasade. L'homme hoche la tête. « Je ne t'ai pas vu depuis un bail, mais voyons... tu devais avoir dix-sept piges la dernière fois. J'avais vachement moins de cheveux gris à l'époque. »

« Vous avez connu mon vieux, alors ? »

« Oui, c'est le cas. »

« Ça vous dérange si je vous pose une question ? » Le Nomade glousse. « Vas-y, jeune Aldecaldo. »

« Voilà, le Vieil Homme m'a raconté des histoires sur l'affaire Arasaka. À propos de la bombe, du combat. » Trace observe le Nomade avec intérêt. « Il m'a dit que vous y étiez. » Son compagnon hoche la tête, reprend la flasque et boit une gorgée. « Ça fait tellement longtemps. » Trace se contente de le dévisager, il contemple les flammes, puis reporte son attention sur le Nomade.

« Quand t'es jeune, choomba, tu te crois immortel. » L'homme tend le bras pour remuer les braises mourantes, avant de regarder Trace de nouveau. « Alors comme ça, le Vieux Santiago ne t'a jamais raconté ce qui s'est passé ce jour-là ? »

« Il m'a révélé une partie de l'histoire. Mais même lui n'en connaissait pas la fin. »

« Ça, c'est parce qu'il n'y était pas. Après avoir bourlingué en compagnie de Rogue et Johnny, il a fini par partir. Il a rencontré ta mère, il s'est installé et en fin de compte, il a pris les rênes de la Famille. Alors que moi, je suis resté jusqu'au bout. J'étais beaucoup plus jeune à l'époque, j'avais à peu près ton âge. Je faisais partie des *Lobos* — les Loups —, les guerriers des Aldecaldos. Je portais du cuir bien épais et un fusil; je m'étais déjà taillé une réputation pour tout dire.

Voyons voir... On a sauté sur le toit depuis la Navi. Shaitan couvrait l'entrée et Spider Murphy piratait les défenses cyberspatiales. Johnny, je ne sais pas pourquoi il était là. Peut-être qu'après toutes ces années, il se sentait mal de pas avoir réussi à sauver sa *compañera*. En tout cas, il y était, avec son bras en argent et son gros flingue chromé. On a fini par entrer, et on est descendus jusqu'au labo d'Ara — à l'endroit où ils avaient retenu la compagne de Silverhand. Dix étages plus bas.

C'est là qu'ils nous ont sautés à la gorge. Pendant la première vague, ils ont eu la peau du reporter. Nous, les Lobos, on était immobilisés; j'ai perdu mon frère Antonio ce jour-là. Et puis ce satané *bastardo*, le Smasher, il a déboulé comme une *tormenta*. Il nous aurait tous tués si Silverhand s'était pas levé pour lui crier un truc en mitraillant. Il devait savoir qu'il ne ferait pas grand dommage — même son gros flingue argenté ne pouvait pas arrêter le cyborg, mais il a essayé et il s'est fait bousiller. L'avantage, c'est que cette ouverture a permis à Shaitan de ceinturer Smasher et de le retenir pendant qu'on traînait le reporter et qu'on gagnait l'ascenseur pour monter sur le toit. On a dû laisser le Rockeur sur place; le temps nous filait entre les doigts.

Y'a un truc que je pige toujours pas. On transportait une valise. On ne m'a pas dit ce qu'elle contenait, mais elle était sacrément lourde. Et pendant la fusillade, j'ai cherché Morgan, le *cabrón* à la tête des opérations, mais impossible de le trouver. Il s'est juste barré avec la mallette et je crois qu'il a descendu les escaliers. Je ne l'ai pas vu jusqu'à ce qu'on embarque dans la Navi d'extraction, au moment où il s'est fritté avec ce *bastardo* de Smasher.

Une ou deux minutes plus tard, alors qu'on était loin du bâtiment, la bombe a explosé. »

Les yeux de Trace s'étrécissent. Il a trouvé ce qu'il cherchait.

TONNERRE SUR LA ROUTE

Tôt dans la matinée. C'est l'aube. Sur la route. Kepler reste au milieu du convoi, légèrement en retrait. Au bout de quelques heures, tandis que les buissons secs défilent à l'infini au milieu du désert, ils repèrent quelque chose, un nuage de poussière qui se soulève, loin derrière, dans la chaleur nébuleuse.

Trace sort son drone et le déploie. Il file à l'arrière, renvoyant les images qu'il filme au Média suspicieux. Au bout de quelques minutes, Trace grogne : « Problèmes en approche. Un gang de motards. »

Mais pas les « guerriers de la route » classiques. Ces gars n'ont rien des gogangs habituels. Il s'agit d'une cinquantaine de *bosozoku* — les redoutables motards japonais, armés jusqu'aux dents. Ils chevauchent d'excellentes bécanes et portent des armes qui ne font pas rire : des mitrailleuses, des lance-grenades, des lance-roquettes.

Et ils soignent leur apparence — dans le style chanteur de pop japonaise.

Lilayah est atterrée. « On va se faire trucider par un putain de boys band ? » hurle-t-elle à Zara.

Jusqu'ici, Zara ne s'est pas branchée au Flingue. Mais la situation est critique, pas le temps de s'échauffer avec une nouvelle arme. Elle tire le câble de connexion de la crosse du gros automatique argenté et l'enfonce dans le port de son poignet. Au bout d'un moment, ses yeux se brouillent; le réticule de visée et tous

TRACE SANTIAGO

créé en collaboration avec Trace Wilson



Quand votre père est le chef de la Nation Nomade tout entière, il est difficile de se faire une place. Trace Santiago a donc choisi la voie du Média. Il a occupé un poste « réglo » pendant un moment, puis s'est mis à son compte après s'être fait griller la priorité par des journalistes moins « basanés ». À présent, il publie directement ses reportages sur le puits de données.

Trace Wilson est un auteur jeunesse et un ambassadeur de la science bionique qui a été victime d'une amputation congénitale. Né sans main droite, Trace a grandi dans l'angoisse d'être différent des autres. Il a publié son premier livre jeunesse à 21 ans, l'année où il a reçu son premier bras bionique. Avec son ouvrage Uniquely Me, ainsi que sa suite, Uniquely Brave, il souhaite que les enfants victimes de malformations apprennent à aimer les différences qui les rendent uniques et à surmonter leurs appréhensions.

les accessoires qui l'accompagnent s'affichent par-dessus son champ de vision.

« Plutôt crever », s'écrie la Solo occupée à viser, tirer, viser de nouveau dans un rythme constant.

Damien s'en mêle. « Je rêve ou ce type portait du *maquillage* ? »

Zara secoue la tête. « Faudrait qu'il prenne des cours. »

Lilayah ricane. « Si on peut appeler ça du maquillage. »

Les *bosozoku* déploient de grands drapeaux noirs à l'arrière des châssis et foncent à toute vitesse. Kepler enfonce la pédale pour ramener le kombi au milieu du convoi. Enfin, la horde de motos est sur eux. Les moteurs hurlent, la meute de motards flanque la caravane. Les Nomades ouvrent le feu : les armes des kombis et des Camtars tonnent, répandant un flot de douilles sur la route.

Les gyrocoptères nomades fondent depuis les cieux, balayant la horde de tirs de mitrailleuses légères. Mais les motos ne sont pas des cibles faciles. Elles zigzaguent au travers du convoi, elles cherchent, sondent les véhicules, jusqu'à ce qu'elles découvrent l'équipage du kombi.

Tandis que Kepler serpente au milieu du flot serré de véhicules pour se débarrasser de ses poursuivants, Pneumo occupe la tourelle de toit, il déverse un déluge de calibres .50 en contrebas tout en évitant de toucher les autres membres du convoi. Pendant ce temps, Zara et Lilayah se penchent aux fenêtres du kombi blindé et verrouillent leurs cibles lorsqu'elles arrivent à portée. Un motard tente de couper la route à Kepler pour la bloquer. Cette dernière appuie sur l'accélérateur et l'écrase. Un autre pilote prend son élan sur la rampe dégagée d'un Camtar proche et plane, il saute par-dessus le kombi et lâche au passage une grenade sur Pneumo.

D'instinct, Zara tire la grenade en plein vol — l'interface du Flingue semble décupler sa conscience du monde environnant à un niveau absurde. On dirait qu'il la submerge, qu'il lui transmet une acuité surnaturelle et une excitation froide, presque palpable. Plus tard, Damien conclura que la cyber interface du Flingue a été modifiée pour créer des niveaux de rétroaction proches de la cyberpsychose, atténuant les émotions habituelles de l'utilisateur en situation de combat pour lui procurer un contrôle robotique sur son



PAR SEBASTIAN SZMYD

environnement. Mais pas le temps d'y penser pour le moment. Elle continue à canarder.

Deux motards se faufilent côté conducteur, ouvrant le feu derrière Kepler. Damien apparaît à l'une des meurtrières et déverse un mélange de napalm et de feu sur la route. Le kombi situé de l'autre côté dévie brusquement et arrose le motard de tête ; la moto glisse et manque de peu de s'écraser sur Kepler qui met un coup de volant à droite pour esquiver la pluie de balles. Elle percute le pilote qui les colle côté passager et l'envoie valser contre son partenaire. Ils ont dépassé l'explosion quand le Camtar broie les motos tombées à terre.

Les énormes camions lâchent des clous qui désorganisent la phalange serrée des *bosozoku*. Puis, un bruit de moteur à réaction s'intensifie, toujours plus fort. Dans un vacarme de tonnerre assourdissant, trois AV-4 nomades surgissent des collines arides, leurs mitrailleuses à visée point rouge martelant un chant de mort aigu. Les imposantes portes latérales s'ouvrent, révélant des calibres .50 montés sur cardan qui répandent la destruction de tous côtés. Les *bosozoku* tentent de se regrouper, mais le volume de feu les oblige à rompre leur formation.

Protégé par l'escorte de Navis qui plane à ses côtés, le convoi file pour rallier Albuquerque et sa sécurité relative.

PATATE CHAUDE

Le convoi s'est arrêté dans la minuscule ville fantôme de Grants, Nouveau-Mexique. Autrefois, Grants comptait un Walmart — depuis, les portes sont dégondées et le bâtiment a été pillé de fond en comble. Mais son immense parking est toujours là, couvert par endroits de flaques de sables, et la caravane profite de l'installation pour panser ses blessures et recharger les armes. Au-dessus, les Navis font du sur place, surveillant la route dans les deux directions.

Mais dans le kombi, un autre combat se déroule.

« OK. Qu'est-ce qui se passe, bordel ? » s'écrie Lilayah, d'un ton – comment dire ? Excédé ? C'est encore trop faible.

Zara se gratte rageusement le crâne. « Ouais. Qu'est-ce qui est à ce point important pour qu'on nous envoie une armée de mercenaires à moto ? Ces gars-là ne sont pas donnés. Ça sent la corpo à plein nez. »

Pneumo hausse les épaules. « Tu es certaine qu'ils nous prenaient pour cibles ? »

Trace secoue la tête. « J'avais sorti le drone pour surveiller. Les motards ont ratissé tout le convoi, puis ils se sont concentrés sur nous. Il n'y a aucun doute à avoir, c'est nous qu'ils cherchaient. »

« Écoute, personne n'a essayé de nous tuer avant qu'on accepte ce job. Enfin, personne en dehors des gens qui veulent notre peau en temps normal. » Lilayah désigne la caisse. « Et ils ne nous ont pas attaqués quand on est entrés dans le garage — juste quand on est partis. »

« Après avoir récupéré la caisse », complète Kepler.

« Ouais... dit Zara. La fameuse caisse... »

Tout le monde se dévisage. Personne n'ose poser la question qui lui brûle les lèvres. Trace jette un coup d'œil à Damien. « Dis-moi... j'imagine que tu as un peu fouiné, pas vrai ? »

Damien semble gêné. Il décroise les bras. « Juste des analyses externes », confesse-t-il.

« Et ? » le presse Trace.

« Hum. Oui, répond Damien. OK. Ça pompe pas mal de batterie. Une extrémité a l'air assez radioactive. Ça ne nous tuera pas, mais assurez-vous quand même que vos filtres antiradiations fonctionnent correctement. »

« Tu veux que je pirate les systèmes de sécurité ? » propose Pneumo. Kepler secoue la tête pour signifier sa désapprobation.

« Je n'arrête pas de repenser à ce que nous a dit la jolie *señorita* d'argent, ajoute Trace. En particulier au moment où elle a dit qu'on signerait notre arrêt de mort. »

Zara grimace. « Oui, mais on a déjà essayé de nous tuer à deux reprises pour l'obtenir. C'est ce que j'appelle un indice gros comme

DAMIEN

créé en collaboration avec Brian Marquez



Ayant été fasciné de tout temps par la technologie, quand les circonstances ont obligé Damien à se doter d'un cyberbras dans sa jeunesse, il ne l'a pas mal pris. Cela lui faisait un jouet supplémentaire. Maintenant qu'il a grandi, il préfère travailler en tant que Techie indépendant au lieu d'être la marionnette d'une corpo afin de gagner l'argent dont il a besoin pour fabriquer le produit de son imagination.

Aussi longtemps que Brian Marquez se souvienne, les jeux vidéo l'ont toujours émerveillé. Nourri de cette passion, il s'est frayé un chemin dans l'industrie vidéoludique où il occupe un poste de producteur, et se bat à présent pour rendre les jeux amusants et accessibles à tous. Comme il est né avec un bras en moins, il n'a cessé de s'assurer de pouvoir profiter des jeux qu'il aimait et s'est fait un devoir de rendre la pareille aux autres.

Zara

créé en collaboration avec Angel Giuffria



Réputée pour sa discrétion, Zara a travaillé comme garde du corps pour des criminels et des personnalités riches, ce qui lui a rapporté pas mal d'argent. Lorsqu'un adversaire a repéré son identité sur le puits de données, elle a dû faire profil bas afin de survivre suffisamment longtemps pour assouvir sa vengeance. À présent, elle officie comme mercenaire pour un groupe d'Edgerunners.

Actrice, mannequin et défenseuse de la représentation du handicap dans les médias, Angel Giuffria est née sans avant-bras gauche. Devenue la plus jeune personne à recevoir une prothèse myoélectrique, Angel est toujours au courant des dernières créations en matière de technologie bionique, car selon elle, l'intégration des utilisateurs dans le processus de recherche est primordiale. On la voit apparaître dans Impulse et Chicago Med; par ailleurs, elle possède un master en psychologie.

une maison. » Pneumo s'esclaffe. Kepler croise les bras et lui lance un regard en coin. « Je suis contre. Cette caisse est une boîte de Pandore, et je n'ai absolument pas envie de participer à son ouverture. On s'est mis d'accord pour la livrer à bon port et on devrait s'en tenir là. »

« D'un autre côté, si on doit mourir, rétorque Lilayah, j'aimerais savoir pourquoi je me bats. »

« Bon sang. Je sais déjà ce qu'il y a là-dedans », assène Trace. Le reste du groupe le dévisage, impatient. Il secoue la tête.

« C'est Johnny Silverhand. »

Ils le regardent comme s'il venait d'annoncer qu'il était un reptile de l'espace originaire de la planète X, aussi lève-t-il la main avant que la querelle n'éclate. « Écoutez, c'est logique quand on y pense. J'ai fait des recherches sur notre *commanditaire*. Elle faisait partie des parasauveteurs avant la guerre. Corps de pompier. La première à pénétrer dans les ruines après l'explosion. Et ce n'était pas la première fois qu'elle avait affaire à Silverhand, puisqu'elle l'a sauvé d'un studio incendié en 2015. Sans compter qu'elle est fan du Rockeur. Elle était peut-être une groupie de Silverhand — j'ai entendu dire qu'il avait eu pas mal d'aventures et qu'il ne faisait pas le difficile.

Donc, Silverhand a disparu tout de suite après l'explosion. Plus personne ne l'a vu depuis ce jour-là. Dans la Rue, il se murmurait que Johnny préparait un gros coup avec ses anciens camarades — une frappe contre Arasaka. Il suffit de relier les indices pour que l'évidence saute aux yeux : la fan-girl chromée a trouvé le corps de Johnny et l'a conservé dans la glace. Et nous voilà en train de le transporter. »

« J'ai passé le GLACE », annonce soudain Pneumo. Il n'est pas du genre à attendre que l'assemblée se décide. Il lève les yeux vers Damien. « À ton tour. » Le Techie s'accroupit, il trafique avec ses outils jusqu'à ce qu'un cliquetis sec résonne. Pendant ce temps, Kepler les observe, furieuse.

Damien et Pneumo reculent en retirant les épaisses serrures de sécurité. Puis ils frappent le bouton d'ouverture. Un sifflement sourd s'échappe tandis que les joints de la caisse se décompressent. Damien fait glisser le couvercle pendant que Zara se tient prête à tirer avec son gros automatique argenté. Le reste du groupe jette un œil au-dessus du rebord.

Calé dans son emballage protecteur en polystyrène, un cylindre gris et fluorescent de deux mètres cinquante de long et un mètre vingt de diamètre se déploie, sa forme rappelant une torpille. Il est recouvert de nombres, de lettres et d'une succession de caractères japonais. Des avertissements. En plein milieu, un énorme trèfle radioactif jaune et noir.

Personne n'ouvre la bouche avant un long, très long moment. Enfin, Trace s'éclaircit la gorge.

« Bien, on peut dire que je l'ai dans l'os. »

A ROUE BRISÉE

Ils contemplent tous la caisse et son contenu mortel pendant une éternité. Jusqu'à ce que Kepler annonce : « Je vais devoir en informer le chef de convoi. Il a le droit de savoir. » Sa voix s'effondre, vaincue.

« Mais pourquoi ? » demande Lilayah, détournant le regard de l'artefact orangé qui répand un sentiment de menace au fond du caisson. Le désarroi se lit sur ses traits.

« À cause de la Loi de la Roue brisée », répond Kepler.

Tout autour, les visages pâlissent, à l'exception de celui de Trace. Celui-ci hoche lentement la tête. « La Loi de la Roue Brisée », répète-t-il. « Avant la période fatidique, les gens qui fabriquaient des ogives nucléaires voulaient s'assurer qu'un millénaire plus tard, leurs descendants sauraient qu'il ne faut pas plaisanter avec les caches et les réserves d'armes atomiques que représentent les anciens réacteurs et leurs déchets radioactifs.

C'est pourquoi ils ont fait circuler cette idée de "Roue Brisée" : une iconographie simple que même une civilisation postapocalyptique serait capable de se remémorer. Le trèfle atomique, c'est la Roue Brisée. Tous les gamins nomades sont au courant. Cette loi est une composante essentielle de notre culture.

Les Nomades se retrouvent sans cesse face à d'anciens matériaux nucléaires. Ainsi, la Loi de la Roue Brisée décrète que lorsque vous trouvez un objet doté de ce symbole, vous devez vous tirer *le plus vite possible*. Et ne toucher à rien. »

« *Il est interdit de voyager avec la Roue Brisée* », entonne Kepler d'un ton solennel, telle une enfant récitant son catéchisme. « Les convois, les gangs et même les familles pirates l'évitent comme la peste. Il est défendu de conserver quoi que ce soit portant la marque de la Roue et aucune famille n'accepte de transporter ce genre de chose. Il s'agit d'un véritable tabou. »

Elle se redresse, décroise les bras, l'air déterminé. « Tu m'accompagnes, Trace ? Juste au cas où... »

Il se lève à son tour. « Je t'ai aidée à le trimballer. J'imagine que je mérite moi aussi de me faire tirer les oreilles. Ça me paraît normal, choomba. »

Tous deux sortent du kombi pour se diriger à l'avant du serpent de véhicules garés.

•••

« On dirait que les connaissances de Trace n'ont pas suffi à nous garantir une place dans le convoi, en fin de compte », murmure Pneumo.

« Tais-toi, rage Kepler. J'ai encore une dent contre toi », ajoute-t-elle en poussant l'accélérateur du kombi qui arpente l'autoroute poussiéreuse.

Le chef du convoi les a mis dehors à Albuquerque. Le reste de la caravane continue de se diriger vers Oklahoma City en passant par l'US 40, alors que leur groupe voyage à présent au nord de Santa Fe, sur une route poudreuse semée de nids-de-poule, dont les abords inquiétants laissent entrevoir les panneaux solitaires de l'autoroute 84 Nord. Il s'agit d'une route fantôme ; plus personne n'a mis les pieds ici depuis le début de la guerre. Elle est partiellement recouverte de flaques de sable et ponctuée de plaques d'asphalte craquelées sous l'effet de la chaleur.

Ils ont parcouru une bonne distance depuis qu'ils ont commencé à entendre le ronflement des réacteurs. Au sommet de la colline s'avance ce que les habitants de Night City appellent un *panzer* : un tank à réaction léger protégé par un blindage Chobham et équipé d'un canon de 30 mm. Un morceau beaucoup trop difficile à avaler.

Et qui leur bloque la route.

« Bon, grogne Trace, soit on joue notre va-tout, soit on meurt. »

« Mais oui, génial, ils ont un tank. Et alors ? s'exclame Damien. Nous, on a une bombe nucléaire. »

« Très drôle », répond sèchement Lilayah en clipsant un chargeur sur son Minami 10.

« Ils ne vont pas nous tirer dessus, affirme Pneumo. Ils ont besoin de la bombe. On ne représente rien pour eux. »

Kepler le dévisage pendant quelques instants. « On devrait peut-être se rendre, Nu. »

Mais Trace secoue la tête. « Nous sommes des témoins. Ils ne laisseront personne en vie. Surtout si nos assaillants sont bien ceux auxquels je pense. »

« Alors on est faits comme des rats », dit Zara. Elle lève le Flingue, sort le câble d'interface et se branche. « Autant se préparer pour notre baroud d'honneur... »

Ils se mettent en position lorsque, soudain, le panzer explose.

Deux AV-9 d'attaque spiralent devant le soleil, leurs mitrailleuses soufflant une tempête de mort. Les restes du panzer, victime des missiles antichars de la Navi de tête, sont toujours la proie d'un brasier infernal, ses munitions s'enflamment au moment où le deuxième AV-9 se pose, ses réacteurs envoyant valser la poussière tourbillonnante droit sur la route.

Le cockpit de l'aérodyne s'ouvre. Flanquée par un duo de gardes imposants lourdement équipés, une frêle silhouette féminine gagne le sol. Elle est vêtue d'une armure noire, mais elle a troqué son casque contre un béret rose fuchsia. Elle adresse un signe de la main à l'équipage interloqué du kombi.

« Hé, vous là-bas ! les interpelle une voix claire. Je m'appelle Michiko ! Je viens à votre secours ! »

Lilayah

créé en collaboration avec Amelia Kołat



À l'image de nombreux Rockeurs, Lilayah considère Seattle comme son foyer. Du moins, c'était le cas avant qu'elle ne déménage à Night City. Elle reste néanmoins fidèle à ses racines et compose dans un style qu'elle aime à nommer cybergrunge. Lilayah remplit aussi des contrats avec ses amis Edgerunners. Après tout, elle ne va pas changer le monde juste avec des clips vidéo.

Alors que Mike Pondsmith travaillait sur son récit, il s'est rendu compte qu'il avait besoin d'un Rockeur pour relier tous les éléments. C'est pourquoi il a demandé à Amelia Kołat, une amie dont les posts inspirent chaque jour des centaines de milliers de personnes, de l'aider à créer Lilayah. Le grunge était son idée à elle. Elle adore ce style de musique et est aussi fan de WoW. Amelia vit en Pologne avec son chat magnifique.

HÉRITAGE FAMILIAL

« Je vous dois des explications », commence Michiko en s'asseyant sur la caisse entrouverte, comme si son contenu, une arme atomique de plusieurs kilotonnes, n'avait rien d'exceptionnel. « Je vous suis depuis quelque temps, mais j'ai d'abord dû régler un… problème qui m'a retenue à Night City. » S'ensuit une pause lourde de sens qui suggère que, quelque part, une ou plusieurs personnes ne font plus partie des vivants.

« Vous êtes Michiko Arasaka, n'est-ce pas ? » déclare Trace, sourcils froncés. Mais Michiko sourit.

« Je ne me sers plus de ce nom depuis que je suis mariée, mais oui, je suis bien Michiko Arasaka. » Elle contemple le cylindre orangé sur lequel elle a pris place et ajoute : « Je suppose que *techniquement*, cette bombe m'appartient. »

Elle éclate d'un petit rire cristallin qui, même s'il paraît tout droit sorti d'un *anime*, est tout à fait adapté au personnage. « Vous comprenez, poursuit-elle d'une voix calme et réfléchie, dès qu'une bombe atomique a explosé dans les tours, mon père a envoyé une équipe examiner les ruines. Lorsque les techniciens ont découvert que l'arme était en fait un produit de Militech, ils étaient à la fois soulagés et inquiets. Soulagés, car cela signifiait qu'Arasaka n'était pas responsable de cette vague de mort et de destruction. Mais aussi inquiets, car au sein de l'entreprise, de rares personnes savaient qu'Arasaka avait installé son propre explosif dans le bâtiment — un engin beaucoup plus puissant — au cas où Militech parviendrait à s'emparer du siège et des secrets qu'il renferme.

Les hommes de mon père étaient très préoccupés. En effet, lorsqu'ils ont cherché notre bombe — l'arme d'Arasaka — elle avait disparu. Ils en ont déduit que seuls une personne particulièrement forte ou un borg intégral auraient pu la déplacer. Ils ont utilisé des détecteurs de radiation pour remonter la piste et ont fini par découvrir qu'elle était dissimulée dans le sous-sol d'un garage voisin. Propriété d'une pompière paramédicale dénommée Samantha Stevens.

Malheureusement, mon père… est décédé… Il est mort avant d'avoir pu donner des instructions à l'équipe de récupération. Il a donc été décidé de laisser la bombe où elle était, mais de placer le garage et la pompière sous surveillance. Et elle est restée dans ce garage pendant quinze ans. Jusqu'à aujourd'hui. »

« Alors comme ça, vous aviez votre propre bombe ? » la presse Trace. Mais avant que Michiko n'ait le temps de répondre, Pneumo se penche en agitant son Agent devant son visage. « Et ça, ce sont les codes de déclenchement, pas vrai ? » dit-il, son accent britannique si flegmatique saupoudré d'amusement. Michiko analyse l'écran de l'Agent, puis ses yeux s'écarquillent. « Ce pourrait être le cas, confesse-t-elle. C'est l'un des codes de contrôle de mon père. » Elle lève le visage et son regard brun s'étrécit. « Où avez-vous eu ça ? » demande-t-elle, sa voix de gamine adoptant le martèlement cinglant d'une personne habituée à commander.

Pneumo affiche un air triomphant. « Cela fait cinq ans que je tente de découvrir à quoi servent ces codes. Je les ai extraits d'un système qui était relié à un yacht à la dérive. Il se trouve que votre père était le propriétaire de ce yacht. » Michiko et lui échangent un sourire, comme deux requins familiers, et seule l'intervention brutale de Kepler les interrompt : « Et il m'a bien saoulée avec cette affaire. » Elle assène une claque sur la tête de Pneumo, mais pas trop fort.

« Et c'est pour ça qu'on nous a poursuivis », conclut platement Zara. « Arasaka voulait s'assurer que sa bombe nucléaire ne ferait jamais les gros titres. »

« Non, Arasaka veut avoir la certitude que celui qui la détient ne la déclenche jamais, contredit Pneumo. Je suis à peu près sûr de ne pas être le seul à connaître les codes de mise à feu. Même si j'ai fait mon maximum pour couvrir mes traces, je sais que d'autres personnes étaient à leur recherche. Dans mon cas, je n'avais absolument aucune idée de leur valeur. Je désirais juste obtenir des réponses. Mais il y a fort à parier que les autres chasseurs étaient au courant, notamment ceux qui travaillaient pour Arasaka. »

« Et quelqu'un voulait que l'arme disparaisse de la circulation avant que d'autres ne la trouvent », le coupe Damien, son expression s'assombrit. « Los Alamos était une centrale nucléaire célèbre. Même avant l'Effondrement. S'il y a bien un endroit où l'on peut démanteler une ogive nucléaire en toute sécurité, c'est bien là-bas. »

« J'ai beau avoir renoncé au nom d'Arasaka, dit Michiko, sa petite voix toujours aussi sèche et inflexible, je n'ai *pas* renoncé aux *responsabilités* qui vont de pair avec ce nom. Loin de là. Et au sein de l'entreprise, plusieurs factions pourraient utiliser cette arme à leurs propres fins. Certaines s'en serviraient pour briser le peu de crédit qu'Arasaka a réussi à regagner après la Guerre. D'autres l'agiteraient comme une menace pour rendre la compagnie plus puissante — elle ferait pression sur des villes entières, voire des gouvernements. C'est parce qu'il a fallu d'abord que je m'occupe de ces personnes que j'ai mis du temps à venir vous aider. Et j'en suis terriblement désolée. »

Michiko se lève, son comportement enfantin a soudain disparu, comme si elle venait d'appuyer sur un bouton. « Je suis l'héritière de Kei Arasaka, poursuit-elle. Peu importe

les sentiments que j'éprouve pour mon héritage, je dois prendre les choses en main et vous escorter pour acheminer cette arme démoniaque jusqu'à un endroit où l'on pourra la neutraliser. » Elle regarde le groupe qui l'entoure. « Accepterez-vous mon aide ? »

Damien glousse. « Alors soit on rejoint le camp qui a de gros hélicoptères de combat, soit on se bat *contre* les gros hélicoptères de combat. Le choix me paraît évident. » Il hausse un sourcil, sa cyberoptique scintille dans la lumière crue. « Quelqu'un a un avis différent ? » Plusieurs têtes marquent leur assentiment. Les dés sont lancés.

L'ANGE GARDIEN

La suite du voyage se passe sans accroc avec l'escorte aérienne des Navis noires. Aux environs de midi, l'équipe vire vers le nord. Michiko lance un « Bonne chance ! » enjoué à la radio. Elle atteint enfin l'entrée principale.

Le laboratoire de Los Alamos est immense, sa surface se déploie à l'infini. La majorité des installations tombent en ruine. Vu le spectacle qui s'offre à elle, Kepler en déduit que personne n'y a mis les pieds depuis dix ans tandis qu'elle s'avance dans le labyrinthe de portes de sécurité oxydées et de panneaux d'avertissement.

Par-dessus son épaule, Trace lit les instructions de Samantha sur son Agent pendant que Pneumo s'efforce de détecter le moindre indice qui signalerait l'activité d'un système NET dans la ville fantôme insondable.

« Là-bas », le Nomade tend le bras vers la gauche. Kepler prend le virage et s'arrête sur un parking extérieur rempli de voitures rouillées, toutes assorties.

« C'est vraiment un bâtiment PF-4 ? » s'interroge Damien, incrédule. « C'est bien le "cœur de la force de dissuasion nucléaire américaine" ? » Il ricane. Le laboratoire Plutonium est un bâtiment brun à deux étages perdu dans un agrégat de structures tout aussi indescriptible. N'eût été sa taille imposante, on ne le remarquerait même pas.

« On peut sortir ? On ne risque rien ? » demande Lilayah.

Damien hausse les épaules. « On a tous suffisamment de drogues antiradiations dans nos systèmes pour arrêter n'importe quoi en dehors des rayons gamma. Mais le compteur lit uniquement le rayonnement de fond — ce truc dans la caisse émet probablement plus de radiations que ce qui nous attend dehors. »

Zara sort du kombi, le massif pistolet d'argent à la main. Soudain, elle se fige. Une demi-douzaine de caméras de surveillance les observe. Dans un léger bourdonnement, deux mitrailleuses montées sur le toit adoptent le même alignement que les caméras. Et merde.

Puis une voix féminine résonne dans les haut-parleurs dissimulés. « Je parie que c'est Sammy qui vous a donné ça. » Zara hoche lentement la tête, le canon toujours levé. « Bougez pas, j'arrive tout de suite. »

Les minutes s'égrènent, interminables, jusqu'à ce qu'une des lourdes portes blindées s'ouvre enfin, laissant apparaître une femme blonde vêtue d'une tenue de travail élimée. Elle salue l'équipe d'un geste du bras et s'avance. « Salut, c'est Sammy qui vous envoie ? Bienvenue au labo. Je m'appelle Angel. » Elle présente sa fine main calleuse à Zara. « Je suis contente que vous ayez réussi. »

La grande femme possède une beauté éthérée, qui reflète pourtant une vie de souffrance et de dur labeur. Une large ceinture à techniioutils pend lâchement autour de sa taille. Tandis que le reste du groupe s'extirpe du kombi, les armes chargées, elle sourit et poursuit les présentations. « Vous avez fait bon voyage ? »

Pneumo hausse les épaules. « On a déjà vu mieux. C'est vous qui réceptionnez le colis ? »

Angel hoche la tête. « Ça vous dérange si je vérifie avant de le décharger ? » Kepler appuie sur un bouton et la portière s'ouvre en gémissant pour révéler l'intérieur de la soute. Angel s'avance vers la caisse et regarde son contenu. « On dirait une bombe », déclare-t-elle, puis elle se frotte les mains, comme pour se mettre au travail. « Allez, ramenons ça à l'intérieur, ajoute-t-elle brusquement, pour que je puisse la désarmer. »

Trace hausse les sourcils. « Vous allez *vraiment* désarmer la bombe ? »

Angel confirme d'un simple geste. « Je ne vois pas de meilleur endroit pour désarmer une ogive nucléaire abandonnée que son lieu de fabrication. » Elle siffle, et des profondeurs du gigantesque bâtiment émerge un grand chariot de transport automatique. Damien hoche la tête. *Bien sûr, ils se servent de robots,* pense-t-il. *C'est probablement trop dangereux pour les personnes qui ne sont pas blindées.* Kepler manœuvre le hayon du kombi pour faire glisser la caisse sur le chariot qui s'arrête devant eux. Celui-ci s'affaisse sous le poids du chargement.

Angel affiche un air satisfait. « Je remercierai Sammy de vous avoir trouvés. Elle pense à ça depuis le jour où elle a ramassé ce paquet. Vous l'avez débarrassée d'un sacré fardeau. » Elle se retourne ; lève une main qui dévoile un petit boîtier en plastique bleu — une puce crédit. « Vous avez fait du bon boulot, et moi aussi je tiens à vous remercier. » Angel tend la puce à Kepler, dont les yeux

s'écarquillent alors qu'elle découvre le montant inscrit dessus. « Putain de... »

« Vous l'avez mérité, dit Angel. Allez vous acheter un autre kombi ou ce que vous voulez. » Elle siffle le chariot qui roule lentement vers la porte à enroulement avec la caisse. Puis elle s'arrête. « J'allais oublier, dit-elle soudain. Sam m'a raconté que vous vous étiez rencontrés parce que votre Rockeuse cherchait quelque chose ? »

« Samantha m'a remis cette puce de données », explique Lilayah. Angel hoche la tête. Elle sort une deuxième puce — la jumelle de celle que Lilayah tient dans la main — et la lance à la Rockeuse surprise. « Là-dessus, vous trouverez l'enregistrement complet de la chanson après laquelle vous courez. Produite lors de la session studio originale. »

Lilayah proteste : « Mais comment avez-vous ? ... » Et alors qu'Angel atteint la porte, elle jette un regard en arrière et rit. Puis elle explique, une trace de gaieté dans la voix : « Sammy n'est pas la seule fan de Johnny Silverhand sur Terre, vous savez. » La caisse et elle s'évanouissent dans les entrailles du gigantesque bâtiment brun PF-4.

Un ange passe. Enfin, Trace brise le silence : « Alors, maintenant qu'on est pleins aux as, ça vous dit d'aller boire un verre quelque part ? »

« Plutôt deux fois qu'une, répond Zara. Vous vous souvenez de cet endroit qu'on a traversé en dehors de San Pueblo ? » Elle range le pistolet argenté dans son holster dorsal et sourit. « Je pense qu'on devrait y retourner et s'offrir le bar entier. »

•••

« Je suis en train de mourir, dit Samantha dans le comlink. *La dose de radiations que j'ai reçue en déplaçant la bombe a fini par atteindre la moelle épinière. Un cancer. »*

« Tu n'aurais pas dû t'en charger, Sammy, répond Angel. Ou alors, attendre que je t'envoie des renforts. » Mais Samantha secoue la tête. *« On ne savait pas à qui ça appartenait. Et aucun détecteur de radiation ne fonctionnait sur place, pas un seul. Si je n'avais pas été un cyborg — si je n'avais pas été une pompière avec un blindage antiradiation — je serais morte dans l'heure qui suit. Vu la situation, je disposais d'assez de temps pour dégager le matériel important des débris du bunker. Et pour jeter le colis piégé au fond de la baie. »*



PAR PEDRAM MOHAMMADI

« Et je te remercie pour ton dévouement. » Puis Angel ajoute sur un ton dolent : « Tu es sûre que je ne peux rien faire pour t'aider ? »

Samantha secoue la tête. *« J'ai promis que je finirai par te l'envoyer. Il m'a fallu du temps pour trouver les bonnes personnes — des gens de confiance —, mais elles ont accompli leur mission. À présent, mon rôle est terminé. »* Elle soupire, elle expire à pleins poumons comme si elle cherchait à repousser les cheveux — des cheveux qui ont disparu depuis trente ans — qui lui masquent le visage. *« Je vais me prendre un bon verre de whiskey de seigle, m'installer sur le canapé et quand je sentirai que le moment est venu, j'appuierai sur le bouton d'arrêt d'urgence et je couperai le système de survie. »*

Angel retire avec précaution le lourd couvercle de la bombe. Elle entre un code sur le petit clavier à présent dégagé.

Un léger sifflement s'accompagne d'un souffle d'air comprimé, d'un froid polaire qui repousse sa chevelure en arrière alors que les pans du boîtier s'ouvrent pour révéler la glace bleutée d'une chambre cryogénique dissimulée.

Elle contemple avec tendresse le visage assombri que voile un rideau de givre.

« Bonjour, mon amour », lui dit-elle.

▶ Black Dog ◀

a blind man lost, in the streets
a pattern here, I need to see
keep returning keep trying to leave
got a bad feeling that I need to feel
black dog runs at my side
down a road, no end in sight
the city sleeps but in my mind
got a knot that won't unwind
tonight is the night that we run
the hunter becomes what he hunts
the escape and the chase become one
run run
tonight is the night that we run
the hunter becomes what he hunts
the escape and the chase become one
run run
in concrete canyons squinting neon eyes
black dog beside me, like shadow needing light
stalk the backstreets, never at ease
locked in a chase that'll never cease
a bloody moon, portending doom
another cruel day is coming soon
have to end this but it's just begun
a final charge, with the rising sun
black dog in my head
guiding me to the end
black dog in my head
guiding me to the end
black dog in my head
guiding me to the end
black dog in my head
in concrete canyons squinting neon eyes
black dog beside me, like shadow needing light
stalk the backstreets, never at ease
locked in a chase that'll never cease
a bloody moon, portending doom
another cruel day, coming soon
have to end this but it's just begun
a final charge, with the rising sun
tonight is the night that we run
the hunter becomes what he hunts
the escape and the chase become one
run run
tonight is the night that we run
the hunter becomes what he hunts
the escape and the chase become one
run run

Cyberpunk RED

Pseudo

Rôle

Capacité de rôle — Rang

Notes

Humanité — Sur

INT	
RÉF	
DEX	
TECH	
PRES	
VOL	
CHA — Sur	
MOUV	
COR	
EMP — Sur	

Compétences de Contrôle	NIV	CARAC	BASE
Conduite de véhicule terrestre (RÉF)			
Équitation (RÉF)			
Pilotage de véhicule aérien (x2) (RÉF)			
Pilotage de véhicule maritime (RÉF)			

Compétences de Combat	NIV	CARAC	BASE
Arme de mêlée (DEX)			
Art martial (x2) (DEX)			
Bagarre (DEX)			
Esquive (DEX)			

Compétences de Corps	NIV	CARAC	BASE
Athlétisme (DEX)			
Contorsion (DEX)			
Danse (DEX)			
Discrétion (DEX)			
Endurance (VOL)			
Résistance à la torture/aux drogues (VOL)			

Compétences d'Éducation	NIV	CARAC	BASE
Bibliothèque (INT)			
Bureaucratie (INT)			
Composition (INT)			
Comptabilité (INT)			
Connaissance (INT)			
Criminologie (INT)			
Cryptographie (INT)			
Déduction (INT)			
Dressage (INT)			
Gestion d'affaires (INT)			
Jeux de hasard (INT)			

Compétences d'Éducation	NIV	CARAC	BASE
Guide local (INT)			
→ Quartier d'origine			
→			
→			
Langue (INT)			
→ Argot			
→			
→			
Science (INT)			
→			
→			
Survie en milieu hostile (INT)			
Tactique (INT)			

Compétences de Représentation	NIV	CARAC	BASE
Instrument (TECH)			
→			
→			
Jeu d'acteur (PRES)			

Compétences de Sociabilité	NIV	CARAC	BASE
Connaissance de la rue (PRES)			
Conversation (EMP)			
Corruption (PRES)			
Habillement et style (PRES)			
Interrogatoire (PRES)			
Look (PRES)			
Négoce (PRES)			
Persuasion (PRES)			
Psychologie (EMP)			

Compétences de Technique	NIV	CARAC	BASE
Aérotech (TECH)			
Armurerie (TECH)			
Arts plastiques (TECH)			
Assistance médicale (x2) (TECH)			
Contrefaçon (TECH)			
Crochetage (TECH)			
Cybertech (TECH)			
Électronique (TECH)			
Explosifs (x2) (TECH)			
Maritech (TECH)			
Photos et films (TECH)			
Pickpocket (TECH)			
Premiers secours (TECH)			
Sécurité électronique (x2) (TECH)			
Terratech (TECH)			

Compétences de Tir	NIV	CARAC	BASE
Armes d'épaule (RÉF)			
Armes lourdes (x2) (RÉF)			
Pistolet (RÉF)			
Tir à l'arc (RÉF)			
Tir automatique (x2) (RÉF)			

Compétences de Vigilance	NIV	CARAC	BASE
Concentration (VOL)			
Dissimulation/Révélation d'objet (INT)			
Lecture sur les lèvres (INT)			
Perception (INT)			
Pistage (INT)			

Points de santé — Sur

Blessure grave

-2 à toutes les actions en blessure grave

Sauvegarde contre la mort

Blessures critiques

Addictions

ARMES ET ARMURE

Armure	PA	Pénalité
Tête		
Corps		
Bouclier		

La pénalité s'applique à RÉF, DEX et MOUV

Arme	DG	Munitions	Att/round	Notes

ALIAS

POINTS D'AMÉLIORATION | **SUR**

RÉPUTATION

ÉVÉNEMENTS DE RÉPUTATION

PARCOURS

ORIGINES CULTURELLES

PERSONNALITÉ

TENUE ET COIFFURE

ACCESSOIRE FAVORI

QUELLE EST VOTRE VALEUR FONDAMENTALE ?

QUE PENSEZ-VOUS DES GENS EN GÉNÉRAL ?

À QUI TENEZ-VOUS LE PLUS ?

À QUOI TENEZ-VOUS LE PLUS ?

ORIGINES FAMILIALES

ENVIRONNEMENT

CRISE FAMILIALE

BUT DANS LA VIE

AMIS

TRAGÉDIES AMOUREUSES

ENNEMIS	Qui ?	Pourquoi ?	Que peuvent-ils faire ?	Que va-t-il se passer ?

ÉQUIPEMENT	NOTES
Munitions	
Eurodollars (ED)	

STYLE VESTIMENTAIRE

LOGEMENT	LOYER	NIVEAU DE VIE

PARCOURS SPÉCIFIQUE AU RÔLE

CYBERMATÉRIEL

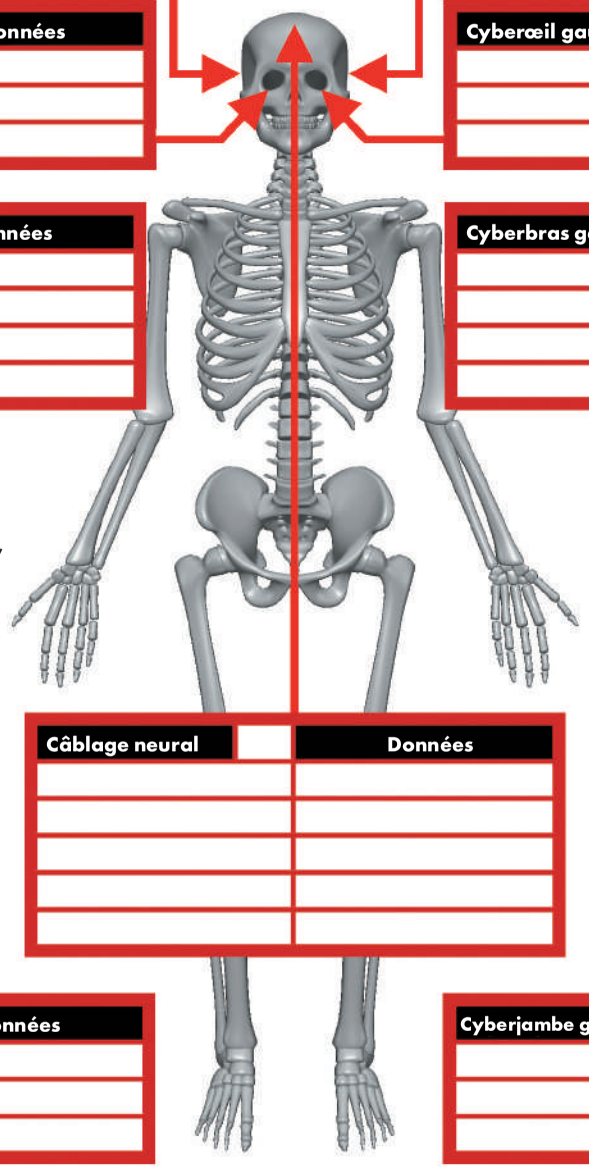
Kit cyberaudio		Données

Cyberœil droit		Données

Cyberœil gauche		Données

Cyberbras droit		Données

Cyberbras gauche		Données



Pour un cyberimplant qui nécessite un cyberimplant de base (par exemple un cyberœil), cochez la case pour indiquer que vous avez l'implant de base. Inscrivez les extensions dans les lignes en dessous.

Pour un cyberimplant qui ne nécessite pas de cyberimplant de base (par exemple un cyberimplant interne), contentez-vous d'inscrire chaque cyberimplant dans les lignes en dessous du nom de la catégorie.

Câblage neural		Données

Cyberjambe droite		Données

Cyberjambe gauche		Données

Cyberimplant interne	Données

Cyberimplant externe	Données

Cyberfashion	Données

Cyborgimplant	Données

INDEX

#

6th Street (gang) 308

A

Accessoires d'armes 96, 342-344
Acheter et vendre 385
Action de mouvement 127, 168
Actions virtuelles 197-198
Actions 127, 168-170
Activer/désactiver un programme (action virtuelle) 198
Aérotech (compétence) 138
Agripper (action) 127, 168, 177
Amélioration 409
Analyse (capacité d'Interface) 199
Annonciateurs (Reckoners) (gang) 308
Arasaka (corpo) 267
Architecture NET 209-211, 371
Armes de mêlée (compétence) 131
Armes à distance 93, 341-342
Armes d'épaule (compétence) 141
Armes de mêlée 91
Armes exotiques 95, 347-349
Armes lourdes (compétence) 141
Armurerie (compétence) 138
Armures 96, 184-185, 349-350
Art martial (compétence) 131
Arts martiaux 178-180
Arts plastiques (compétence) 139
Assistance médicale (compétence) 139
Assistance médicale 223
Athlétisme (compétence) 132
Attaquer (action) 127, 168

B

Bagarre (compétence) 131
Baston de regard 194
Bibliothèque (compétence) 133
Biotechnica (corpo) 268
Blessure mortelle 188
Blessures critiques 187-188, 220-222
Blessures 186
Bouclier 183
Boulots 381-385
Bozos (gang) 308
Bricoleur (capacité de rôle de Techie) 147
Bureaucratie (compétence) 133

C

Capacités de rôle 29, 143-165
Capacités d'interface 198-201
Caractéristiques de combat 72
Caractéristiques de fortune 72
Caractéristiques dérivées 79
Caractéristiques mentales 72
Caractéristiques physiques 72
Caractéristiques 72
Cartographie (capacité d'Interface) 199
Catégories de prix 385
Chance (caractéristique) 72
Chance 130
Charger avec un véhicule 192
Charisme irrésistible (capacité de rôle de Rockeur) 144
Chevrotine 174
Chute libre 180
Combat à distance 170
Combat dans le NET 201
Combat de mêlée 175
Combat en véhicule 189-192
Compétences de Combat 131
Compétences de Contrôle 131
Compétences de Corps 132
Compétences de Représentation 137
Compétences de Sociabilité 137
Compétences de Technique 138
Compétences de Tir 141
Compétences de Vigilance 142
Compétences d'Éducation 133
Compétences 81, 128, 131-142
Composition (compétence) 134
Comptabilité (compétence) 134
Concentration (compétence) 142
Conduite de véhicule terrestre (compétence) 131
Connaissance (compétence) 134
Connaissance de la rue (compétence) 137
Conscience tactique (capacité de rôle de Solo) 146
Construire une architecture NET 209-211, 371
Continental Brands (corpo) 269
Contorsion (compétence) 132
Contrefaçon (compétence) 139
Contrôle (capacité d'Interface) 199
Conversation (compétence) 137
Corporatiste (parcours) 63
Corporatiste (rôle) 29, 36
Corps (caractéristique) 72
Corruption (compétence) 137
Courir (action) 127, 168
Couvert 182
Cowboys d'Acier (gang) 308
Crédibilité (capacité de rôle de Média) 151
Criminologie (compétence) 134
Crochetage (compétence) 139
Cryptographie (compétence) 134
Cyberaudio 113, 361
Cyberconsoles 196

Cyberfashion 111, 358
Cyberimplants externes 115, 363
Cyberimplants internes 114, 362
Cyberimplants 110
Cybermembres 115, 363
Cyberoptique 112, 360
Cyberpsychose 109, 230-232
Cybertech (compétence) 139
Cyborgimplants 117, 367

D

Danger Girl (corpo) 271
Danse (compétence) 132
Déduction (compétence) 135
Dégainer (action) 170
Dégâts 186
Démarrer un véhicule (action) 127, 168, 191
Démons et défenses 212-216, 372-375
Dextérité (caractéristique) 72
Discrétion (compétence) 132
Dissimulation/Révélation d'objet (compétence) 142
Distance 126
Divertissements 329-331, 376
Dressage (compétence) 135
Drogues de rue 227-229, 357-358

E

Échec critique 130
Électrocution 180
Électronique (compétence) 139
Élimination (capacité d'Interface) 199
Empathie (caractéristique) 72
Endurance (compétence) 133
Épiceries 332
Équipement 99, 351-355
Équitation (compétence) 131
Esquive (compétence) 131
Étrangler (action) 169, 177
Être en feu 180
Explosifs (compétence) 140
Explosions 174
Exposition aux éléments 181

F

Fixer (parcours) 66
Fixer (rôle) 29,38
Flèches 174

G

Gestion d'affaires (compétence) 135
GLACE 204-207, 370-371
Glissement (capacité d'Interface) 199
Guérison 222
Guide local (compétence) 135

H

Habillement et style (compétence) 137
Hospitalisation 225
Humanité 80

I

Initiative 126, 168
Inquisiteurs (gang) 308
Instrument (compétence) 137
Intelligence (caractéristique) 72
Interface (capacité de rôle de Netrunner) 146
Intermédiaire (capacité de rôle de Fixer) 159
Interrogatoire (compétence) 138
Iron Sights (gang) 308

J

Jet de sauvegarde contre la mort 188, 222
Jeu d'acteur (compétence) 137
Jeux de hasard (compétence) 135
Justicier (parcours) 65
Justicier (rôle) 29,37

L

Lancer (action) 127, 169, 177
Langue (compétence) 135
Lecture sur les lèvres (compétence) 142
Légion du Chrome Rouge (gang) 309
Logement 105, 377-380
Look (compétence) 138

M

Maelstrom (gang) 308
Manœuvres en véhicule 192
Marché de minuit 340
Marché de nuit 337
Maritech (compétence) 140
Masquage (capacité d'Interface) 200
Matériel informatique 208, 367-368
Médecine (capacité de rôle de Medtech) 149
Média (parcours) 62
Média (rôle) 29,35
Medtech (parcours) 60
Medtech (rôle) 29,34
Militech (corpo) 272
Modes de tir 173
Modificateurs 130
Monter dans un véhicule (action) 127, 169
Moto (capacité de rôle de Nomade) 161
Mouvement (caractéristique) 72
Mouvement 126
Multiclassage 144
Munitions 344-345

N

Négoce (compétence) 138
Netrunner (parcours) 56
Netrunner (rôle) 29,32
Network 54 (corpo) 274
Neuromatériel 112, 359
Niveau de vie 105, 377
Nomade (parcours) 68
Nomade (rôle) 29,39
Nourriture 328-329
Noyade et asphyxie 181

P

Parcours 44
Perception (compétence) 142
Persuasion (compétence) 138
Petrochem (corpo) 275
Photos et films (compétence) 140
Pickpocket (compétence) 140
Pilotage de véhicule aérien (compétence) 132
Pilotage de véhicule maritime (compétence) 132
Piranhas (gang) 308
Pistage (compétence) 142
Pistolet (compétence) 141
Points d'amélioration 410-411
Points de dégâts structurels 191
Points de santé 79
Poisons et drogues 181
Porte dérobée (capacité d'Interface) 200
Premiers secours (compétence) 140
Premiers secours 223
Prestance (caractéristique) 72
Primetimers (gang) 308
Programmes 201-204, 368-369
Psycho Squad 109
Psychologie (compétence) 138

R

Radiations 181
Recharger (action) 169, 170
Recherche (capacité d'Interface) 199
Réflexes (caractéristique) 72
Renforts (capacité de rôle de Justicier) 158
Réputation 193
Résistance à la torture/aux drogues (compétence) 133
Retarder son action 127, 169
Réussite critique 130
Rockeur (parcours) 54
Rockeur (rôle) 29, 30
Rocklin Augmentics (corpo) 276
Rôles 29-39

S

S'améliorer 408-409
Scavvers (Scavengers) (gang) 309
Screamsheets 326
Science (compétence) 136
Se connecter/se déconnecter (action virtuelle) 198
Se relever (action) 128, 169
Sécurité électronique (compétence) 141
Se mettre à couvert 182
Services et divertissements 376
Seuils de blessure 186, 220
Seuils de difficulté (SD) 129
Solo (parcours) 55
Solo (rôle) 29,31
SovOil (corpo) 277
Stabilisation 222
Stabiliser (action) 128, 169
Survie en milieu hostile (compétence) 136

T

Tactique (compétence) 136
Techie (parcours) 58
Techie (rôle) 29,33
Technique (caractéristique) 72
Terratech (compétence) 141
Thérapie 229-230
Tir à l'arc (compétence) 142
Tir automatique (action) 173
Tir automatique (compétence) 142
Tir de suppression (action) 174
Tour de jeu 127
Transports 322-325
Trauma Team (corpo) 279
Trauma Team 224
Travail d'équipe (capacité de rôle de Corporatiste) 153
Tyger Claws (gang) 309

U

Utiliser un objet (action) 128, 169
Utiliser une action virtuelle (action) 128, 169
Utiliser une capacité d'Interface (action virtuelle) 198
Utiliser une compétence (action) 128, 169

V

Vampyres philarmoniques (gang) 309
Vendits 331
Vêtements 102, 327, 356
Virus (capacité d'Interface) 200
Viser (action) 170
Volonté (caractéristique) 72
Voodoo Boys (gang) 309

Z

Zhirafa Technical Manufacturing (corpo) 281
Ziggurat (corpo) 280

Cyberpunk RED



WWW.ARKHANE-ASYLUM.FR

DÉPÔT LÉGAL : MAI 2021
IMPRIMÉ EN UE
ISBN : 978-2-37255-129-8




PLATFORM B3
84
WNS


Just Like Coffee!
NIGHT CITY TODAY
EXIT
ZETATECH



Cyberpunk RED

Bienvenue à l'Ère du Rouge, Choomba ! Les mégacorporations ont passé des décennies à tout détruire et après leur dernière guerre, c'est chacun pour sa peau !

Pas de problème. Vous pouvez gérer. Après tout, dans un monde de gangs de boosters vicieux, de cyborgs déchaînés, d'assassins corporatistes et de cultes de fin du monde nihilistes, il n'y a qu'une seule règle : se tenir toujours au bord du Gouffre.

Prenez les plus gros risques pour obtenir les meilleures récompenses. Devenez l'action, lancez la rébellion, mettez le feu. Allez-y à fond et tracez votre route incandescente.

Votre pistolet Militech est connecté à l'interface de votre cerveau, votre poing cybernétique est équipé de lames en carboverre et vos cyberoptiques peuvent percer l'épais brouillard rouge comme une petite brume matinale. Il existe un monde plein d'opportunités et il n'attend que le bon Edgerunner. Qui a dit que ça ne pouvait pas être vous ?

Cyberpunk RED est la dernière édition du classique du jeu de rôle se déroulant dans un futur sombre. Il inclut tout ce dont vous avez besoin pour explorer le monde d'après-guerre de l'Ère du Rouge, y compris :

- Une plongée vertigineuse dans l'histoire et la géographie de Night City et du monde de Cyberpunk, ainsi que de nombreuses informations sur l'Ère du Rouge.
- Dix rôles uniques que vous pourrez endosser : Solo mortel, Rocker charismatique, Netrunner maître du piratage, Techie inventif, Medtech sauvant (et prenant) des vies, Média percutant, Justicier lié par le devoir, Corporatiste calculateur, Fixer malin ou Nomade chevauchant sa monture de chrome et d'acier.
- Une vaste collection d'outils essentiels, d'armes puissantes, de protections et de cyberimplants étincelants pour vous aider à vous imposer dans la Rue.
- Trois aventures pour vous montrer ce qu'est Cyberpunk.
- Des adversaires parfaits pour peupler les zones de combat et les puissants complexes corporatistes, ainsi que de nombreuses rencontres pour donner vie à Night City.

Talsorian Games

CD PROJEKT RED

ISBN : 978 2 37255 129 8

CYB-01 | UNE PUBLICATION ARKHANE ASYLUM PUBLISHING WWW.ARKHANE-ASYLUM.FR | 55€