

# Bienvenue dans l'univers de Cyberpunk 203X

Le monde n'est plus celui que nous avons connu. La dernière guerre corporatiste a été la pire que la Civilisation humaine ait eu à supporter, finissant par un conflit nucléaire entre les grandes méga-corporations deS années 2020. Pour couronner cette apocalypse, le monde virtuel du Net a lui aussi été définitivement endommagé par le DataKrash, une crise majeure provoquée par un virus qui altéra simultanément et aléatoirement toutes les données sur le réseau. Toutes les connaissances numérisées de l'humanité ne sont plus fiables. La chute des grandes corporations a eu deux conséquences majeures : les Etats ont repris les commandes pour empêcher les grandes compagnies de s'emparer à nouveau du pouvoir et de détruire le monde pour des raisons économiques ; et l'humanité s'est divisée en nouvelles cultures alternatives, les AltCults, symbolisant les nouveaux modes de vies et les utilisations des technologies issues de la fin des Mégacorpos. Maintenant, le métal n'est plus meilleur que la viande. La nanotechnologie et la génétique permettent à la nouvelle humanité de rivaliser avec les cyborgs et les méchajocks.

## **Archétypes Non-Affiliés :**

❑ **Chien de guerre** (*règles p84*) : Les Chiens de guerre sont les « samouraïs sans maître » du Futur sombre. Sans allégeance à une Alterculture, ils doivent s'en remettre à leur intelligence et à leurs talents martiaux pour rester en vie. Mais le fait d'être sans attaches apporte aussi la liberté de pouvoir, un jour, choisir un groupe auquel lier son destin.

❑ **Dealer des rues** (*règles p85*) : Les Dealers des rues sont les arnaqueurs et les fixers n'appartenant à aucune Alterculture. Sans allégeance, ils doivent s'en remettre à leurs compétences et à leur ingéniosité pour rester en vie. Mais cette difficile liberté leur laisse l'option de pouvoir, un jour, choisir un groupe.

# Les six altercultures originelles

Bien qu'il existe de nombreuses Altercultures disséminées de par le monde de Cyberpunk, six d'entre elles se distinguent comme étant les plus visibles et les mieux établies :

## Les Edgerunners

De toutes les Altercultures, celle des Edgerunners est celle qui est restée la plus proche des rebelles cyberpunks des origines, axée sur une technologie renégate et les gros flingues nécessaires pour tenir tête aux Corps. La nanotechnologie mégastructurelle a permis aux Edgerunners de créer les environnements urbains denses dans lesquels ils se sentent le plus à l'aise, et de nouvelles avancées dans la technologie de l'armement et du cybermatériel lamellaire n'ont fait qu'accroître l'accent mis sur l'autonomie.

### Archétypes Edgerunners :

❑ **Solo** (*règles p62 / écran p4*) : Equipés des meilleures armes et des meilleures cybertechnologies de combat, les Solos sont les maîtres des opérations de combat dans la jungle urbaine. Spécialisés dans l'utilisation des armes et du cybermatériel de combat, les Solos de 203X assurent de nombreuses tâches martiales : gardes du corps, police privée, assassins clandestins, tous les types de boulot qui exigent une capacité à user de violence et l'intelligence de savoir où l'employer efficacement.

❑ **Techie** (*règles p63 / écran p5*) : Vous avez besoin de réparer un truc ou de vous faire construire quelque chose ? Alors vous avez besoin d'un Techie. Les Techies sont les concepteurs, les constructeurs et les ingénieurs des Enclaves Edgerunners. Ils utilisent la meilleure cybertechnologie disponible pour accomplir des miracles d'ingénierie, et si elle n'existe pas encore, ils l'inventent eux-mêmes. Les Medtechies sont l'équivalent des Techies dans le domaine biologique, réparant les gens plutôt que les machines.

❑ **Média** (*règles p60*) : Courtiers en information et maîtres de la bande passante du DataPool, les Médias ne vivent que pour trouver le bon sujet. Qu'il s'agisse de problèmes en haut lieu, de sales affaires dans la Rue, de secrets perdus dans l'effondrement des Anciennes Villes, ou simplement du dernier ragot sur les Idoles de la semaine, les Médias utilisent leurs contacts et leur cybertechnologie pour découvrir et diffuser la Vérité.

❑ **Netrunner** (*règles p61*) : Le Réseau est peut-être mort, mais ça ne veut pas dire que le piratage informatique soit mort avec lui. Les Netrunners de l'Age Post-Cyber sont des experts dans le domaine de l'infiltration des micro-réseaux informatiques. Et ce n'est pas que du software ; avec les animasphères, les pièges numériques, les monstres en nanopoussière et les autres menaces s'interfaçant avec la réalité, les Netrunners sont la première et la meilleure ligne de défense contre les dangers du monde numérique.

❑ **Biker** (*écran p6*) : Pareil aux Rollers que vous croisez dans la Rue et que vous affrontez, vous ne vivez que pour la vitesse et les cybermotos. Mais votre allégeance va à votre gang, la bande hétéroclite de fauteurs de troubles avec laquelle vous roulez. Vous êtes la version 203X du motard de l'ancien temps, le digne héritier des Hell's Angels et des gangs de Bosozoku de Tokyo, toujours prêt à faire gronder sa bécane. C'EST PARTI !!!

❑ **Ninja ronin** (*écran p7*) : Les Solos...ils sont si bruyants. Vous préférez les ombres, un meurtre rapide et silencieux. Héritier des redoutés agents ninjas de la corporation Arasaka, qui étaient eux-mêmes l'incarnation des anciens clans ninjas du Japon, vous êtes de la discrétion à vendre, un meurtrier sur commande. Que le boulot consiste en une opération discrète de vol ou en un assassinat, vous êtes l'homme de la situation. Le Ninja ronin.

## Le Reef

Survivants de l'immense inondation qui a décimé les régions côtières des Etats-Unis, les fondateurs du Reef n'ont pas tardé à réaliser que la seule façon de survivre était de ne faire plus qu'un avec l'environnement aquatique. Des progrès dans le domaine de la manipulation génétique aboutirent aux systèmes de transformation virale de l'ADN, permettant aux Reefers de survivre dans les profondeurs de l'océan, ou de modifier leur forme en fonction des besoins. Et le fait de devoir lutter contre les Mégacorpos, les pirates et les forces naturelles destructrices a eu pour conséquence de nourrir un puissant même guerrier qui a réussi à unir même les sous-marinières les plus individualistes.

### **Archétypes Reefers :**

❑ **Changeur** (*règles p64 / écran p12*) : Les Changeurs ont choisi d'utiliser leurs capacités de transformation au maximum. Leur amour de la métamorphose fait d'eux les principaux espions du Récif, agents éminents du renseignement. Les Changeurs disposent généralement de plusieurs « styles » de formes ainsi que de quelques formes dédiées à la survie, pour faciliter leur travail sous couverture (ainsi que leur vie sociale complexe).

❑ **Homme-baleine** (*règles p65 / écran p11*) : Les Hommes-baleines patrouillent les forêts de varech et explorent les mers en compagnie de baleines, d'orques et de dauphins. Optimisés pour nager, respirer sous l'eau, manger du poisson cru et boire de l'eau de mer, ils sont surnommés les « hommes-baleines » parce que leur Trans-forme principale a des traits rappelant un peu ceux d'un orque.

❑ **Plongeur de combat** (*règles p66 / écran p14*) : Les Plongeurs de combat sont les principaux agents sous-marins du Récif, s'occupent de différentes manœuvres et tâches secrètes, comme la pose de mines. Ils sont souvent moins améliorés que les autres Reefers, s'en remettant davantage à la technologie (comme au système de respiration d'un néo-scaphandre complété de Trans-formes mineures comme des pieds palmés et une extension de la capacité respiratoire) pour accomplir le boulot.

❑ **Subjock** (règles p67) : Les Subjocks sont en charge des véhicules sous-marins du Reef : les sous-marins cargo, les navires de combat ou lance-missiles, les chasseurs sous-marins et même les submersibles spéciaux « volants ». Ils sont moins transformés que les autres Reefers, mais ont en revanche un vrai talent quand il s'agit de manier la quinquillerie.

❑ **Chasseur** (écran p13) : Tous les repas ne proviennent pas des fermes sous-marines. En 203X, les meilleurs mets doivent parfois être chassés. C'est le rôle du Chasseur, un Reefer spécialement optimisé pour la traque des grosses proies. Et toutes les créatures que vous chassez ne sont pas nécessairement sauvages ; il y a plein de gus du Riptide avec leurs gros « animaux », qui guettent vos frères durant les kulturekamps, des créatures qui n'ont de raison d'être que la chasse et la mise à mort, tout comme vous.

**Desnai**

De bien des façons, le Desnai était un prolongement naturel des cultures des Mégacorpos, de la même manière que les Edgerunners prolongeaient le même du cyberpunk. En tant que compagnie de parc à thème présente dans le monde entier et déjà habituée à la conformité, à l'obéissance aux cadres dirigeants et à l'utilisation de la technologie, ce ne fut pas un grand bouleversement pour cette Alterculture que de se constituer en villes corporatives indépendantes où chacun faisait partie du même personnel. Le développement de la robotique déjà évoluée de Desnai améliora simplement le don de cette Alterculture pour façonner l'environnement selon ses souhaits.

### Archétypes Desnai :

❑ **Agent de sécurité** (règles p68) : Les Agents de sécurité sont les muscles de Desnai. Ils protègent les employés, les Idoles et les directeurs de Parc à la fois dans les Parcologies et à l'extérieur. Ils sont à moitié flic, à moitié Solo, avec un brin d'espion en plus, car ils accomplissent leur travail de protection aussi discrètement que possible. Leurs mécas disposent généralement de nombreuses options létales et non létales.

❑ **Idole** (règles p69 / écran p16) : Les Idoles étaient à l'origine des animateurs de Parc. Artistes accomplis, ils sont souvent entourés de Médias et suivis par un méca enregistreur, qui rapportent chaque instant de leur vie à leurs millions de fans dans et hors des Parcs. Ce sont les héritiers des mythiques « Rokerboys ». Leurs mécas sont des effets spéciaux montés sur pattes et des studios d'enregistrement, capables de répondre au moindre de leurs besoins.

❑ **Imaginator** (règles p70) : Les Imaginators sont les techniciens et les inventeurs de Desnai. Ils ne sont pas seulement talentueux quand il s'agit de bricoler les mécas de toute taille, mais sont également des maîtres de la création d'illusions holographiques et d'effets spéciaux. Leurs mécas sont généralement équipés de nombreuses options et disposent le plus souvent de capacités de transformation.

❑ **Mécajock** (règles p71 / écran p15) : Les Mécajocks sont les opérateurs des mécas lourds Desnai. Ils commandent les Armures énergétiques (AE), les « Armures montées » et les plus puissants

gestalts. Les Mécajocks chevauchant leurs machines se considèrent comme les défenseurs des Desnai et leurs « Armures » flamboyantes reflètent ce sentiment d'appartenir à une élite.

❑ **Méca Assassin** (*écran p17*) : Tous les Desnai ne sont pas de paisibles Mécavaliers respectueux de la loi. Vous êtes de ceux qui vivent vraiment à la limite, louant vos capacités de connexion et vos mécas spécialisés pour éliminer des cibles hors de portée d'un Solo normal. Les Méca Assassins dans votre genre sont hautement estimés comme tueurs « inhumains » : des tueurs à gages dont les armes sont autopropulsées, discrètes et capables de pénétrer par les plus petites failles de sécurité.

## Le Rolling State

Désireux de voyager sur les routes des États-Unis déchirés par la guerre, les "Rollerboys" bâtirent leur Alterculture autour de deux éléments de base : préserver à tout prix leur structure tribale et garder leur société en mouvement. L'accès aux techniques de construction mégastructurelles leur permit de développer leurs véhicules nomades gigantesques, tandis que la maîtrise de la nanotechnologie de pointe leur permit de survivre aux conditions les plus hostiles. Amalgame de caravanes, de Villes Roulantes et autres véhicules, le Rolling State est unique : il s'agit de la première nation-Etat entièrement mobile.

### Archétypes Roller :

❑ **Chamane** (*règles p72*) : Les Chamanes sont les chefs et les sages du Rolling State. Ils connaissent les médecines curatives et savent utiliser les nanites. Ce sont aussi des commerçants et des tacticiens de talent, qui dirigent souvent les équipes de Guerriers ou négocient la paix avec d'autres Altercultures.

❑ **Eclaireur** (*règles p73 / écran p18*) : Les Eclaireurs sont les explorateurs du Rolling State. Ils trouvent de nouvelles ressources, débusquent les menaces et trouvent des routes sûres pour les Convois et les City Rollers. Ils préfèrent les motos, les voitures rapides ou les avions à décollage et à atterrissage verticaux (ADAV) et à longue autonomie de vol.

❑ **Guerrier** (*règles p74*) : Les Guerriers sont les combattants et les défenseurs du Rolling State. Ils pilotent les véhicules d'assaut légers comme les AV, les voitures blindées, etc. Ce sont eux aussi qui manœuvrent les pièces d'artillerie du convoi. Leurs capacités de régénération et leurs réflexes sont encore plus améliorés que chez les Eclaireurs, car le combat est leur fonction principale.

❑ **Panzerboy** (*règles p75 / écran p19*) : Les Panzerboys sont les conducteurs des véhicules lourds du Rolling State. Ils sont spécialisés dans les tanks, les aéro-tanks et les véhicules blindés d'assaut. Les Panzerboys s'occupent également de la plupart des convois de transports lourds, que ce soit en conduisant eux-mêmes les transports ou en étant dans les chars d'escorte.

❑ **Pirate** (*écran p20*) : Tous les Rollers ne parcourent pas les grandes prairies. Les Pirates forment des bandes de Rollers qui ont plutôt choisi de vagabonder sur les mers, voyageant dans des navires, des sous-marins ou des radeaux modernisés. A la différence des Rifters (avec qui ils se battent

souvent pour des ressources), les Pirates sont souvent belliqueux, lançant des raids sur les Cités Flottantes et les ports, ou s'affrontant les uns les autres. Certains Pirates arborent même des sabres d'abordage SNA pour se donner un style.

## La Confederation Riptide

Pour le groupe de cités flottantes qui forma la Confédération Riptide, la survie était la préoccupation principale et c'est autour de cette question qu'elles s'unirent. Les pirates, les flottes corporatives hostiles et les périls du grand large menaçaient de détruire ces cités indépendantes ; aussi en se réunissant sous la forme d'une "nation" aquatique, elles furent alors en mesure d'exploiter les puissantes capacités biotechnologiques qui étaient développée dans ces laboratoires. La plupart des Cités flottantes étant originaire du Kanto (au sud du Japon), cela offrit également au Rip des mêmes culturels similaires ainsi qu'une langue commune.

### Archétypes Riptide :

- ❑ **Dresseur** (*règles p76 / écran p8*) : Les Dresseurs collectionnent les animaux bioformés et peuvent avoir jusqu'à une dizaine. Leurs compagnons sont optimisés pour accomplir différentes fonctions : monter la garde, faire des livraisons, leur tenir compagnie, les distraire. Certains Dresseurs aiment également organiser des combats non mortels entre leurs bioforms pour le prestige ou pour l'argent.
- ❑ **Guerrier des Cités** (*règles p77 / écran p9*) : Les Guerriers des Cités sont les nobles chevaliers errants des Cités Flottantes. Héritiers de ceux qui s'étaient érigés en protecteurs et en guerriers aux premiers temps de la dérive, ce sont des combattants intelligents et pleins de ressources dont les talents sont souvent enrichis de ceux d'un ou deux Compagnons très spécialisés et très dangereux.
- ❑ **Négociant** (*règles p78*) : Les Cités Flottantes passent beaucoup de temps à commercer entre elles ainsi qu'avec le monde extérieur. Les Négociants sont les agents de cette économie inter-cités, qui font de longs voyages pour aller chercher des marchandises rares et négocier de gros contrats. Les Négociants préfèrent les bioforms qui produisent des biens commercialisables – comme des synthétiseurs de drogues ou de métaux précieux – ou les bioforms qui récoltent des choses pour eux – comme les extracteurs, les chasseurs, etc.
- ❑ **Surfeur** (*règles p79*) : Les Surfeurs sont de grands voyageurs, parcourant l'océan sur des miles à la recherche de ressources ou pour s'occuper des menaces contre leur Cité. Les bioforms des Surfeurs sont optimisés pour pouvoir être montés, et ressemblent généralement à des serpents de mer, des mosasaures, des animaux volants ou des cétacés.
- ❑ **Tueur de bêtes** (*écran p10*) : C'est sûr, les Guerriers des Cités assurent quand il s'agit de protéger quelque chose. Mais quand la Confédération Riptide a besoin de quelqu'un pour faire le sale boulot, c'est vous qu'elle appelle, vous le Tueur de Bêtes. Votre équipe de Protecteurs spécialement entraînés sont destinés à traquer les « animaux de compagnie » renégats avant qu'ils ne blessent quelqu'un, mais ils peuvent également se charger d'un Solo Edgerunner ou d'un Dieu-requin qui passerait par là.

Les cyborgs intégraux du Corpore Metal entreprirent de se trouver un lieu où ils ne seraient plus exploités par les Mégacorpos, fuis par la populace effrayée ou contraints de subir la répression douloureuse et humiliante menée par des gouvernements. Ils accomplirent leur premier objectif en se regroupant dans un désert isolé, mais la découverte du Livemetal™ permit également à cette nouvelle Altercuture d'intégrer pleinement la technologie cyborg dans les moindres aspects de la société.

## **Archétypes Cee-Metal :**

❑ **Dragon** (*règles p80*) : Les Dragons sont les unités lourdes de combat du Cee-Metal. Leurs configs sont optimisées pour le combat, avec une force phénoménale, des armes lourdes et des senseurs de combat. Le Dragon était la première version de ce type de cyborg, et son nom fut repris par les Enclaves du Cee-Metal parce que partout dans le monde il est synonyme de terreur pour la « viande ».

❑ **Protecteur** (*règles p81 / écran p21*) : Les Protecteurs sont les représentants de la loi et les défenseurs des Cee-Metal. Leurs configs sont des formes humanoïdes optimisées avec des réflexes, des sens et une résistance améliorés. Ils ont tendance à porter des armes, pas à ÊTRE eux-mêmes des armes.

❑ **Transporteur** (*règles p82 / écran p22*) : Les Transporteurs se spécialisent dans la tâche d'amener des marchandises ou des personnes là où elles doivent aller, peu importe les difficultés. Leurs corps sont des formes humanoïdes/véhiculaires optimisées. Un Transporteur peut remplir le rôle d'un avion, d'une moto ou même d'un sous-marin. Ils transportent souvent d'autres personnes grâce à leurs « configs ».

❑ **Vénérable** (*règles p83*) : Les Vénérables sont les collecteurs d'information et les « penseurs » du Cee-Metal. Ils constituent généralement le corps dirigeant du Cee-Metal, mais servent aussi d'agents et d'espions. Leurs configs sont optimisées avec des capteurs, du stockage de mémoire, de l'équipement d'espionnage, etc.

❑ **Aéro-guerrier** (*écran p23*) : Les Aéro-guerriers sont les « jockeys de jets » des Cee-Metal. Leurs formes corporelles sont optimisées pour le combat aérien, soit en utilisant des corps artificiels de type Wingman, soit en insérant leur Biopod dans un chasseur à réaction. Les Aéro-guerriers accomplissent aussi des missions d'espionnage en utilisant des corps d'avions furtifs. Les Aéro-guerriers repoussent plus que tout autre type de Cee-Metal la frontière entre l'homme et la machine.