



CYBERPUNK 203X

PRESENTATION

CYBERPUNK 203X

MANDRAGORUS@GMAIL.COM
HTTP://WWW.CYBERPUNK203X.BE/

LE CONTEXTE

2 Suite à un virus informatique, le réseau mondial de communication s'est effondré (le DataKrash), entraînant dans sa chute les toutes puissantes multinationales (les Mégacorporations) et créant un chaos sans précédent. Mais ce DataKrash n'aurait été qu'un vaste chaos sans la Quatrième Guerre Corporative qui se déroulait dans le même temps, c'est à dire tout au long de l'année 2022, et qui se clôtura (du moins aux USA) par la destruction des tours Arasaka de la Mégacorporation éponyme à l'aide d'ogives nucléaires qui détruisirent le centre-ville de Night City.

La civilisation a survécu au Datakrash – et surtout à la Quatrième Guerre Corporative – mais son visage s'est vu grandement modifié. Le réseau mondial a cédé la place à des Intranet sophistiqués et ultra-protégés par des Contracts (de redoutables "entités" nanotechnologiques, les *nanites*, qui se combinent à grande vitesse pour prendre des formes agressives) qui peuvent intervenir dans le monde virtuel mais aussi dans le monde réel. Le hacker peut donc toujours s'introduire dans les réseaux mais il doit maintenant se rendre sur place et, à la moindre erreur, risquer de voir son groupe confronté à un gigantesque *Chien d'Enfer* qui se sera matérialisé sous leurs yeux. D'ailleurs, la nanotechnique (forme très évoluée

de la nanotechnologie) comme la cybertechnologie font désormais partie du quotidien des habitants de Night City. Porter des puces de compétences ou de loisir à même son épiderme est désormais chose courante.

En fait, en 203X, descendre dans la rue revient à risquer sa peau. De ce vide institutionnel sont nées plusieurs entités, des regroupements sociaux; les Altercultures, les Néo-corpos (souvent dérivées des anciennes structures) et les Gangs.

Certaines informations que vous trouverez dans ce fichier ne sont pas officielles. Les autres sont tirées du livre de règles de base de CYBERPUNK 203X.

Les images illustrant cette aide de jeu restent la propriété de leurs auteurs et sont soumises à la législation sur le Copyright.

ALTERCULTURES

Dans l'univers de Cyberpunk 203X, la 4^{ème} Guerre Corporative et l'effondrement du Réseau provoqué par le DataKrash ont engendré un énorme vide institutionnel, lequel a donné naissance à différents groupes sociaux : les AlterCultures. Chaque AlterCulture -du mot allemand *Alternativ Kultur* ou *Alt-Kult*- correspond à un mode de pensée, et possède sa technologie associée. Les Alt-Kult sont apparues durant les années 2026-27, certaines possédant un héritage plus ancien (le Rolling State issu des anciens Nomades, et les Edgerunner, véritables héritiers de l'ancienne culture cyberpunk).

Chaque AlterCulture possède son gouvernement (généralement un conseil, une convention ou une confédération), et est considérée comme un état souverain. Les Alt-Kult disposent d'Enclaves, des endroits dans le monde où seuls les membres de l'AltCult en question ont accès, grâce à une plaque d'identification (codée sur l'ADN du porteur).



EDGERUNNERS

Qu'ils soient indépendants, qu'ils travaillent pour ou contre les Néo-Corpos, les Edgerunners cherchent à vivre leur vie pleinement, «sur le haut de la vague». Des six principales AlterCultures, ce sont ceux qui sont les plus proches des anciens cyberpunks. La plupart d'entre eux sont des rebelles, mais ils appartiennent de fait à la Convention Edgerunner, l'organisation dirigeant leur Alt-Kult. Les Edgerunners ont développé une technologie axée sur des mécanismes cybernétiques branchés sur un système nerveux auxiliaire nanotechnique (ou Réseau Neural). Divers bracelets neuroconnectés, fixés à des endroits précis, remplissent leur fonction sur une impulsion de la pensée. Ainsi, un «simple» bracelet se transformera en pistolet automatique directement connecté au cerveau, en une fraction de seconde.

REEF

Ce sont les habitants de cités sous-marines, provenant des villes de la Côte Ouest des États-Unis qui se sont faites engloutir. Leurs principaux ennemis sont les Néo-Corpos industrielles, qui polluent leur environnement maritime. Les Reefers sont issus du conflit qui eut lieu entre, d'une part la corpo OTEC (le fabricant du cryptoplan, un super-plastique à haute densité utilisé pour la construction d'habitats sous-marins) associés aux sous-marins de l'Équipage de la Soute, et d'autre part, à la corpo CINO, qui fut finalement annihilée à l'issue du conflit. La philosophie des Reefers, baptisée Aqua Genèse, prône l'utilisation de la génétique pour rendre l'Homme à son élément d'origine : la mer. Leur technologie est donc axée sur de la transformation rapide par ADN viral, ce qui leur permet de

transformer intégralement leur corps selon des schémas préconçus (changement de sexe, de couleur de peau, corps d'homme-requin, de « guépard humain », etc).

DESNAI

Les Desnai sont issus des anciens parcs d'attractions Disney, et possèdent souvent des Enclaves créées pour rendre l'illusion d'une autre époque, comme dans ces parcs. Les Parkers (ou Desnai) vivent en communauté fermée, et sont adeptes de la philosophie Soleri Arcosanti, selon laquelle une société stable et équilibrée ne peut être bâtie que par une soigneuse organisation sociale et environnementale. Chaque Parcologie Desnai est un chef-d'œuvre de génie technologique, avec illusions holographiques à l'appui destinées à rendre avec crédibilité l'environnement (même le plus artificiel), comme un château médiéval et sa forêt de Sherwood, tirés de Robin des Bois ou une ville rétro-futuriste inspirée des Amazing Stories...).

Leur technologie est constituée de robots dirigés par la pensée (la Mécha-Présence), qui peuvent leur servir d'ustensiles, de caméra volante, d'armure énergétique de combat, voire de moyen de transport blindé et armé : les Mechas.

ROLLING STATE

Les membres de L'État Roulant des États-Unis sont des nomades. Les Rollers se sont réunis dans d'imposantes Villes Roulantes, des monstres d'acier montés sur de titanesques chenilles et abritant chacune environ 10.000 personnes en permanence. Une dizaine de ces Villes Roulantes arpentent les grandes plaines du Midwest, les déserts de l'Ouest et du Sud-Ouest des USA.

La technologie du Rolling State est axée sur une nano-symbiose adaptive, qui leur offre une régénération cellulaire ultra-rapide, un accroissement de leur faculté à survivre dans de très rudes conditions, et leur permet également de se synchroniser avec leurs outils et leurs armes, qui sont optimisées pour cet usage.



RIPTIDE

Habitants de vastes Villes Flottantes, les membres de la Confédération Riptide (ou Drifters), sont issus principalement du Japon et des anciennes Cités Flottantes du Kanto. Chaque Ville Flottante est devenue un imposant agglomérat de barges, porte-containers et cargos, reliés entre eux par des passerelles, des ponts, des plateformes et la plupart du temps reliées à la terre, mais pouvant se désamarrer assez rapidement en cas de besoin. Contrairement aux Reefers, les Drifters vivent à la surface de l'eau (d'où parfois une certaine animosité réciproque entre les Reefers et les Drifters).

Leurs Villes Flottantes sont dispersées dans le Pacifique et la plus belle d'entre elles (Atlantis) est située dans le Golfe du Mexique. Leur technologie est

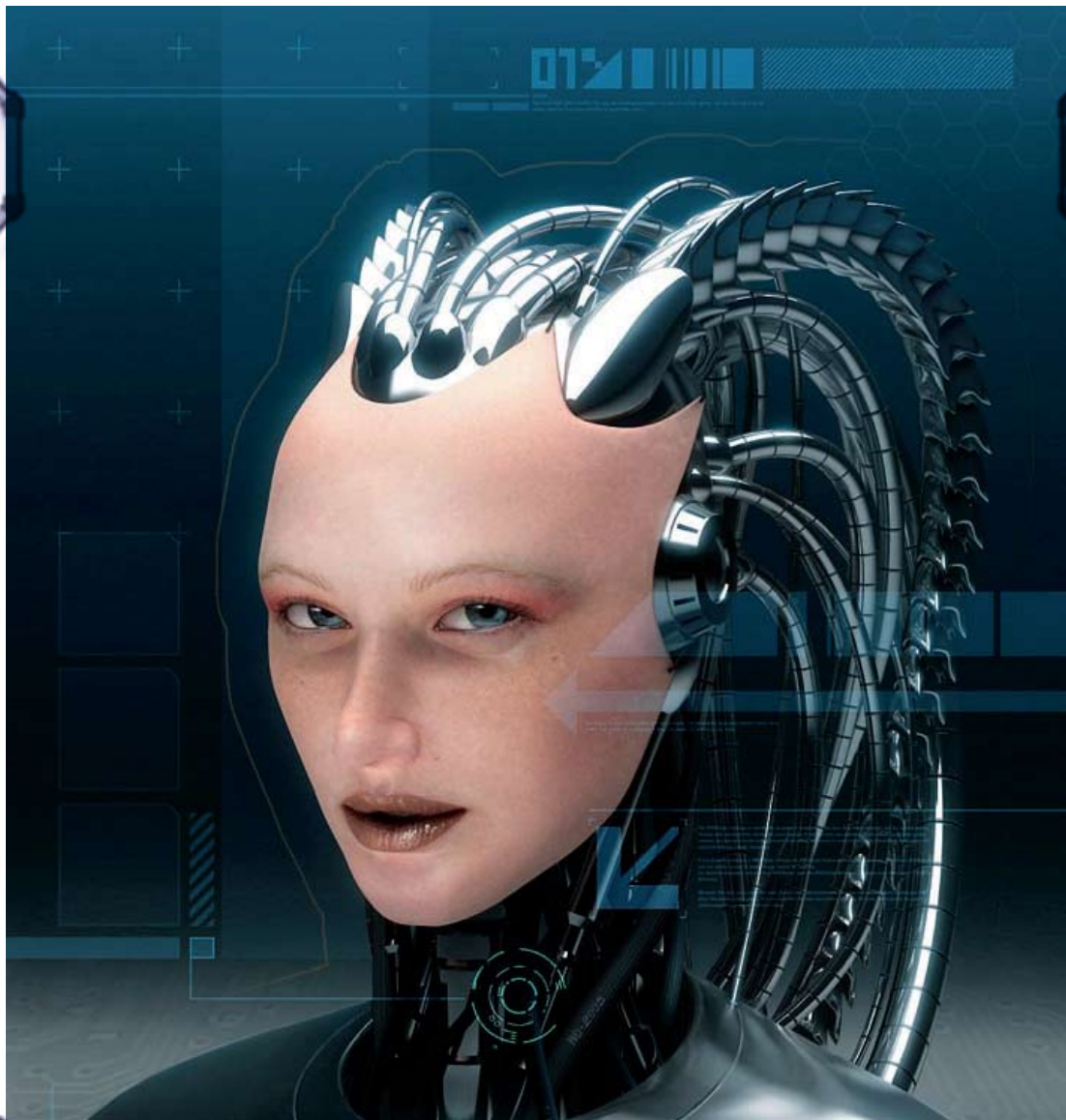
basée sur des animaux génétiquement modifiés (les bioforms), qui ressemblent à des chimères (et sont stériles) leurs servant d'outils ou d'armes. Pour assurer leur loyauté, ces animaux se nourrissent de phéromones produites par les Riptides (eux aussi génétiquement modifiés, au moins pour ceci).

CORPORE METAL

Des cyborgs intégraux. Les membres du Corpore Metal (ou Cee-Metal) abandonnent leur corps biologique pour prendre à la place un corps totalement cybernétique, bien supérieur physiquement à leur ancienne enveloppe biologique. Ils sont généralement peu appréciés des autres AlterCultures, en raison de la peur de la cyberpsychose.

Leur technologie est leur propre corps cybernétique. Seul leur cerveau reste biologique. Il est encapsulé dans une boîte crânienne en titane (le biopod), alimenté par des nutriments pour des semaines. Leur coquille corporelle (dont ils peuvent changer) peut avoir un aspect parfaitement humain, et posséder un épiderme imité à la perfection, du sang artificiel et de faux organes sexuels (pour éviter la cyberpsychose). Et bien sûr, des armes, des systèmes électroniques cachés, etc. A contrario, leur coquille corporelle peut être totalement artificielle et dédiée au combat (les fameux *Protecteurs* et *Dragons* Cee-Metal lourdement blindés et armés), à la plongée ou au transport (avec transformation possible en véhicule) etc.

5





TECHNOLOGIE

AÉRODYNES AV

Sous ce terme, on trouve tous les engins à poussée turbo-vectorielle. Compacts et maniables, ils sont principalement utilisés pour les opérations urbaines, pouvant décoller et circuler dans des endroits étroits et inaccessibles à tout autre véhicule volant.

- **AV-1** : Equivalent d'une moto-jet, pouvant atteindre des vitesses de plus de 400 km/h.
- **AV-3** : Surnommés «aérocops», ces aérodynes sont utilisés principalement pour les patrouilles de police corporative. Ces AV peuvent rouler une fois au sol, et certains modèles sont équipés d'une tourelle accueillant une mitrailleuse Gatling. Leur look ressemble aux spinners de la police dans Blade Runner
- **AV-4** : Véhicule tactique d'assaut urbain. Très fréquemment utilisé, c'est le véhicule qui équipe les squads d'intervention du NCSWAT, par exemple. Il peut emporter jusqu'à 10 personnes, est généralement armé d'une batterie de roquettes et d'une

mitrailleuse Gatling. Un modèle d'AV-4 modifié sert également d'ambulance pour le Trauma Team, dans une version blindée mais non-armée.

- **AV-6** : Aérodyne d'assaut léger. Il s'agit d'une version de transport (parfois armée), parfaitement adaptée pour manœuvrer dans le trafic urbain. Ce type d'AV peut emporter jusqu'à 6 personnes.
- **AV-7** : Ces appareils sont proches de « voitures volantes », conçues pour remplir le rôle de petits hélicoptères. Ils peuvent emporter 4 personnes.
- **AV-15** : Modèle de combat militaire, lourdement blindé et puissamment armé (batterie de roquettes, missiles Hellfire, mitrailleuses Gatling et canons Vulcain).

AÉROLINERS

Dirigeables qui ont presque totalement remplacés les avions de ligne, à cause de la pénurie d'énergie en ce milieu de XXI^e siècle. Des moteurs alimentés par des batteries solaires leur assurent une autonomie presque illimitée et leur permettent d'atteindre

des vitesses de 300 km/h. Certaines lignes d'aeroliners sont extrêmement luxueuses, avec suites, casinos, piscines, etc.

AGENT

L'Agent est le téléphone portable du futur. Multi-fonctions, il idéalise nos téléphones portables actuels. Il est le principal centre de divertissement/activités/moyen de contacter les gens. Il permet de se connecter sur une banque de données sécurisée « locale » (le DataPool), mais il est quasi impossible à hacker. Le modèle de base assure des services de téléphonie (appels multiples, envois de texto, d'images 2D, de plans et de schémas), un enregistreur numérique, des bulletins d'informations se téléchargeant automatiquement, une recherche automatique dans le DataPool, un système de repérage et de suivi de mouchards-pisteurs, etc.

A.F.B.

Armes à Fléchettes Balistiques. Fabriquées par les Edgerunners, ce sont des armes de gros calibre (balles explosives de 30 mm pour un P.F.B. (ou Pistolet à Fléchettes Balistiques), constituées d'une enveloppe de plastique entourant un canon en fullerène (nanotubes de carbone).

BRAINDANCE

Dérivée de la technologie d'interface neurale, la Braindance (ou Braintech) est considérée comme la forme de divertissement la plus aboutie. Une unité de braindance consiste en une unité de relecture de puce de mémoire et un câble (ou une connexion sans-fil) reliée à une prise d'interface neurale ou des trodes temporaires. Une puce de braindance ne contient pas que des données visuelles et auditives, elle contient l'enregistrement d'expériences particulières,

émotionnelles et tactiles complètes. La braindance est également utilisée dans le cadre des traitements carcéraux et permet de garder certains prisonniers dociles, et même d'envisager des reconfigurations de personnalité.

CHOOMBA, CHOMBATTA

Argot de la rue néo-africain pour désigner un ami, un membre de la famille. Littéralement « mon pote ».

CHOOH²

Méta-alcool synthétique le plus répandu, servant de carburant pour la plupart des véhicules, à l'exception des AV, qui continuent à fonctionner au kérosène.

CONSTRUCTS

Programmes de glace noire, utilisant des « corps » constitués de nanopousière, d'éléments robotiques ou de résines en nanopolymère. Voir *Forteresses de Données*.

CRYPTOPLAN

Plastique à très haute densité utilisé principalement dans la construction d'habitats sous-marins. Le cryptoplan est un matériau fabriqué par la Néo-Corpo OTEC.

CYBERTECHNOLOGIE

- **Ancienne Cyb** : L'ancienne cybernétique, bien que mal vue, car apportant son lot de misères (dont la cyberpsychose) est toujours en vente et accessible dans les centres cyber-médicaux et sur le « marché noir » auprès de charcudocs pour le matériel illégal. La cybernétique, combinée à la nanotechnique permet des prouesses en matière de modifications corporelles : vous pouvez à peu près tout vous faire implan-

ter : neuromat (prise de connexions neurales avec liaison Superrames, véhicules...), *éventreurs* en carbo-verre jaillissant du dos de vos mains modifiées pour cet usage, implant optique ou auditif, cyber-membres remplaçant vos membres perdus ou assurant la même fonction avec plus d'efficacité, derme blindé, treillisage des muscles et des os, etc...

- **NéoCyb** : Récent développement en matière de cybernétique, la NéoCyb est l'un des secrets jalousement gardés par la Convention Edgerunner. La NéoCyb s'articule autour d'un Réseau Neural, qui est un processeur indispensable pour pouvoir utiliser la NéoCyb. Ce processeur peut être implanté sur n'importe quel grand os, accompagné d'un ensemble nanotechnologique qui gaine les nerfs de microcircuits câblés. Ce Réseau Neural n'est rien sans les packages de connecteurs (permettant d'amplifier la vision, l'audition, les réflexes, etc) et les Bracelets, qui sont des nanotech lamellaires se déployant en gainant la partie du corps qui les entoure (bras, avant-bras, cuisse, torse, etc), sur une simple impulsion de la pensée. Ces bracelets améliorent la force, et sont équipés de matériel et d'armes neuro-connectées au porteur. Le must en matière de cybertechnologie !

DATATERM

Avec l'avènement des Agents, ces bornes massives ont de moins en moins de succès, mais on en trouve néanmoins encore dans de nombreux

endroits. Il s'agit en fait d'une borne interactive pourvue d'un écran tactile et de connectiques pour des périphériques. Les dataterm proposent un accès rapide au DataPool. Ils sont le plus souvent équipés de lecteurs de cartes et de puces. Certains possèdent également un combiné scanner/imprimante. Dans un monde où de plus en plus de gens s'équipent de brouilleurs ou d'instruments perturbants les ondes des cellulaires, ces bornes fixes garantissent un accès fiable et «peu onéreux» au réseau, y compris dans les quartiers les moins favorisés.

FIBRES BALISTIQUES

N'importe quel vêtement, aussi fin soit-il, peut être pare-balles. Ces vêtements sont fabriqués en fibres balistiques. Voir aussi Tissus numériques.

FORTERESSES DE DONNÉES

Les agences gouvernementales et les Néo-Corpos ont de très grosses bases de données. Ces Fortresses de Données sont protégées par des programmes d'attaque et de défense de leurs serveurs, appelés G.L.A.C.E. (Générateurs de Logiciels Anti-intrusions par Contre-mesures Électroniques), qui peuvent se matérialiser dans le monde réel par l'intermédiaire de nanites qui se combinent à très grande vitesse : les Constructs. Les constructs sont des programmes de glace noire qui sont pilotés par des animasphères blindées (de la taille d'une balle de golf) et utilisant des « corps » constitués de nanopoussière, d'éléments robotiques ou de résines en nanopolymère.

Un Netrunning est donc aussi dangereux pour le Netrunner que pour ceux qui l'accompagnent et l'aident dans sa tâche...

GYROCOPTÈRES

Engins à rotor à haute compression, mono ou biplaces. Largement répandus pour les trajets verticaux dans les zones urbaines, parce qu'ils utilisent du CHOOH^2 , plus facile d'accès et moins coûteux.

HOLOGRAPHEUR

Un petit cylindre qui projette une image holographique à partir d'une puce de données. Peut être connecté à d'autres appareils grâce à sa technologie sans fil.

INFORMATION

Notre monde est saturé d'informations. Après la Guerre en 2022 et le méta-virus qui provoqua le DataKrash (la chute du Réseau), ces informations ont été perdues ou sont devenues erronées pour la plupart. Les gens ne s'accordent plus sur les informations qu'ils reçoivent, ni sur ce qu'ils croient savoir. Ainsi, le jeu se déroule en 203X, car aucun réel consensus sur l'année actuelle n'existe. Cette désinformation a permis l'émergence de différents modes de pensée et des AlterCultures. Parallèlement, les banques de données sécurisées du DataPool essayent de tracer la véracité de certaines informations, donnant un pourcentage sur la probabilité que ces informations soient vraies. Ce taux de vérité est communément appelé Indice de Véracité (ou I.V.).

MAGLEV

Monorail circulant sur rail magnétique et dont la vitesse de pointe dépasse les 300 km/h. Plusieurs lignes de MagLev traversent Night City.

MICRO-USINE

Les micro-usines sont des installations industrielles miniatures contrôlées

par des programmes de Champ de Dessin Assisté par Ordinateur ou par stylo optique. Elles sont généralement conçues pour produire un type précis d'objet. La matière première est introduite par un bout et l'objet ressort fini à l'autre bout. Les micro-usines sont omniprésentes en 203X. Vous choisissez le produit que vous souhaitez dans le catalogue holographique et l'objet vous est fabriqué sur place. Les Vendeurs intègrent très souvent ce type de micro-usine.

NANOTECHNIQUE

La nanotechnique est le prolongement de la nanotechnologie du XX^e siècle. C'est l'une des seules sciences ayant fait un bon remarquable en avant après la 4^{ème} Guerre Corporative. Les créations nanotechniques intègrent de la vie artificielle à des machines à un niveau nanométrique. La nanotechnique est la base des matériaux utilisés pour les bracelets et réseaux neuraux NéoCyb, mais aussi des métaux liquides du LiveMetal des cyborgs du Cee-Metal. La même technologie est également à la base de la nanosymbiose adaptative et des nodules transformateurs présents dans le système d'injection Trans-Net des Reefers, qui instille l'ADN viral dans leur corps. Sans être à la base de leur technologie, la nanotechnique est également présente dans la chaîne de fabrication des Mechas du Desnai et les assembleurs génétiques du Riptide.

SPIONER

Un appareil qui peut capter des transmissions vocales ou de données sur une fréquence de télécommunication et les enregistrer ou les transmettre. Les modèles les plus perfectionnés ne doivent pas être branchés sur la ligne qu'ils surveillent (ils peuvent travailler jusqu'à environ 30 cm) et être contrôlés

à distance. Ces nouveaux modèles ont été adaptés pour pouvoir décoder un signal optique à très haut débit transitant par un faisceau de fibres optiques. Il ne peut par contre intercepter un train de données véhiculés par laser.

SUPERARMES (SMARTGUNS)

Malgré leur coût prohibitif (plus de deux fois le prix d'une arme de même catégorie -donc, un plus de 3200 \$NC pour ce magnifique Sebuoro), les Superarmes sont très répandues. Les Superarmes sont configurées spécialement pour être directement connectées au cerveau du tireur via son Neuromat ou son Réseau Neural NéoCyb, pour les Edgerunners. Qui plus est, les Superarmes Edgerunners sont «compactées» dans des bracelets grâce à la nanotechnique et peuvent «se déployer» en moins de temps qu'il ne faut pour le dire...

1 □



Que ce soit grâce à l'Ancienne Cybernétique ou la NéoCyb, le résultat est le même : votre arme dispose d'un faisceau laser qui envoie un signal à votre matériel neural lorsque la cible est en vue. Vous pouvez ainsi déclencher le tir mentalement ou laisser le processeur

s'en charger, mais également changer le sélecteur de tir d'une arme automatique d'une simple pensée. Si vous possédez en plus des cybertoptiques (ou des smartgoogles), celles-ci placent un réticule de visée sur la cible, ce qui accroît encore la précision du tir. Rapide, précise, une Superarme fait vraiment la différence sur le terrain.

TISSUS NUMÉRIQUES

La trame d'un tissu numérique intègre des microcircuits qui permettent à un vêtement d'avoir de multiples propriétés. Les tissus numériques peuvent s'adapter d'eux-mêmes aux changements de température, recevoir des informations numériques d'un Agent ou de tout autre émetteur et les utiliser pour changer de couleur, devenir ignifugés ou imperméables aux pluies acides. Ils peuvent également durcir en quelques millisecondes pour former une armure corporelle efficace. Ils

peuvent également alimenter de petits appareils en incorporant dans leur composition des fils sensibles à la lumière solaire ou à la chaleur. Enfin, les tissus numériques ne sont pas utilisés que pour confectionner des vêtements, ils servent également à fabriquer des écrans souples :

écrans vidéos portés comme des bandanas, claviers musicaux et pavés numériques qui peuvent se rouler et se ranger dans une poche. Les tissus numériques « caméléons » sont utiles pour dissimuler des véhicules pendant une opération.

TRI-DI

Tri-dimensionnelle, 3D... Une photo tri-di est un hologramme réalisé à partir de photos d'une personne prise sous différents angles.

VENDITS

Les vendits sont de grands distributeurs automatiques (qui peuvent également créer un objet à la demande, grâce à leur micro-usine intégrée). Il existe des vendits dans toutes les grandes villes occidentales.

*POUR DAVANTAGE D'INFOS, DES SCÉNARIOS, DES PERSONNAGES
PRÊTS À JOUER ET DES AIDES DE JEU, CONSULTEZ LES PAGES
[HTTP://WWW.CYBERPUNK203X.BE/](http://www.cyberpunk203x.be/)*