

CYBERPUNK RED

Créé par **Kamafr**

version 1.8



INTRODUCTION AU FUTUR SOMBRE

Présentés par **Kamafr**, quelques mots d'intro à **Cyberpunk RED**

Cyberpunk RED a été créé par Mike Pondsmith et R. Talsorian Games.

La version française du jeu est publiée par Arkhane Asylum.

*Illustrations par : Sebastian Szmyd, Huntang, Anselm Zielonka, Neil Branquinho,
Bad Moon Art Studio, Richard Bagnall*

► TU VEUX ÊTRE CYBERPUNK, C'EST ÇA ?

*Pas de problème, on va faire de toi un Cyberpunk. Mais avant de te lâcher dans un monde de chrome, de sang et de rock n'roll, on va te mettre au jus, pigé, **choomba** ?*

On ne va pas te bassiner à définir le mot « Cyberpunk » et te dire d'où il vient. À la place, commençons par une base connue. Tu as sûrement déjà vu, lu, entendu ou même joué à une œuvre cyberpunk... Il y en a pour tous les goûts :

- **Les bouquineurs** : Neuromancien / Snow Crash / Ready Player One
- **Les otakus** : Akira / Ghost in the Shell / Alita Battle Angel
- **Les cinéphiles** : Blade Runner / Altered Carbon / Johnny Mnemonic
- **Les gamers** : Deus Ex / Cyberpunk 2077 / System Shock

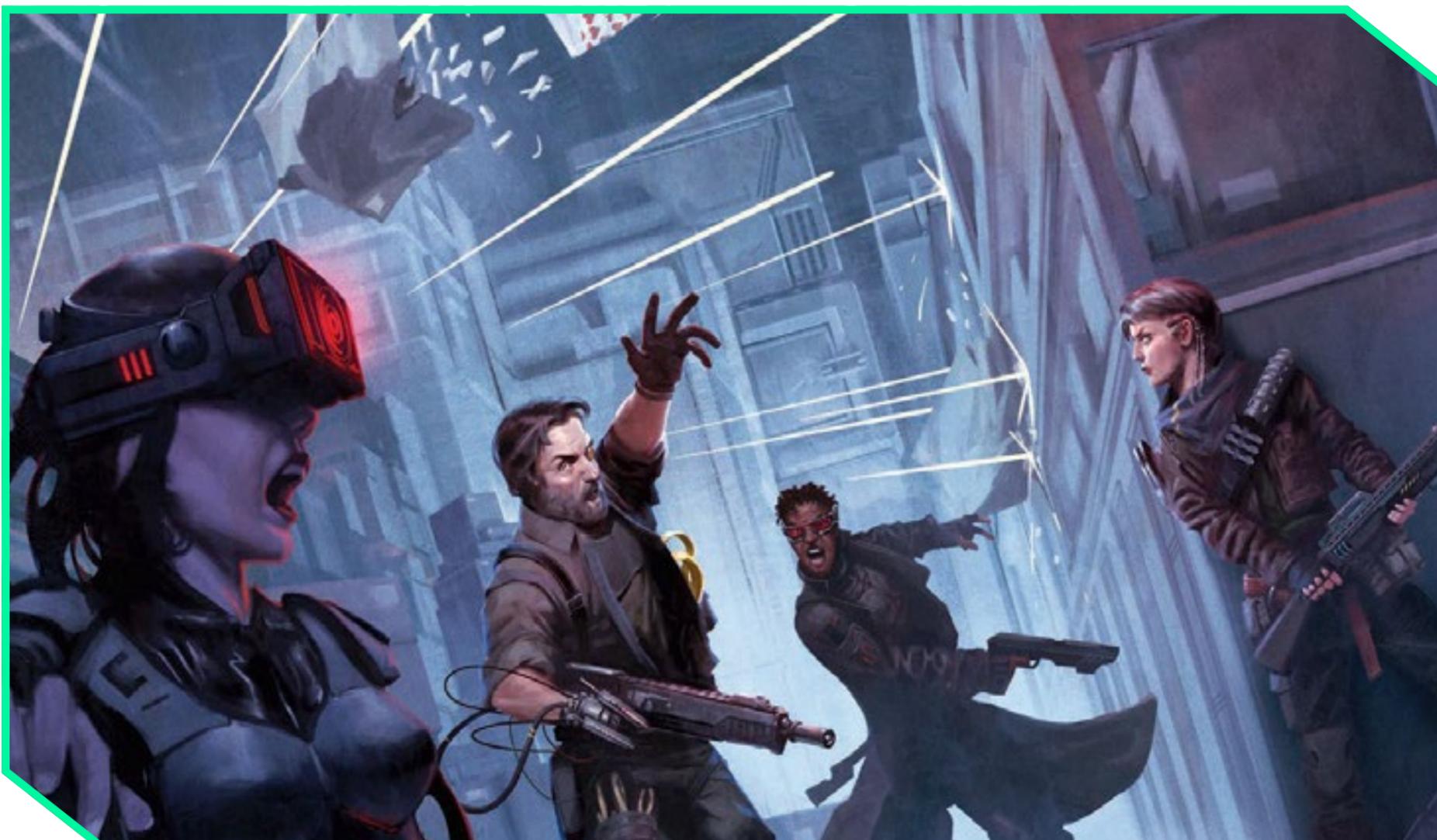
... Et on en passe ! Mais qu'est-ce qui rend ces œuvres « cyber » ou « punk » ? Est-ce que c'est le futurisme à la technologie omniprésente et la décadence grandissante de l'humanité ? Est-ce que ce soit les questions philosophiques à propos de ce que signifient être « conscient » et « vivant » ? Est-ce que ce sont les super pistolets magnétiques, les voitures volantes et mégapoles couvertes de pubs en néons ? Les rebelles au bras chromé, ou encore l'hypercapitalisme à outrance ?

On ne va pas se mentir, la réponse est oui. Par contre, explorons un peu plus... Si tu nous permets une généralité, l'humain a une tendance à bien aimé vouloir prédire l'avenir. Des devins drogués au fond d'une caverne, aux simulations prédictives numériques, on ne peut pas s'empêcher d'être curieux à propos de ce qui nous attend. Cyberpunk s'arrête sur un aspect plus spécifique du futur, et tu l'auras deviné :

La technologie ; notre relation avec elle, et comment elle influence notre société. C'est, selon nous, là le cœur du genre. Promis, notre arrêt philosophique ne va pas trop durer, mais on aimerait poser cette question, qui représente bien le genre :

Est-ce que l'humanité modifie et améliore ses outils pour qu'ils lui servent mieux, ou est-ce qu'à force d'en dépendre, ce sont ces derniers qui nous changent et nous rendent dépendants et nous influencent ? Est-ce que, en tant qu'espèce, on arrivera à vivre dans un monde plus technologique que naturel sans perdre la tête ?

Plus concrètement, donc. Attends-toi à explorer un futur pas si lointain : des technologies existantes amenées à leur paroxysme, un monde plus lumineux que jamais... mais aussi, apprête-toi à entrer dans un monde violent et sanglant, où l'inégalité règne, dans lequel être un rebelle c'est survivre. Un monde dans lequel la frontière entre la chair et le métal est plus floue que jamais (À ce sujet, nous t'invitons à visiter la dernière section, qui est très importante !).



► OH OUI, DU LORE !

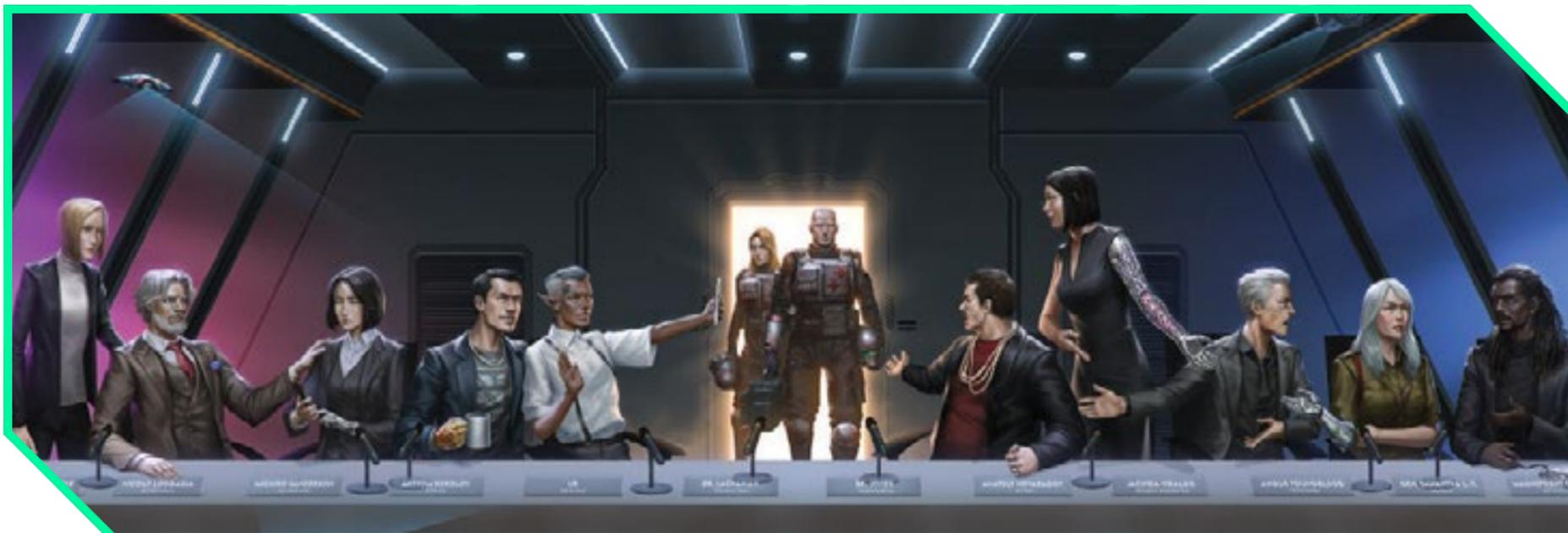
Tu vas être lâché dans le futur, un monde rempli de merveilles technologiques et visuelles, mais dangereux et instable. Un regard de travers et on t'en met une entre les 2 yeux cybernétiques. Continuons en parlant un peu de l'histoire récente. C'est **nova**, tu verras.

On commence avec les bases :

On est encore au 21^è siècle, en Californie. Plus spécifiquement à mi-chemin entre Los Angeles et San Francisco, dans une petite mégalopole appelée Night City. Le petit nom que ses habitants lui donnent, c'est City of Dreams. C'est un nom qui n'est pas qu'un petit peu ironique, on ne va pas se mentir.

En effet, ce rêve semble voué à en rester un pour tout le monde sauf les plus chanceux. Entre les années 2000 et 2020, un peu partout dans le monde, l'humanité n'arrive pas à arrêter de se mettre des bâtons dans les roues. Au point où ça commence à poser des gros soucis. En 1996, le gouvernement américain est dissout après que les grosses agences de sécurité (FBI, CIA, DEA) aient lancé un coup d'État. Toute l'infrastructure politique s'effondre après que ces petits rigolos ont essayé de contrôler le monde depuis l'ombre. On appellera ça l'effondrement dans les livres d'histoire. En plus, le réchauffement climatique rend l'agriculture impossible dans les latitudes au sud du Canada, et on est bientôt à court de pétrole. Un peu partout, les champs sont transformés en désert, et c'est l'économie mondiale qui en prend un coup. Mais tout n'est pas perdu, nos sauveteurs sont là.

En début 2000, c'est l'avènement des **méga-entreprises**. Celles-ci ont un chiffre d'affaires parfois plus grand que le PIB de pays occidentaux entiers. On parle de milliers d'employés, de ressources presque illimités et depuis la chute d'un certain gouvernement, personne pour leur dire ce qu'ils peuvent faire. Cette puissance sans sanctions et sans limites permet aux méga-entreprises de prendre le contrôle des gouvernements, y compris aux États-Unis. Dans ce climat hypercapitaliste, les lois ne sont plus dictées dans le but de protéger les citoyens et la stabilité nationale, mais au nom du profit. Les riches s'enrichissent, et les pauvres sont contraints de jouer le jeu...



Mais et s'ils créaient leur propre jeu ? La criminalité ne veut plus rien dire après tout, donc quand il s'agit de survivre, autant faire tout ce qui est en son pouvoir. Par exemple à Night City on observe un microcosme du problème. Le gouvernement, la police, les services publics ont été transformés en entreprises à but lucratif. Ce sont les citoyens qui en paient le prix. C'est pas explicite, mais on vient de leur donner un choix : la soumission ou la déchéance. Toujours à cette époque donc, le gouffre entre riches et pauvres s'étend. La faim et la désespérance forcent les plus démunis à s'armer et se battre pour les ressources qui sont de plus en plus limitées. On parle de gangs, de familles criminelles, de chasseurs de prime, tout pour arrêter de survivre, et commencer à vivre. C'est le même problème dans tous les États-Unis. À un tel point d'ailleurs que la violence de gang force les autorités à définir des "Zones de Combat" dans beaucoup de villes. La loi ne veut plus rien dire, et les états ont perdu toute autorité. C'est un pacte précaire ; tant que la violence ne sort pas de ces quartiers prédéfinis, la police et les autorités ne s'y mêlent pas.

L'instabilité économique engendre bien des changements dans les villes. Les strates sociales bien connues ; les pauvres, la classe moyenne et les riches voient leurs différences s'intensifier. Qui dit intensité, dit violence, et pas qu'un peu. Il faut quelqu'un pour s'occuper de tirer sur les gens des classes sociales ennemies, non ? On voit donc une explosion de groupes paramilitaires, de mercenaires, de tueurs à gage... Des solos, quoi. À une époque la guerre était un business pour les états, aujourd'hui même Jonathan le fils du boulanger peut gagner son argent de poche en tant que Solo. L'économie locale d'une communauté change d'apparence et la violence devient un travail pas très différent du livreur pizzas. C'est tout aussi dangereux. On écrit des contrats, on cherche des équipes, on vend du matériel. L'économie criminelle grandit à une vitesse fulgurante. Pas que parmi les gangs et les mafias, mais les indépendants. C'est l'avènement d'un monde de chasseurs de sensations fortes (et de têtes) qui va définir le visage des rues basses de beaucoup de villes.



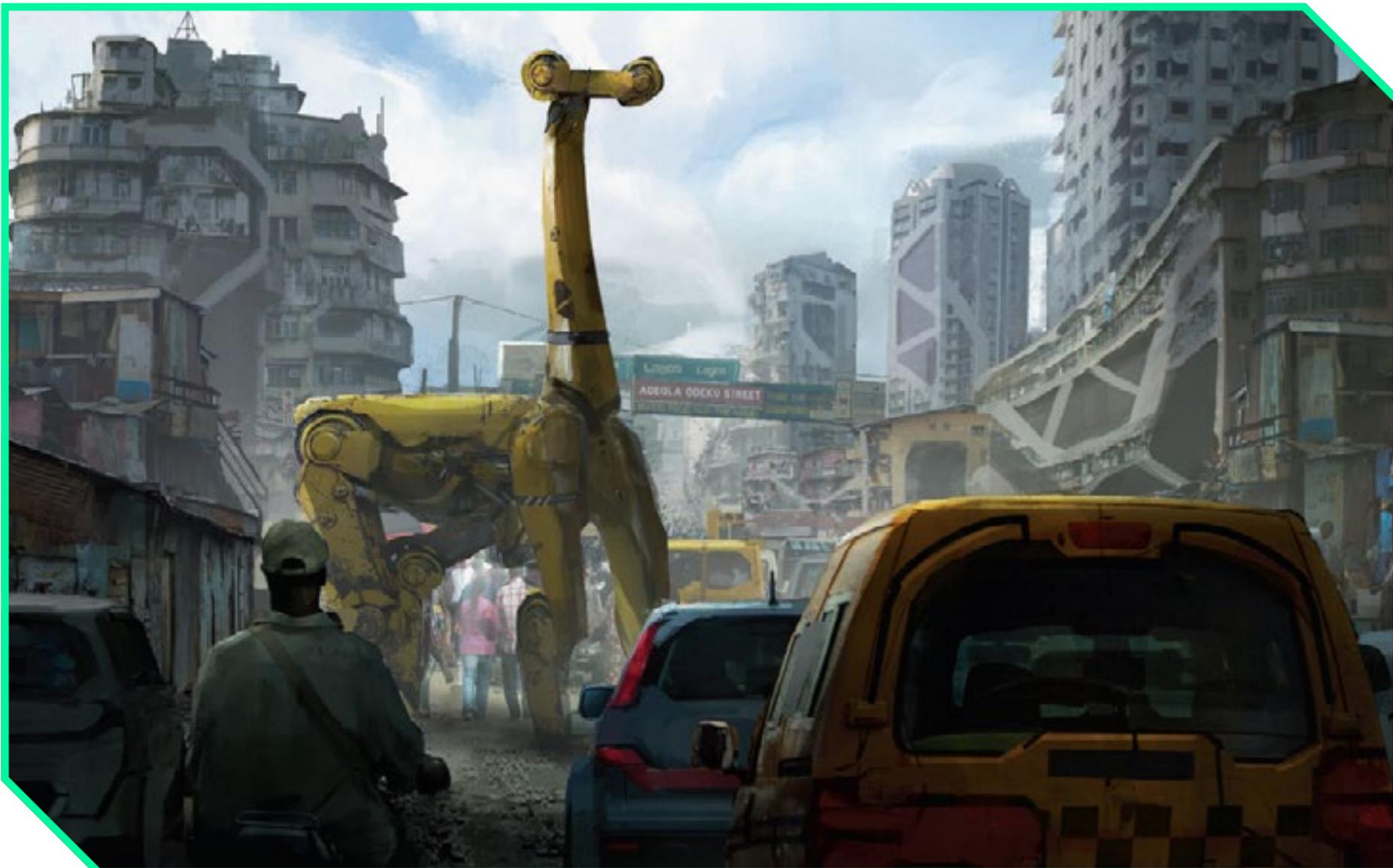
Rien à voir, mais vous savez ce que l'on dit sur la guerre ? Que c'est bon pour le chiffre d'affaires et pour l'avancée technologique. C'est bien une phrase de corporatiste, ça. Pourtant, en ces temps si changeants, l'avancée technologique autour de l'armement atteint un véritable âge d'or. L'industrie des armes et véhicules de guerre grandit, bien sûr, mais ce ne sera pas la seule, loin de là. On fait de nouvelles découvertes de tous les côtés. Un excellent exemple parmi ces découvertes, c'est la tech cybernétique qui devient un marché grand public. À l'origine, il s'agissait de l'évolution naturelle des prothèses médicales d'antan, mais c'est devenu tellement plus que ça. Des membres bioniques, des remplacements pour des organes défaillants, des implants pour contrôler la chimie du corps, tout semble possible. C'est un véritable miracle aux couleurs du chrome, et c'est en train de devenir

figurativement et littéralement encastré dans la société des années 2010. Pour les civils, c'est à la mode de porter un bras cybernétique de luxe, d'avoir des yeux qui changent de couleur selon l'humeur, d'avoir la peau entièrement remplacée par un fac-similé en or... Et évidemment, plus on a d'argent, plus on peut se faire implanter le nec plus ultra de la tech. Les milices d'entreprise sont chromées jusqu'aux dents, les pauvres sont utilisés comme des rats de laboratoire, les criminels se rendent encore plus résistants aux balles. Presque tout le monde a adopté cette nouvelle étape de l'espèce humaine, mi-mécanique et mi-biologique. À un point, d'ailleurs, que ça en devient un problème assez vite. Après-tout, quand on est plus métal que chair, c'est voué à avoir un effet sur la psyché. On passe un peu vite fait dessus, mais disons rapidement qu'on découvre assez vite que l'esprit humain a du mal à gérer tout ça. On découvre très vite que les implants, en plus de leur coût monétaire, ont un coût mental. C'est pas peu cher, d'ailleurs. Pas mal de gens sont transformés en véritable androïdes tueurs avant qu'on comprenne qu'il faudrait peut-être y aller mollo.

D'ailleurs en parlant de choses plus synthétiques que naturelles. Pas loin derrière, des scientifiques aux États-Unis s'occupent de créer le futur de la communication mondiale. Héritier direct des expériences "internet" des années 80 et 90, le réseau NET est fondé et étendu au monde entier en à peine 5 ans. Tous les appareils électroniques y sont connectés, et forment une toile d'araignée multidimensionnelle à une échelle jamais vue. C'est un pêle-mêle de petabytes de données qui sont échangées à la vitesse de la lumière, rapprochant les nations par le biais du numérique. Pour traiter cette quantité inimaginable d'information, on invente la Cyberconsole et les premiers Netrunners naissent au moment de s'y brancher. Mi-monde virtuel et mi-interface d'accès, la Cyberconsole est un petit boîtier portable qui transforme les données reçues du NET et les renvoie à son utilisateur sous forme d'environnements virtuels, sons et sensations inclus.

Le NET devient très vite bien plus qu'un point d'accès à l'information, ça devient une réalité alternative. Le Netrunner prend la place du développeur, du hacker et de l'administrateur système. Maintenant, il peut interagir avec ses données et ses programmes aussi naturellement qu'il respire. Il en fait des bâtiments, des librairies, des villes entières. Bien évidemment, ce miracle de l'information est conjugué à tous les temps. On crée des programmes qui effacent le cerveau, qui protègent les données sensibles avec des murs d'ICE, et des Netrunners de guerre qui désactivent l'armée ennemie en un clic. On parlerait même d'IA conscientes parcourant le NET à la recherche de sens à leur vie, ou de nouvelles victimes à qui aspirer les données. On saute dans les années 2020, car c'est important. Tu peux peut-être le deviner, comme les fous couverts de chrome, les fous à la cyberconsole sont apparus assez vite. L'un d'eux en particulier était tellement fou qu'à sa mort, il a décidé de crasher tout le NET, sans exception. En même temps c'était facile, quand on a aidé à le créer. Le **Datakrash** comme on l'appelle a complètement brisé ce qui sera dorénavant appelé le vieux Net. Des virus ultra-dangereux rôdent dans les vieux réseaux encore actifs de certains datacenters abandonnés, mais on a appris notre leçon. Maintenant, on ferme tout. On met en place des NETs isolés physiquement. Plus le droit d'entrer par les fameuses portes dérobées via une connexion internet depuis chez soi. Maintenant le netrunner se lève de sa chaise, et va connecter sa console au serveur qu'il veut infiltrer directement. Dommage pour eux, une chance pour les paranoïaques.

On en arrive gentiment aux années 2070. Entre 45 et maintenant, rien de très important... Par contre à ce point Night City a retrouvé sa lueur d'avant, et plus encore. C'est une véritable mégacité buissonnante d'activité, tant corporatistes que criminelles. De l'autre côté du continent, ce qu'il reste du gouvernement des USA (appelés les NUSA, pour New United States of America), avec l'aide de Militech, tentent un nouveau coup pour "unifier" les états indépendants. C'est la guerre la plus récente, et elle a beau ne pas avoir commencé à cause d'une mégaentreprise, ça sera notre vieille amie Araska qui va la finir. Au tout début de la décennie, la boîte japonaise calme tous les belligérants en s'incrutant dans le conflit, et aussi à NC. C'est le retour victorieux d'Arasaka en Amérique du Nord et ils comptent bien rester cette fois-ci. La guerre se termine, et finit comme à peu près toutes les guerres ; avec des vétérans oubliés, les poches des participants bien vides et celles de leurs fournisseurs bien remplies. Résultat des courses, les NUSA restent frustrés de leur perte, Arasaka sont plus audacieux que jamais et les citoyens de Night City continuent leur petit train-train. C'est une journée comme les autres pour la machine mercenaire. Ça ne veut pas dire que c'est tranquille ou même très rentable, mais avec des décennies d'expérience, Night City est prête à accueillir tout et n'importe quoi sans broncher. Du moins on l'espère.



En fin de compte, et toi alors dans tout ça ? Tu n'es surement pas si différent du reste. Quoique tu devrais faire un effort pour l'être. On t'appelle un Edgerunner, un chasseur de sensations fortes qui court au bord du gouffre. Que tu sois un Netrunner hors-pair, un solo maître des armes à feu ou un nomade pilote d'avions, tu as un point commun avec tes compatriotes. Tu veux sûrement te faire un max de fric, tout en la mettant bien profonde aux méga-entreprises. N'oublie pas d'avoir un max de style en même temps bien sûr.



BIENVENUE DANS LE MONDE DU **CYBERPUNK...**
LÀ OÙ LE MEILLEUR DE LA TECHNOLOGIE NOURRIT LE PIRE CHEZ L'HOMME !

