

CYBERPUNK

NIGHT CITY



NIGHT CITY

GUIDE URBAIN POUR CYBERPUNK



R. TALSORIAN
GAMES, INC.

CYBERPUNK®



INTRODUCTION**NIGHT CITY, YEAAAAHHHH.**

Nous avons mis autant d'énergie dans ce projet que dans le jeu original *Cyberpunk 2020*. Tout a commencé il y a deux ans avec une idée très simple : prendre une cité du futur et la disséquer, quartier par quartier, fonction par fonction, avec une présentation révolutionnaire. C'est le **GUIDE DE NIGHT CITY**

Il ne s'agit pas de quelques idées de quartier jetées sur une page, mais plutôt du résultat d'une longue réflexion sur le développement et l'évolution d'une ville futuriste. Les immeubles sont agencés suivant une certaine logique, accompagnés d'illustration 3D qui montrent non seulement ce à quoi ils ressemblent mais aussi leur environnement immédiat incluant les autres bâtiments, les Dataterms et les autres installations publiques disponibles.

Le **GUIDE DE NIGHT CITY** est aussi très pratique : fini les recherches longues et fastidieuses d'informations enterrées dans les pages. On part de la section **Data-term** qu'on utilise comme une véritable base de données. Il suffit de choisir son sujet puis de se reporter à la page correspondante. Vous voulez en savoir plus ? De nombreuses références annexes qui vous renverrons aux informations désirées (dans mes parties, lorsqu'un joueur utilise un Dataterm, je lui tend le guide et lui dit : "débrouille-toi et surtout n'oublie pas de payer la communication !" Ca économise beaucoup de mon précieux temps).

Vous voulez trouver une boîte branchée ? Consultez la rubrique **Cartes & Plans**, des minicartes vous aideront à vous repérer facilement puis cherchez les informations correspondantes. Vous voulez un topo sur un quartier précis ? Reportez-vous aux rubriques **Figures Locales, Événements & Rencontres** et **Contacts** du-dit quartier. Que se passe-t-il dans l'Amérique de 2020 ? Il y en a des chapitres entiers qui parlent même de la **Population de Night City**, des **Gangs**, de **La Sécurité** et de l'**Histoire de la Ville**.

Alors, qu'est-ce que vous attendez ? Prenez ce livre et lisez-le. Il est minuit aux States et les rues sombres des villes n'attendent que vous !

Mike Pondsmith

CREDITS**Auteurs**

Mike Pondsmith
Ed Bolme
Sam Shirley
Anders Swensen
Colin Fisk
Will Moss
John Smith
Mike Mac Donald
Lisa Pondsmith

Illustrateurs

Chris Hockabout
Mike Jackson
Phil "Nacho" Hernandez
Ted Talsorian
Matt Anacleto

Couverture

Doug Anderson

Cartes

TK Scott

Traduction

D. O. A.

Production

Eric Simon
Philippe Dohr

Maquette

Perspectives

Remerciements

William Gibson
Raymond Chandler

Night City, copyright © 1991 par Talsorian Games Inc.

Édité en Français par Oriflam, 132 rue de Marly, Montigny-lès-Metz, avec l'accord de Talsorian Games sous le titre : NIGHT CITY

Tous droits réservés

Traitement des disquettes en photocomposition par TNI

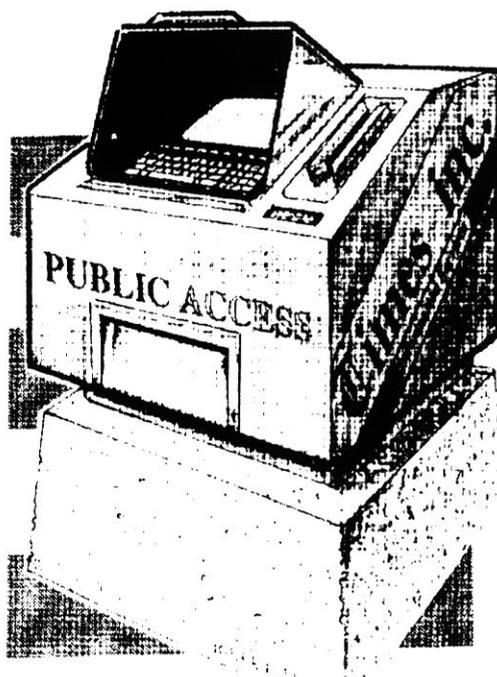
Imprimé en France

Imprimerie Istra BL

BIENVENUE SUR LE RESEAU DATATERM

Un Dataterm est une borne d'information publique électronique. Enfermés dans des caissons blindés au coin de presque toutes les rues des villes américaines, ils sont reliés à des bases de données informatiques centrales par des lignes de fibre optique enterrées. Ces modules fournissent des nouvelles, des informations générales, des bulletins météo, des renseignements sur les spectacles et comportent des ports cybernétiques qui permettent d'accéder au Réseau ou de les utiliser comme terminaux informatiques (dans la minute). C'est l'épicerie du coin du futur, servant de l'information (plutôt que des marchandises) au monde toujours très affairé de la rue.

Le chapitre "Dataterm" a été conçu pour simuler sous forme livresque le rôle d'une borne Dataterm dans une session de jeu Cyberpunk. Tout d'abord, il permet aux joueurs d'avoir rapidement accès aux autres sections de ce fascicule. De plus, il les laisse libres "d'engager une recherche" sur toute information dont ils pourraient avoir besoin en cours de jeu, en mettant les faits les plus communs à portée de main. Enfin, certaines parties sont directement accessibles, renseignant sur les lieux importants de Night City avec des cartes et des plans.



INSTRUCTIONS

1 Le Menu Principal Dataterm vous renvoie à une certaine catégorie d'informations et à un numéro d'écran.

Fax on File
Page 08

2 Sur chaque écran vous trouverez des boîtes de dialogue concernant des sujets particuliers :

DATATERM Sujet : Petrochem ▶ **UP**
ON

3 Certaines boîtes de dialogue vous orienteront sur des infos complémentaires :

Voir Aussi ▶ **PAGE**

MENU PRINCIPAL

Fax on File
Page 08

Cartes & Plans
Page 13

L'Amérique en
2020
Page 29

Historique de
Night City
Page 33

Population de
Night City
Page 35

Echelle de Danger
et Sécurité
Page 40

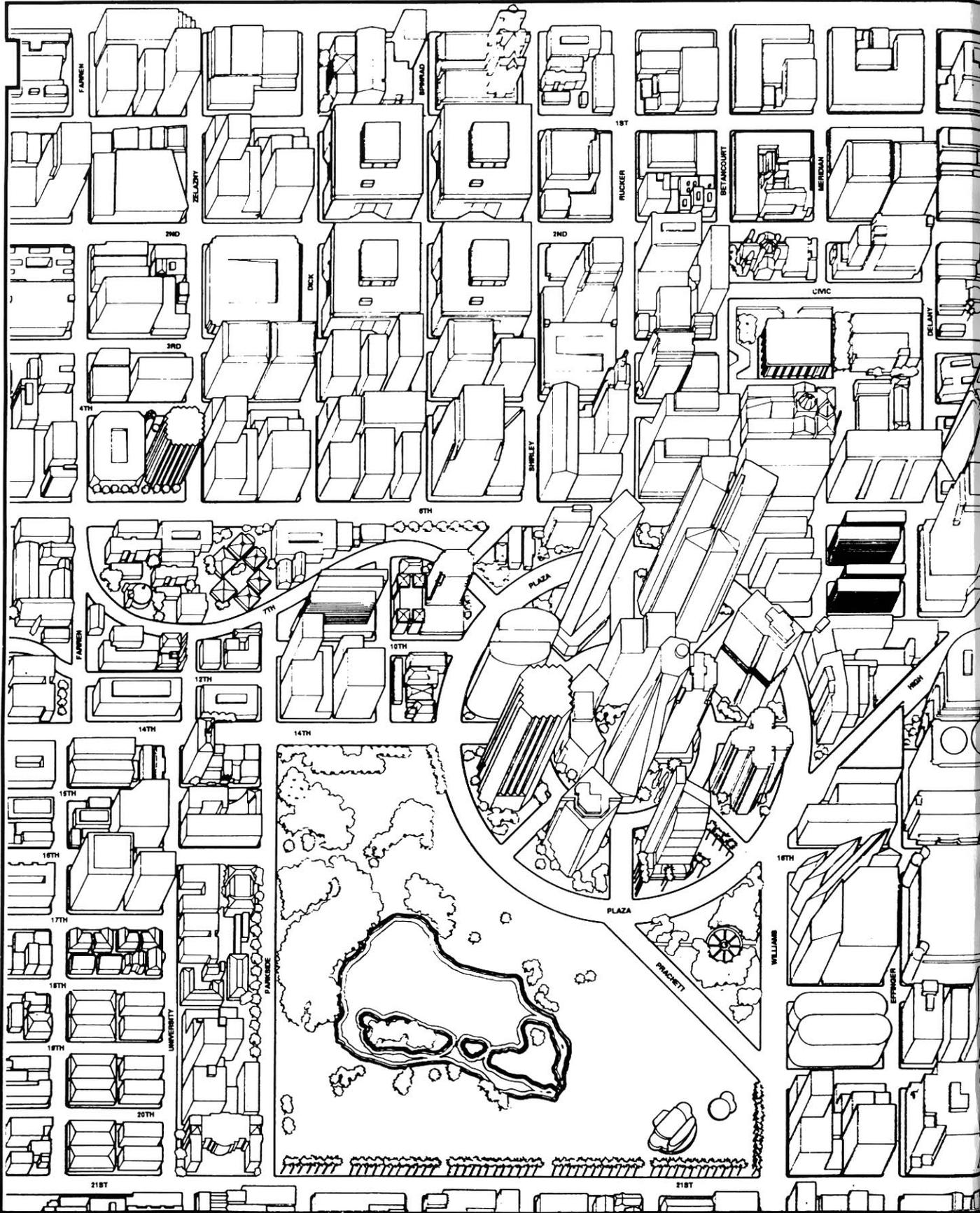
Gangs de Night
City
Page 42

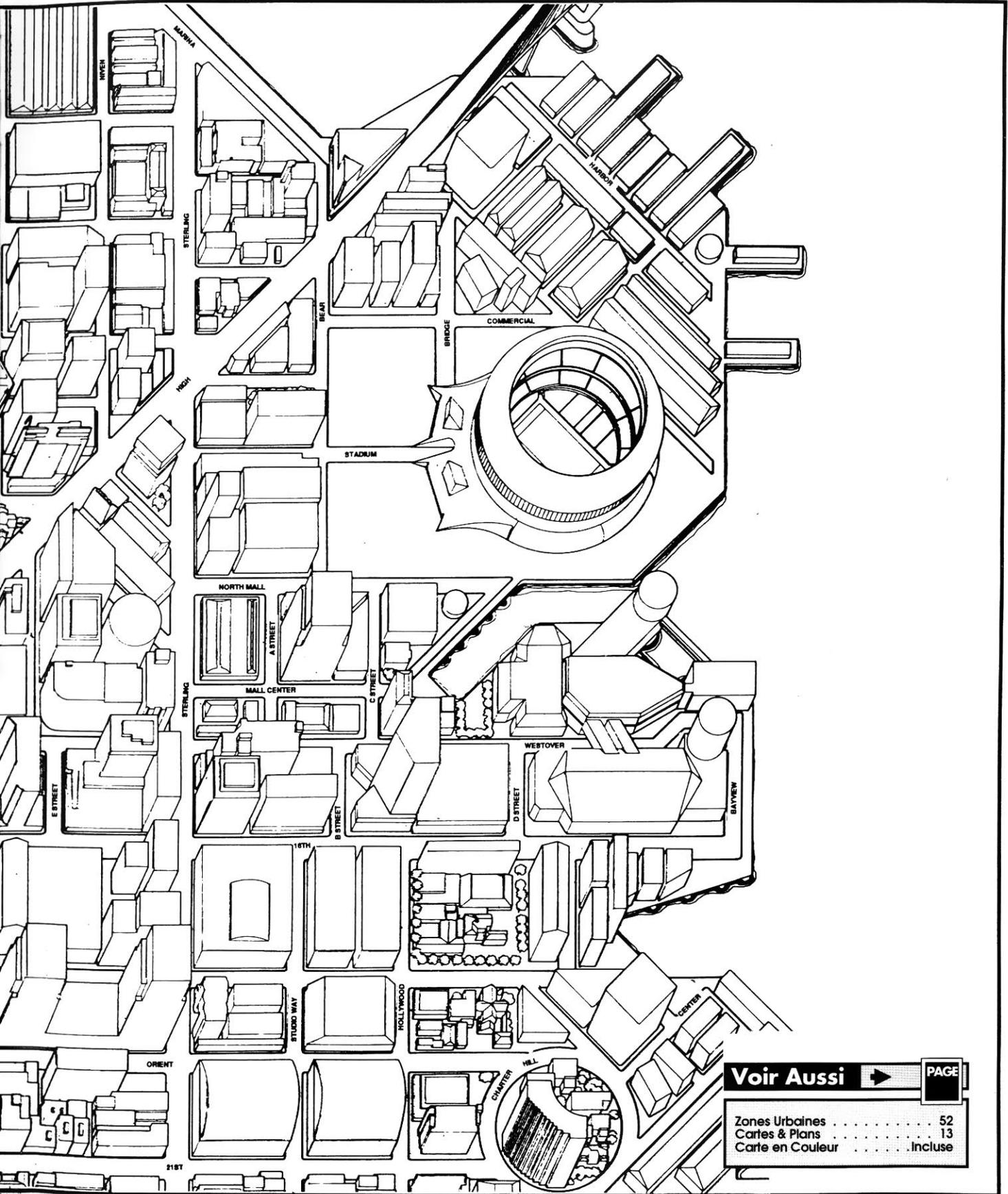
Zones Urbaines
sous Contrôle
Page 52

Téléphoner
Page 174

Accéder au
Réseau
Page 175

Messagerie
électronique
Page 176





Voir Aussi  **PAGE**

| | |
|----------------------------|---------|
| Zones Urbaines | 52 |
| Cartes & Plans | 13 |
| Carte en Couleur | Incluse |

FAX ON FILE

SYSTEME D'INFORMATION DATATERM **Sujet : Contexte Général** **UP** **ON**

Night City Fondée en 1994 Population : 5 000 000

Gouvernement : Municipalité de tendance Nouvelle Démocratie dans la Cité, avec un conseil contrôlé par les grandes entreprises. Les élections se font via Dataterm à l'aide de logiciels de vérification des IdentiCartes. Le Conseil Municipal est constitué de représentants nommés par les 10 plus grandes corporations (classement établi en fonction des impôts payés Per Capita) ayant leurs bureaux en ville.

Activités Principales : industries légères, commerce international, services liés à l'information, électronique.

Données de base : Communauté urbaine planifiée, fondée en 1994 par l'entrepreneur Richard Alix Night (1954-1998), Night City, établie à la pointe de la baie Del Coronado et faisant face, à l'Ouest, à l'Océan Pacifique, est une cité moderne du vingt et unième siècle. Ses larges rues et ses tours ultra-modernes abritent près d'un million de personnes auquel s'ajoutent quatre millions et demi supplémentaires d'individus vivant dans des villes de la grande agglomération de Night City comme Westbrook, North Oak, Heywood, Pacifica, Night city Sud et Rancho Coronado.

Vivre à Night City est passionnant et palpitant, mais il est encore plus drôle d'en faire la visite. Connue dans le monde entier pour son slogan "Night City, ville de demain", elle accueille chaque année plus de neuf millions de personnes venues pour tourisme, convention ou voyage d'affaire. Night City, communauté élaborée avec son système de transports interurbains révolutionnaire, son propre Réseau LDL, son Centre d'Affaires s'enorgueillissant de compter sur les représentants d'une dizaine des plus puissantes multinationales, est un exemple éclatant du Triomphe de la Technologie sur les Problèmes du Passé.

Voir Aussi **PAGE**

| | |
|------------------------------------|----|
| Historique de Night City | 33 |
| Centre Ville | 64 |
| Personnalités (Maire, adjoints...) | 69 |



SYSTEME D'INFORMATION DATATERM **Sujet : Situation Géographique** **UP** **ON**

Voir Aussi **PAGE**

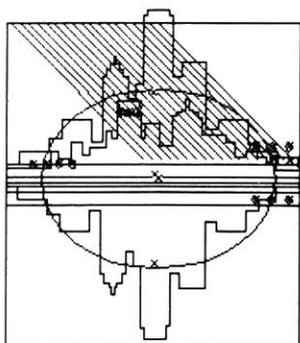
| | |
|-----------------------|----|
| L'Amérique en 2020 | 29 |
| La Californie en 2020 | 13 |

Night City se trouve au centre de la Côte Ouest des Etats-Unis. Résultat des négociations du Traité de Séparation du Nord datant de 2012, elle est considérée comme faisant partie de l'Etat libre de Californie du Nord. Le libre accès est garanti pour les voyageurs en provenance de l'Etat Libre de la Californie du Sud Allié.

SYSTEME D'INFORMATION DATATERM **Sujet : Météorologie** **UP** **ON**

La tendance tempérée de la Californie du Nord permet à Night City de jouir de l'un des climats les plus plaisants de l'Ouest des Etats-Unis. L'échelle normale des températures se situe entre 10 et 30 C une légère brume blanche recouvrant la ville tôt le matin ou en début de soirée. Les chutes de pluie avoisinent les 45 cm par an, dont seulement une moyenne de 35 % contient un facteur acidité/toxicité excédant les standards gouvernementaux concernant les vêtements et les véhicules produits aux USA. D'une manière générale, si ceux-ci ont un SP supérieur à 12, les effets indésirables (tâches, abrasion) sont négligeables.

Lors d'une visite à Night City, il est recommandé de porter des vêtements légers voire intermédiaires avec éventuellement une veste pare-balles ou un pardessus en tissu balistique. Un filtre nasal et une réserve supplémentaire d'oxygène sont fortement conseillés comme remparts contre le smog ou les brouillards consécutifs aux pluies acides. En revanche, on peut facilement trouver dans des distributeurs sur les trottoirs, des imperméables et des parapluies anti-corrosion ainsi que des masques à oxygène, à des prix relativement modérés (20-35 eb).



SYSTEME D'INFORMATION DATATERM **Sujet : Services Publics** **UP** **ON**

On peut obtenir les services suivants par l'intermédiaire de n'importe quel Nodule d'Accès au Réseau, vidéophone ou Dataterm : **Alcooliques Anonymes** (555-BIRE), **Câblés Anonymes** (555-CAB), l'**Hospice des Orphelins** (555-DROG), **Services d'Urgences** (555-3458). Pour plus d'informations sur le système Dataterm local, contacter le Nodule d'Information sur le Réseau le plus proche ou reportez-vous à la section **Dataterm** de ce fascicule.

Voir Aussi **PAGE**
Accéder au Réseau 175

SYSTEME D'INFORMATION DATATERM **Sujet : Arriver À Night City** **UP** **ON**

Pour le visiteur occasionnel ou l'homme d'affaires en déplacement, il existe quantité de voies d'accès à Night City et sa région. Par le rail, la route ou les airs, elle est l'un des points de passage obligés du commerce international.

Avion :

Night City a son aéroport : le Night City Metropolitan Airport, avec des correspondances dans le monde entier. Les vols directs pour San Francisco partent à 04h00, 06h00, 13h00, 20h00, 21h00 et 22h00; ceux en provenance et à destination de la CalSud Alliée et du Metroplexe de Los Angeles sont prévus pour 06h00, 12h00, 18h00, 00h00 sauf incidents dûs à de mauvaises conditions atmosphériques ou à des pirates de l'air. Il est possible de réserver des vols suborbitaux pour la Plate-forme Spatiale Johnson en transit par le Complexe Orbital Air du Mojave via l'Aéroport International de Los Angeles. Les passagers sont responsables de leur propre sécurité à bord. Veuillez utiliser des munitions à faible vitesse et vous organiser en conséquence.



NIGHT CITY
METROPOLITAN
AIRPORT

Voir Aussi **PAGE**
Carte du Metropolitan Airport de Night City 15
La Californie en 2020 13

Dirigeable :

L'aéroport de Night City sert aussi de terminal pour les nouveaux Aéro-Zeppelins de classe Phénix de la Pan Pacific Airways. Ces léviathans flottants offrent un confort et une sécurité inégalés par les avions à réaction et les aérodynes, proposant des cabines luxueusement aménagées, de grandes salles à manger et des installations récréatives. La sécurité est très stricte (s'attendre à voir équipement cybernétique et armes être neutralisés) et les équipages compétents, ce mode de transport arrivant ainsi en seconde position derrière les jets privés dans les choix de l'élite des affaires. Des départs ont lieu une fois par semaine à destination de Hawaii, Tokyo, Washington et New York.



PLANETRAIN

MagLev :

Night City sert aussi de terminus au tunnel MagLev du Planetrain (R) transcontinental. Des trains MagLev quotidiens arrivent à 00h00 et 06h00, repartant à 12h00 et 18h00, avec des correspondances pour Kansas City, Saint Louis, Atlanta et Washington D.C. Le voyage par système Maglev est relativement sûr et fiable. Un meilleur filtrage de sécurité des gens et des armes a permis de réduire les actions terroristes de 96 %. Par comparaison, les incidents aériens (plus particulièrement la piraterie) ont progressé de 18 % au cours des dix-huit derniers mois.

Voir Aussi **PAGE**
Centre d'Echange de Night City Réseau MagLev 17-20

Navigation :

Bien que des installations portuaires modernes soient entretenues dans la baie de San Morro, la majorité du trafic maritime de Night City concerne surtout cargos, porte-conteneurs et hovercrafts et, plus rarement, des navires de transport de voyageurs. Des infrastructures ont été mises en place pour les transporteurs privés et les yachts dans le secteur de la Marina. Veuillez contacter la Capitainerie du Port pour plus d'informations sur les emplacements et les tarifs de mouillage. **Conseil aux voyageurs :** il est sage de contacter la Capitainerie avant d'accoster. Une récente éruption de trafics d'armes a contraint la police du port à adopter des mesures de filtrage très strictes.



Voir Aussi **PAGE**
Marina Est 81
Carte de la Marina 16

Route :

Night City se trouve sur le tracé de l'Autoroute Interétats 828 qui file au Sud-Est pour rejoindre l'Autoroute 5, principale artère Nord/Sud entre les deux Californie (les Autoroutes 1 et 101 furent détruites pendant la Guerre de Séparation du Nord de 2011). On peut considérer que l'A 828 est librement ouverte au trafic des véhicules civils. Des patrouilles aériennes basées au Complexe-Forteresse des Rangers de l'Autoroute de Cal-Nor ont contribué à réduire de moitié les populations de Nomades maraudeurs depuis 2013. L'A-5 Nord est habituellement tranquille. Des opérations de nettoyage sont

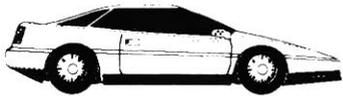
| | |
|---------------------------------|-------------|
| Voir Aussi ➔ | PAGE |
| La Californie en 2020 | 13 |
| Carte des Autoroutes | 14 |

régulièrement conduites par les patrouilles de Rangers contre l'immigration illégale en provenance de CalSud. Voyager sur l'A-5 Sud est au mieux hasardeux. Il est préférable de se conformer aux consignes de voyage dispensées sur le Réseau pour plus de détails sur les mouvements Nomades ou les attaques menées par des groupes terroristes. De même est il conseillé de toujours avoir sur soi suffisamment d'euros pour payer aux inspecteurs des frontières de CalSud les "droits sur les permis" et autres "taxes de transit", et de préférence en monnaie électronique et non en liquide. Avis aux voyageurs titulaires de l'AAA : le Triple A de CalNor oblige ses contractants à blinder leur véhicule à au moins 30 PA et à transporter des armes de classe fusil d'assaut léger minimum, pour bénéficier d'une Equipe d'Assistance aux Véhicule en Panne.

SYSTEME D'INFORMATION DATATERM **Sujet : Conduire** ➔ **UP**
ON

Pour les Conducteurs : Réglementation et Organismes Compétents

Département des Véhicules Motorisés : contrairement à de nombreux états libres ou conurbations, l'Etat Libre de Californie du Nord possède une agence gouvernementale pour aider les conducteurs dans leurs démarches d'obtention de permis et d'immatriculation. En ce qui concerne les engins venant d'autres états (ceci incluant les automobiles, aéroplanes, aérodynes, aérogyres et les dirigeables), l'immatriculation s'obtient seulement sur rendez-vous (du lundi au vendredi, de 09h00 à 17h00). Tous les véhicules doivent être immatriculés dans les 90 jours suivant leur entrée dans l'état et la taxe obligatoire est de 1 000 eb pour les voitures et de 2 200 eb pour les aérodynes, aérogyres et dirigeables. Le DVM se trouve au 346 dans High Street.



| | |
|---------------------------------|-------------|
| Voir Aussi ➔ | PAGE |
| Cartes des Autoroutes | 14 |
| Services Publics | 25 |

Permis de Conduire :

Vous devez en posséder un valable pour le type de véhicule que vous désirez conduire. En ce qui concerne les visiteurs, seront reconnus tous les permis provenant des Nations de l'Ouest membres du Traité Sino-Américano Européen de 2016 (La Latvie, le Kampuchéa et la République Populaire de Hong Kong exceptés), et permettront à leurs détenteurs de conduire un véhicule du type approprié pendant un période pouvant aller jusqu'à six mois. L'Etat Libre de CalNor délivrera un permis à n'importe quel immigrant de classe 1-A, après réussite d'un test de conduite sur véhicule approprié reconnu par l'Etat. Celui-ci est considéré comme une Tâche DIFFICILE. Chaque inscription au Test coûte 100 eb, non remboursables. Les permis doivent être remis à jour tous les 4 ans.

Réglementation Routière :

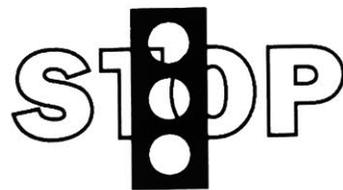
En tant que signataire du Code de la Route Uniforme de CalNor, Night City obéit à toutes les règles routières du CRUCN. On peut en obtenir un aperçu en composant InfoRéseau 251.1 par le Nodule CRUCN du Réseau LDL de Night City ou via un Dataterm (qui pourra également en délivrer un exemplaire sur papier). Tout visiteur est censé connaître la réglementation en vigueur. La Police de Night City (ainsi que les unités privées assermentées), ayant reconnu le CRUCN, est autorisée à utiliser tous les moyens nécessaires pour le faire respecter.

Marquage des Trottoirs :

Comme dans la plupart des grandes villes, des marquages au sol colorés et des signaux holographiques sont utilisés pour indiquer les zones de stationnement autorisées. Le **Rouge** indique l'interdiction de s'arrêter ou de se garer, impliquant l'enlèvement ainsi que le démantèlement et/ou la revente du véhicule. Le **Jaune** autorise les véhicules possédant des plaques professionnelles à une demi heure de stationnement pour chargement/déchargement. Le **Bleu** marque un emplacement réservé aux véhicules munis d'holoplacards pour Handicapés remis par la CalNor (**Conseil aux Voyageurs** : l'Acte d'Accès Libre pour les Personnes Handicapées de 2018 autorise les possesseurs de tels holoplacards à utiliser une arme pour dégager tout véhicule se trouvant illégalement sur une zone bleue). Les marquages **Vert** indiquent un stationnement limité à 10 minutes, sauf pour la Police. Les bandes **Rouge** et **Noir** impliquent une interdiction de stationner pendant une Alerte Fusillade. En de telles circonstances, des hologrammes rouges et noirs montés sur les structures attenantes clignoteront. Tout véhicule garé sur ces emplacements sera dégagé, démolé ou utilisé par la Police et/ou toute unité privée engagée lors d'une Alerte Fusillade.

Zones d'Enlèvement :

Le Département de Police de Night City (NCPD) prend les infractions au stationnement très au sérieux et tout véhicule mal garé est passible de mise en fourrière. Les amendes



| | |
|------------------------------------|-------------|
| Voir Aussi ➔ | PAGE |
| Echelle de Danger (NCPD) | 40 |
| Services Publics | 25 |



oscillent entre 100 et 200 eb, dépendant de la nature de l'infraction, et seront majorées de 200 à 300 eb pour couvrir les frais d'enlèvement. Il n'y a pas de frais de stockage, les véhicules sont conservés 24 heures par la Fourrière de Night City (Compagnie d'Enlèvement...), délai au-delà duquel elle est autorisée, par l'Ordonnance Municipale 27632.1990, à les démanteler et/ou les vendre. **Conseil aux voyageurs** : il est peu sage de s'opposer à un enlèvement et à une mise en fourrière légaux, les unités qui en sont chargées sont en général bien armées et autorisées à utiliser la force pour mener à bien leur tâche.

Parkings :

Les automobilistes ont à leur disposition pour se garer un certain nombre de Parkings municipaux souterrains. Téléphoner pour connaître tarifs et places disponibles. L'heure coûte en moyenne entre 5 et 8 eb.

Des aires d'entreposage pour les aérodynes, les hélicoptères, les aérogyres et les dirigeables légers sont disponibles sur les toits de nombreux immeubles de la ville. Il est conseillé de se renseigner auprès de leurs propriétaires pour tout ce qui concerne disponibilité et droits d'atterrissage. La plupart des bâtiments du centre-ville ont été équipés avec le système de défense automatique Phalanx et un code est requis pour éviter de se faire tirer dessus. Suivant les propriétaires, le coût d'une aire d'atterrissage peut osciller entre 100 et 150 eb jour.

Vous vous garez dans la rue ? Fermez votre véhicule. Il n'y a qu'un moyen de se reposer en toute quiétude quand on laisse son véhicule dans les rues de Night City : le mode Protection Urbaine Totale. Quand vous quittez votre voiture, vérifiez que tous les systèmes passifs, détecteurs de mouvements, et actifs alarmes sont en alerte. En cas d'utilisation d'un Système Actif de Défense par contre-mesure (comme des grenades à fragmentation légères, des unités Apex ou des sprays chimiques étourdissants) penser à laisser un espace entre la zone franche de tir du système et les véhicules voisins pour permettre aux autres usagers de se déplacer librement. Même les meilleurs systèmes ADC peuvent s'emballer. Cette "courtoisie" a force de loi à Night City, ne pas la respecter entraîne une amende de 1 000 eb et une peine non compressible de 4 jours de prison.

Voir Aussi  **PAGE**
Carte des emplacements des Parkings 28



SYSTEME D'INFORMATION DATATERM **Sujet : Transports Publics**  **UP**
ON

La Société de Transport de Night City :

La Société de Transport de Night City est une entreprise publique gérée par la ville qui assure le service des bus dans la grande agglomération de Night City. Basée dans le nouveau Centre d'Echange de Night City situé sur la 18ème et Effinger, le parc de véhicules de la STNC est considéré comme l'un des plus modernes des Etats-Unis, comptant plus de 30 Mercedes type "Urban Transporter" en circulation. Chaque Transporter comporte, en plus des larges et spacieux sièges, tableaux d'affichages holographiques publicitaires et autres lecteurs de billets ultra-perfectionnés, le blindage le plus élevé (PA 36) disponible sur un transporteur public, une ceinture de mines à fragmentation anti-personnel située sur la ligne de suspension et commandée par le conducteur, et des pulvérisateurs de gaz soporifiques installés dans la cabine offrant une protection maximum aux passagers. Les bus s'arrêtent toutes les 20 à 30 minutes à l'un des quelques 200 "bunkers" abribus locaux du réseau STNC. Le ticket vaut 1 eb.



Société de Transport de Night City

RINC (Rapide Interurbain de Night City) :

Société municipale financée en grande partie par certaines entreprises, le RINC dispense un service ferroviaire de type MagLev dans toute la grande agglomération de Night City, Heywood, Westbrook, North Oak, Pacifica, Night City Sud et Rancho Coronado incluses. Système de transport très populaire, le RINC enregistre des résultats très satisfaisants. Sur la période 2019-2020, on dénombre seulement 8 accidents graves, 10 morts directement liées à son activité et seulement onze incidents d'origine terroriste ou assimilée, sur un total de plus d'un million de kilomètres parcourus. Le ticket coûte 0,25 eb par station traversée.



Partant du niveau moins un du Centre d'Echange de Night City, les trains RINC s'arrêtent en moyenne toutes les 20 minutes à chacune des 25 stations. Des rames privées appartenant à certaines firmes, en provenance de l'extérieur, passent aussi par le Centre d'Echange. Les correspondances se font en produisant un passe délivré par la société aux issues de sécurité réservées à cet effet.

Voir Aussi  **PAGE**
Carte du réseau RINC 19
Carte des stations RINC en ville 20



Taxis :
Le visiteur aura, à Night City, le choix entre trois compagnies locales de taxis. La plus grande est la **Taxis Rouges Inc** qui a un parc bien entretenu d'automobiles correctement blindées. On peut les appeler par téléphone ou à partir d'un Dataterm et un véhicule se présentera généralement dans les cinq minutes suivantes.



Le principal concurrent des Taxis Rouges est **Aérotaxi**, dont la flotte se compose essentiellement d'AV-4 reconditionnés, d'aéroglyres et de quelques récents AV-7. Leurs unités au sol n'entrent en jeu que lorsqu'il s'agit d'amener un client dans un coin où un atterrissage serait trop dangereux. On peut les contacter par téléphone, Dataterm ou à partir de la plupart des immeubles de Corporate Plaza.



Une seule compagnie de Taxis dessert la Zone de Combat : la désormais célèbre **Compagnie Combataxi** (R). Un feuilleton programmé depuis longtemps par DMS a fait de Combataxi un nom connu de tous les foyers américains. Beaucoup de gens sont ainsi allés dans la Zone avec la CC juste pour déclarer l'avoir fait. Avec quelques-uns des meilleurs conducteurs-combattants du circuit, la CC vous amènera à coup sûr où vous voulez aller, quand vous voulez y aller. Comme le dit leur slogan : "Combattre est notre métier..."

A Night City les tarifs sont, pour les véhicules au sol, d'à peu près 3 eb/km et de 10 à 15 eb/km pour les taxis de type AV, selon la destination. Le service a lieu 24h/24.

Location de Véhicules:

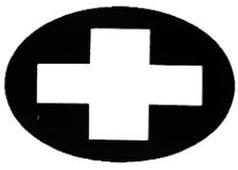
Deux grandes chaînes internationales occupent le marché de la location de véhicules à Night City : **Honda-Avis** ("Nous sommes toujours Numéro Un") et **Renta-Robo Inc**. Honda-Avis, filiale du très célèbre Zaibatsu automobile Japonais. Celle ci ne loue que les économiques Metrocars à propulsion électrique de sa marque. Bien que non blindées, chacune peut transporter deux personnes et voyager pendant quatre heures sur une recharge. HA demande 100 eb par jour de location, kilométrage illimité. Les bureaux de HA se situent dans West Hill.

Voir Aussi **PAGE**

| | |
|---------------------------------|----|
| Location de Véhicules | 22 |
| Compagnies de Taxis | 22 |

Partout en ville on pourra reconnaître les stations grises et blanches de Renta-Robo (R), la firme gérée par IA. Dans chaque magasin RR, un vendeur robotisé s'occupera de prendre le numéro de votre carte de crédit, de libérer un véhicule et de l'amener, grâce à son système de pilotage automatique, depuis le garage central jusqu'à l'agence RR concernée. Au moment de retourner l'automobile, appuyer sur le bouton rouge situé sur le tableau de bord, l'IA lira alors les données enregistrées sur le lecteur embarqué, débitera les charges sur votre compte et reconduira automatiquement la voiture jusqu'au garage. Bien qu'un peu plus cher, Renta-Robo constitue le choix de la plupart des hommes d'affaires avisés. La gamme de véhicules inclut la plupart des berlines de luxe européennes, des imports japonais et quelques hybrides américano-nippons.

On peut louer une Ford-Mazda Luxus pour en gros 220 eb par jour, une Nissan-Chrysler Omega pour 150 eb. Le kilomètre (tous les véhicules Renta-Robo sont propulsés au CHOOH2) coûte 0,60 eb.



Night City compte deux hôpitaux publics (le Centre Médical Municipal et le Centre Médical Crisis). Publics puisqu'il ne faut pas nécessairement, pour y entrer, être détenteur d'une police d'assurance reconnue par leur Organisme d'Assistance à la Santé. La ville a quatre autres hôpitaux privés ainsi que de nombreuses cliniques d'entreprise situées dans Corporate Plaza. Comme dans la plupart des villes américaines du 21ème siècle, on peut trouver un certain nombre d'institutions moins formelles. Agréablement surnommées "boucheries" par les médias populaires, ces mini-cliniques proposent un service médical d'urgence, des greffes cybernétiques et des prescriptions de stupéfiants à des prix raisonnables (5-600 eb pour une visite moyenne). En plus de cela, des bureaux **TraumaTeam** (TM) et **REO Meatwagon** sont établis dans l'agglomération de Night City.

Voir Aussi **PAGE**

| | |
|--------------------------------------|--------|
| Carte des Services Publics | pg. 25 |
|--------------------------------------|--------|

SYSTEME D’AFFICHAGE DATATERM

Sujet : Services de Police

▶ UP
ON

A la différence de nombreuses autres villes américaines les services de Police de Night City ne sont pas sous-traités à une entreprise. La ville entretient plutôt une force de police indépendante (NCPD), avec trois commissariats dans la partie urbaine centrale, alors que des patrouilles privées assermentées s’occupent du Centre d’Affaires municipal. Bien que manquant régulièrement de personnel, le NCPD maintient l’ordre grâce à l’usage ingénieux de caméras et de **Zones Urbaines Sous Contrôle**. A l’opposé des visibles espaces murés de Détroit et Chicago, ces Zones Sous Contrôle sont relativement bien protégées par des sécurités électroniques, des patrouilles aériennes, aérogyres et AV, et une collaboration étroite avec les forces assermentées du Quartier d’Affaires. Ainsi, contrairement à d’autres villes U.S., transporter autre chose qu’une arme de poing de faible calibre pourra vous sembler inutile, Night City est sûre. **Conseil aux Voyageurs:** depuis le 12 Mai 2020, il est déconseillé aux visiteurs de pénétrer dans le secteur connu sous le nom de Zone de Combat. De récentes compressions budgétaires ont réduit l’effectif du NCPD dans ce quartier, et bien que des opérations de "nettoyage" soient régulièrement organisées, le Bureau du Maire ne peut garantir la sécurité des personnes entrant désormais dans la Zone.



Voir Aussi ▶ PAGE

Carte des Services Publics . . . pg. 25
Territoire des Gangs pg. 43

Bornes d’appel de la Police :

Votre séjour à Night City se déroulera sans encombre. Cependant, si un problème se présentait impliquant la Police, vous pourrez facilement la contacter et recevoir toute l’aide possible. Le NCPD a mis en place des bornes d’appel à la plupart (40%) des coins de rue, inspirées par les pittoresques cabines téléphoniques du Metroplexe de Londres. Il vous suffit de composer le 911 et votre Code d’Accès au Réseau (ou introduire une pièce de 1 eb) ainsi que votre lieu d’appel et très vite vous serez en ligne avec un officier de police. C’est aussi simple que cela !

SYSTEME D’INFORMATION DATATERM

Sujet : Services Particuliers

▶ UP
ON

Drogues et Alcools :

Les détaillants d’alcools, les Magasins Foodstores (R) et les Distributeurs Automatiques fournissent boissons alcoolisées et bâtons de nicotine préemballés 24h/24. La plupart des restaurants, bars et nightclubs ont des autorisations pour vendre une large gamme de boissons légales, poppers, poudres, cristaux et autres stimulants pendant les heures d’ouverture. Cependant, certains établissements n’ont des permis que pour la vente de vin et de bière. L’âge légal est de 18 ans, et une vérification par IdentiCarte (à retirer auprès de la Cour de Justice de Night City ou du DMV) peut être effectuée.

Pour les Enfants :

La Crèche : s’occupe des enfants pour un prix modique. Ses cabines cryogéniques sont vérifiées chaque semaine par des personnels patentés Trauma Team (TM). Il y a un important choix de programmes Braindance pour la plus grande joie des enfants, comprenant Voyage à Disneyland, L’Ile des Pirates, La Maison de Mister Fuzzy et Patrouilleur Urbain : une aventure dont vous êtes le héros. Le tarif est de 50 eb par jour. La Crèche est située au n144 de la 8ème Rue.

Enfance Sereine : nourrices formées en Europe et psychotechniciens spécialistes de l’enfant proposeront à vos chers bambins un formidable environnement récréatif dans un quartier sûr (Arasaka assure la sécurité 24h/24, maintenant une escouade tactique en alerte : reposez-vous sur vos deux oreilles, pas d’extraction ou de kidnapping possibles). Menus préemballés de haute qualité, repas frais sur demande. Le tarif est de 350 eb par jour. Enfance Sereine se situe au n1242 sur High Street.



Call Me! I'm Ready to Interface
With YOU!
VIRTUAL VICKIE ESCORTS
LDL 2543.9280

SYSTEME D’INFORMATION DATATERM

Sujet : Institutions Financières

▶ UP
ON

Banques

Night City est l’un des principaux marchés du pourtour Pacifique et en tant que tel dispose d’une grande variété de services bancaires et financiers. Les voyageurs en provenance d’Europe pourront trouver une succursale de l’Euro World Bank à proximité de Corporate Plaza sur la 5ème Rue. Elle traite toutes sortes de transactions couvrant actions, obligations, conversions de devises et échanges en monnaie électronique.

Voir Aussi ▶ PAGE

Bank Block pg. 104

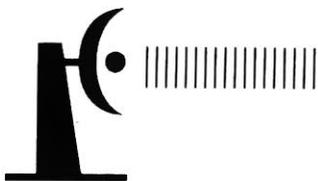


Pour obtenir des conseils financiers ou un service de courtage rendez-vous chez **Merrill, Asukaga & Finch**, le groupe d'investissement international, dans le Centre d'Affaires. En plus de ces géants mondiaux de la finance Night City se targue de posséder un grand nombre d'institutions bancaires locales comme la **First Bank of Night City**, la **West City Bank Corp.**, la chaîne d'Etat **Wells Bank-America** et le siège de la Bourse Mondiale.

Unique dans toute la CalNor, Night City dénombre dans son centre ville plus d'une centaine de guichets automatiques Magic Wall (60 % de chance d'en trouver un). Ces distributeurs informatisés peuvent être utilisés pour déposer, retirer ou transférer de l'argent sur des comptes titulaires d'une carte de retrait frappée du symbole Magic Wall.

SYSTEME D'INFORMATION DATATERM

Sujet : Medias



Radio et TV :

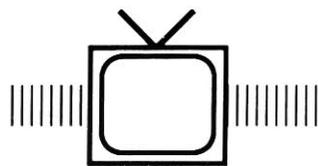
Comme dans tous les métroplexes modernes du vingt et unième siècle les Medias sont partout dans Night City. Des écrans vidéos sont montés, bien en vue, sur toute façade adéquate, diffusant les nouvelles, sports, spectacles télévisés et publicités de plus d'une centaine de chaînes grâce à leurs gigantesques systèmes d'affichage holographique et sonorisations à effet surround. Des balises de diffusion hightech planent haut dans le ciel, recevant des signaux vidéo, satellite ou de téléphone cellulaire des quatre coins du globe. Des ballons autoguidés dérivent paresseusement au-dessus de la ville, annonçant les dernières tendances, modes, manies et faits. Où que vous alliez dans Night City, jamais vous ne leur échapperez !

RADIO-TOP 10

- 105.9 KZNT-Rock haute fréquence
- 104.7 KKID-Top 40 rock
- 99.2 KLIA-Infos/Feuilletons radio (à la mode années 30 et 40)
- 101.1 KKIA-Hard Rock
- 98.6 KHIV-New-Wave, Avant Garde et autres bizarreries
- 107.2 KCP2-Rock chromatique
- 88.2 KMPS-Pop-synthétique
- 100.2 KLTV-Musique, interviews de grandes stars
- 89.4 KEDL-Hard Rock
- 109.8 KJBR-Pop rock

La ville dispose de plus de cent quatre vingt dix huit grandes chaînes de radio/télévision. La plupart d'entre elles sont autorisées à diffuser dans la Région de Night City par des licences de la Commission d'Etat pour la Communication (CEC), proposant nouvelles, informations, bulletins météo et divertissements produits par différentes firmes sponsors. En plus de celles-ci, tant Net 54 que World News Service disposent de vastes installations en ville. De récents sondages d'opinion, datant de la période publicitaire 2019-2020 ont permis d'établir un Top 10 des Stations à Night City, repris en marge de ce texte.

S'il n'en est pas fait état officiellement, il y a plus de deux cents autres opérations vidéos illégales ou pirates dans la zone de Night City. La grande majorité de ces dernières est dirigée par des agitateurs peu scrupuleux ou des artistes media-dopés, habituellement poursuivis par les inspecteurs de la Sécurité de la CEC peu de temps après avoir commencé à émettre. Cependant, certains des "vidéo-pirates" les plus notoires ont pu se maintenir pendant des années, comme par exemple le Réseau Full Metal (RFM), MAX-TECHNO et la Chaîne des Grands Classiques du Porno (CGCP).



Medias Digitaux :

Night City compte deux sources d'information digitale et de faxpresse principales, régulièrement remises à jour à 06h00, 12h00, 17h00 et 22h00. La plus populaire est Night City Aujourd'hui. Connue pour ses reportages pleins d'à-propos, ses commentaires perspicaces et ses éditorialistes célèbres dans le monde entier comme Gary Stafford (L'HISTOIRE REELLE), Alexis Tong (LA CINQUIEME COLONNE) et Walter Pickering (LES RUES DE NIGHT CITY), Night City Aujourd'hui est disponible dans tous les kiosques automatiques de la ville pour la somme de 0,1 eb la page.

VIDEO-TOP 10

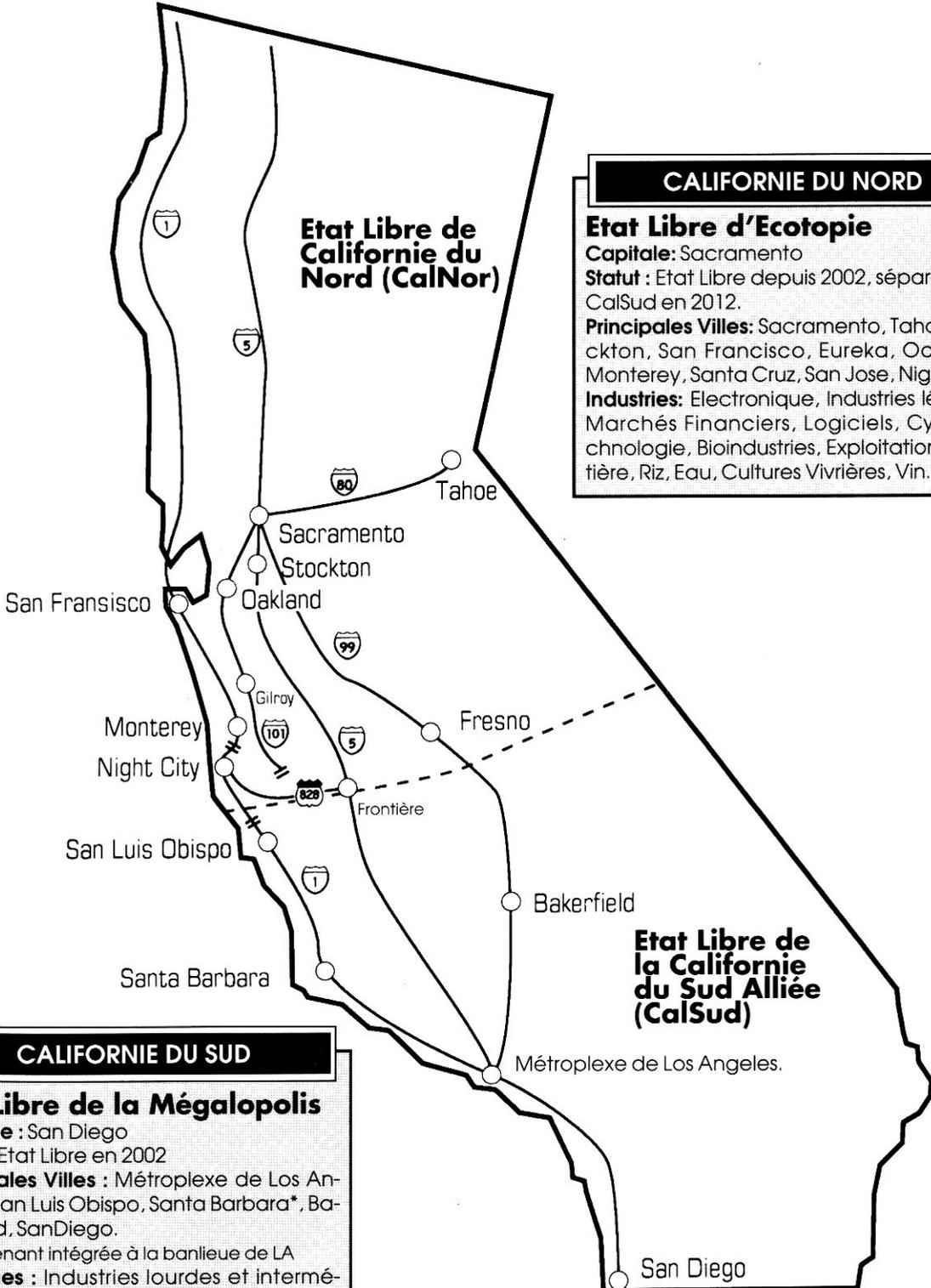
- Ch3 MTW-Vidéos musicales
- Ch6 NT54-Net 54
- Ch7 NHTV-TV japonaise
- Ch8 EURO-TV européenne
- Ch9 KNOL-TV publique
- Ch10 KOMB-programmes de sports de combat
- Ch11 STV-Chaîne porno à péage
- Ch12 KMIL-Chaîne TV achat Militech
- Ch13 KSPY-Chaîne d'informations
- Ch14 KFLM-Le Cinéma du Soir

L'autre feuille de chou de Night City, Face de Fax, est une publication vendue sous le manteau. Elle est moins connue mais toute aussi fouineuse. Considérée comme le "vrai" bulletin info de Night City, c'est un assortiment éclectique de commérages, enquêtes-reportages, commentaires politiques et agitation radicale. Son lectorat est essentiellement composé de Risque-tout, d'Opportunistes et autres Cybernauts des rues qui veulent un journal n'hésitant pas à se brancher au coeur des choses. Face de Fax se trouve aussi en kiosque. Il existe aussi un bulletin sur le Réseau (CDL 762-1982-1762) où l'on peut vendre ses histoires et troquer des infos.

CARTES & PLANS

SYSTEME D'INFORMATION DATATERM

Sujet : la Californie en 2020



CALIFORNIE DU NORD

Etat Libre d'Ecotopie

Capitale: Sacramento

Statut : Etat Libre depuis 2002, séparé de la CalSud en 2012.

Principales Villes: Sacramento, Tahoe, Stockton, San Francisco, Eureka, Oakland, Monterey, Santa Cruz, San Jose, Night City.

Industries: Electronique, Industries légères, Marchés Financiers, Logiciels, Cybertechnologie, Bioindustries, Exploitation forestière, Riz, Eau, Cultures Vivrières, Vin.

CALIFORNIE DU SUD

Etat Libre de la Mégalopolis

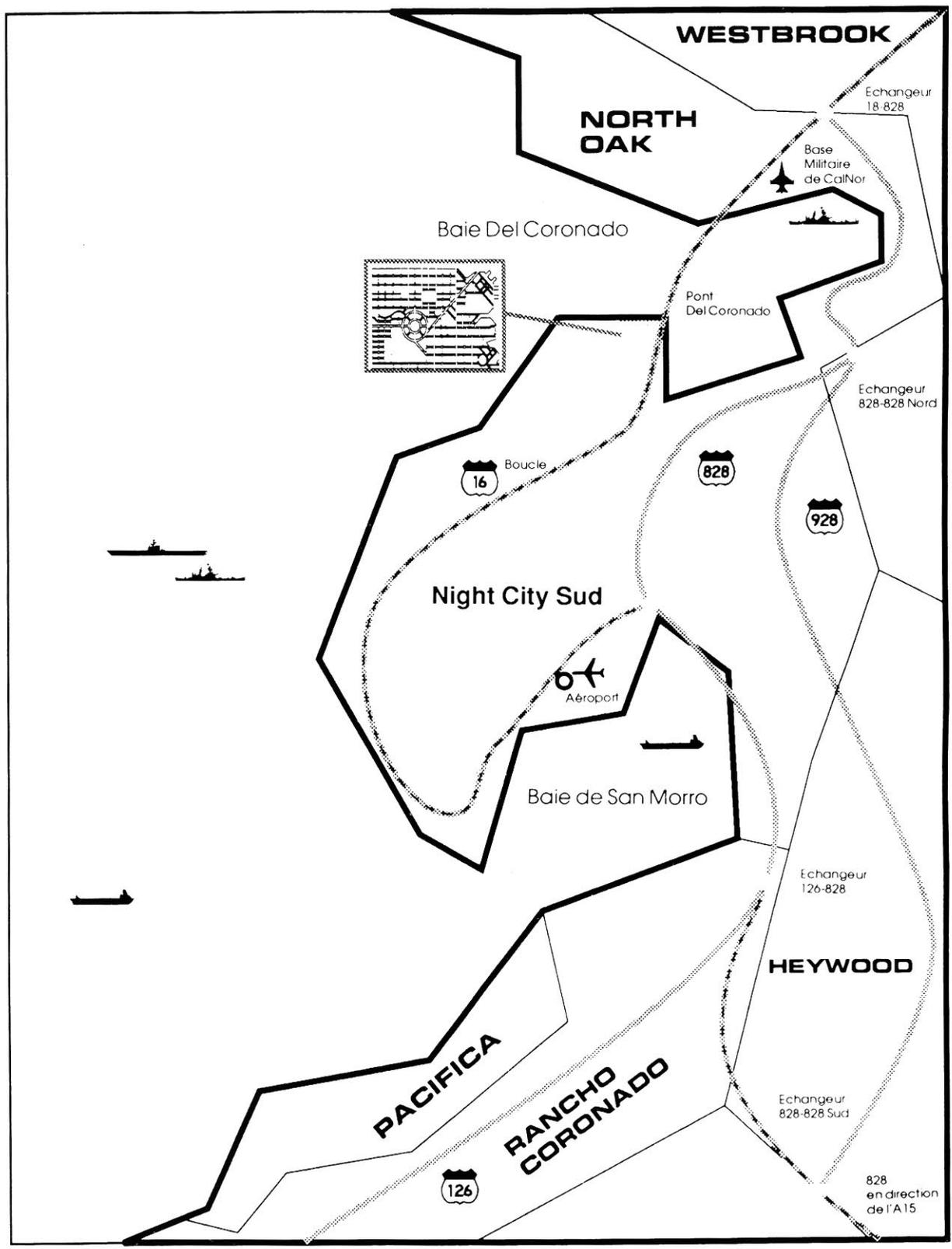
Capitale : San Diego

Statut : Etat Libre en 2002

Principales Villes : Métroplexe de Los Angeles, San Luis Obispo, Santa Barbara*, Bakersfield, San Diego.

* maintenant intégrée à la banlieue de LA

Industries : Industries lourdes et intermédiaires, Equipement militaire, Cultures Vivrières, Loisirs, Industries Pétrolières et Chimiques.



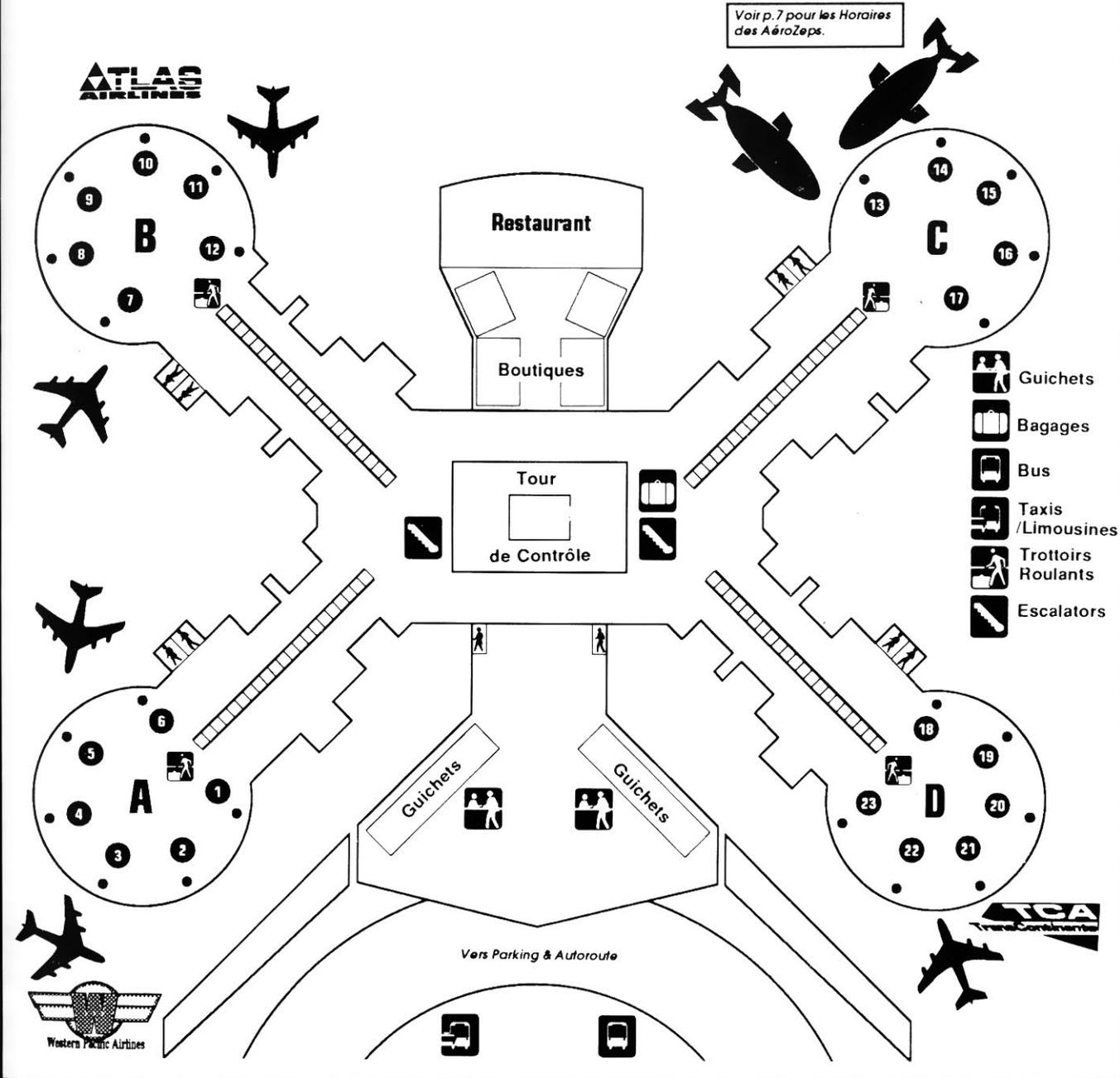
SYSTEME D'INFORMATION DATATERM

Sujet : Aéroport International de Night City

UP

ON

Voir p. 7 pour les Horaires des AéroZeps.



- Guichets
- Bagages
- Bus
- Taxis /Limousines
- Trottoirs Roulants
- Escalators



Western Pacific Airlines

Basée dans l'Etat de Californie du Nord, la Western assure des vols domestiques entre CalNor et CalSud.

Horaires au départ de Night City vers :

| LA | Seattle | San Fran. | Sacto | Denver | S.Lake |
|-------|---------|-----------|-------|--------|--------|
| 06h00 | 07h00 | 06h00 | 05h00 | 09h00 | 05h00 |
| 12h00 | 12h30 | 13h00 | 14h00 | 13h00 | 15h00 |
| 18h00 | 19h00 | 20h00 | 18h00 | 21h00 | 18h00 |
| 00h00 | 01h00 | 22h00 | 03h00 | 02h00 | 01h00 |



Basée à Hawaii, elle couvre la Côte Ouest des US et la couronne Pacifique.

Horaires au départ de Night City vers :

| LA | Hawaii | Seattle | San Fran. | Austr. | Tokyo | Guam |
|-------|--------|---------|-----------|--------|-------|-------|
| 06h00 | 05h00 | 03h00 | 04h00 | 06h00 | 07h00 | 09h00 |
| 12h00 | 11h00 | 12h00 | 13h00 | 11h00 | 12h00 | 15h00 |
| 18h00 | 19h00 | 18h00 | 20h00 | 21h00 | 16h00 | 23h00 |
| 00h00 | 23h00 | 00h00 | 01h30 | 01h15 | 02h00 | 04h00 |



Basée à Denver, elle couvre l'Ouest des US avec des correspondances vers l'Est.

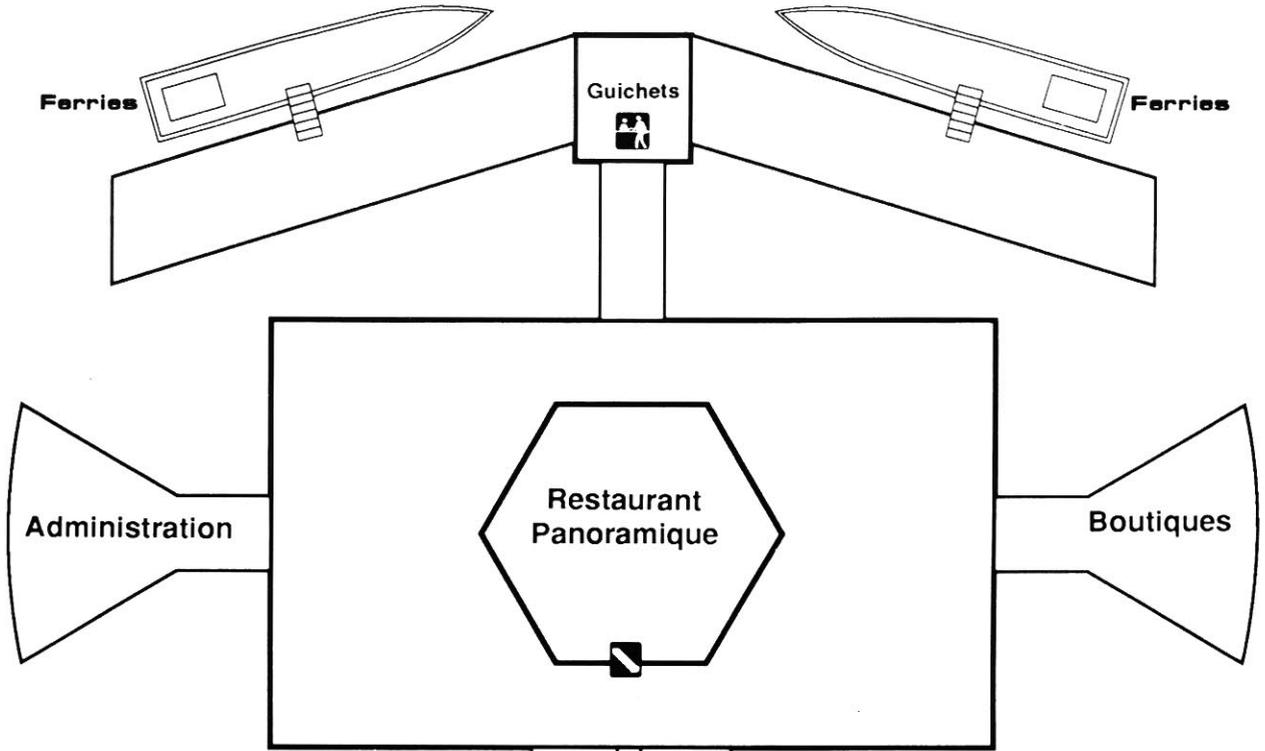
Horaires au départ de Night City vers :

| LA | St Louis | Dallas | San Fran. | Atlanta | Denver | S.Lake |
|-------|----------|--------|-----------|---------|--------|--------|
| 05h00 | 06h00 | 07h00 | 04h00 | 06h00 | 07h00 | 08h00 |
| 13h00 | 14h00 | 15h00 | 13h00 | 14h00 | 15h00 | 16h00 |
| 18h00 | 19h00 | 20h00 | 21h00 | 20h00 | 19h00 | 20h00 |
| 00h00 | 23h00 | 22h00 | 01h00 | 00h00 | 01h00 | 23h00 |

SYSTEME D'INFORMATION DATATERM

Sujet : Embarcadère des Ferries de Night City

UP
ON



Compagnie de Ferries de Night City

les deux lignes quittent Night City aux mêmes heures.

| DEPART | ARRIVEE | ARRIVEE |
|------------|-----------|----------|
| Night City | North Oak | Pacifica |
| 06h00 | 07h00 | 10h30 |
| 09h30 | 10h30 | 12h00 |
| 12h00 | 13h00 | 14h30 |
| 17h00 | 18h00 | 19h30 |
| 21h00 | 22h00 | 23h30 |

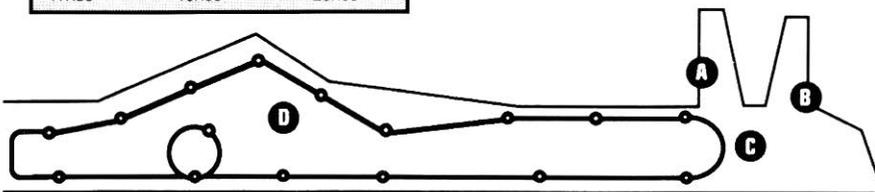
| DEPART | DEPART | ARRIVEE |
|-----------|----------|------------|
| North Oak | Pacifica | Night City |
| 05h00 | 04h00 | 06h30 |
| 08h00 | 06h30 | 09h00 |
| 10h00 | 08h30 | 11h00 |
| 15h00 | 13h30 | 16h00 |
| 19h30 | 18h00 | 20h30 |

Guichets Escalators Bus et Taxis

DATATERM

Sujet : la Marina

UP
ON

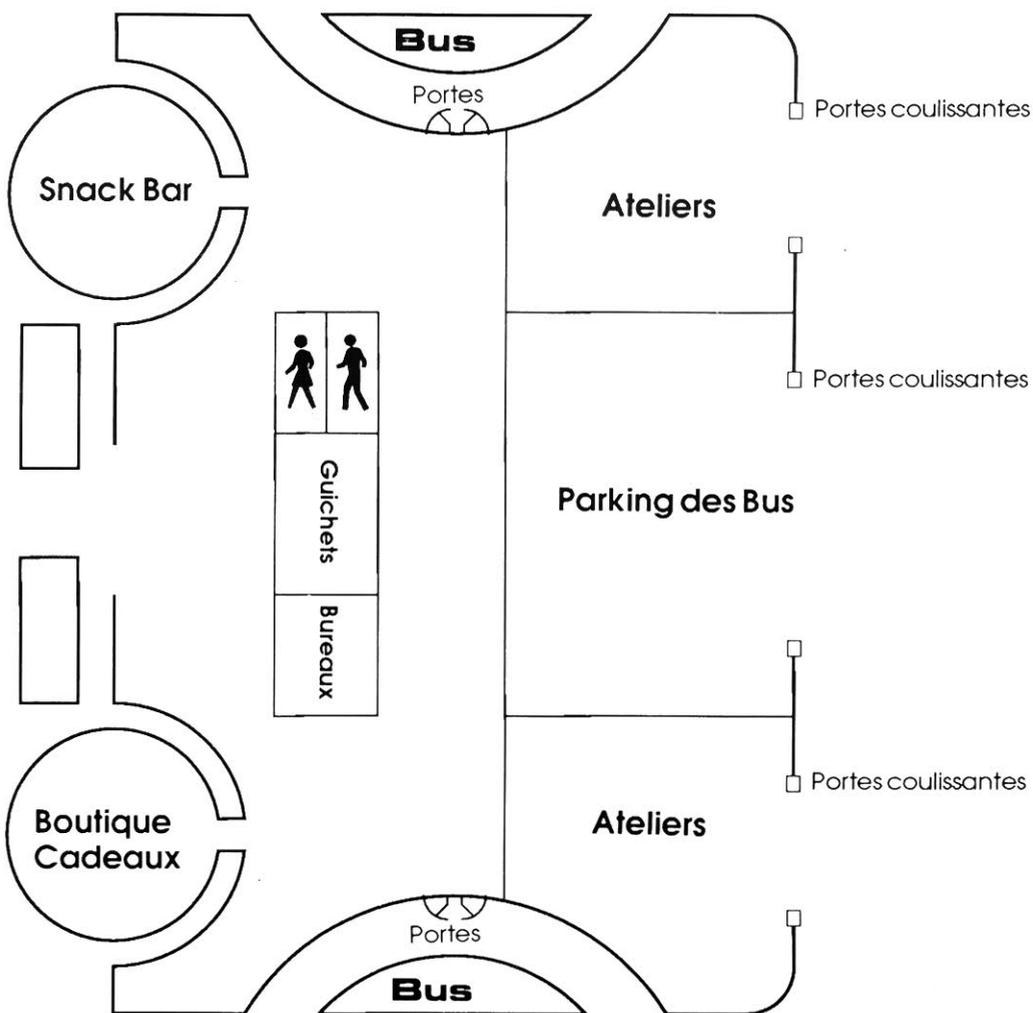


LA MARINA

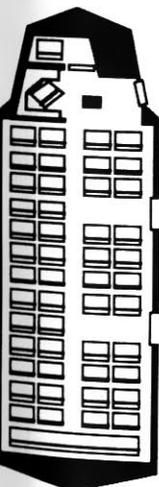
- A) Embarcadère
- B) Yacht Club
- C) Départ du Parcours de combat
- D) Circuit de Jogging vert de la Marina

SYSTEME D'INFORMATION DATATERM

Sujet : Centre d'Echange de Night City



Mercedes Urban Transporter

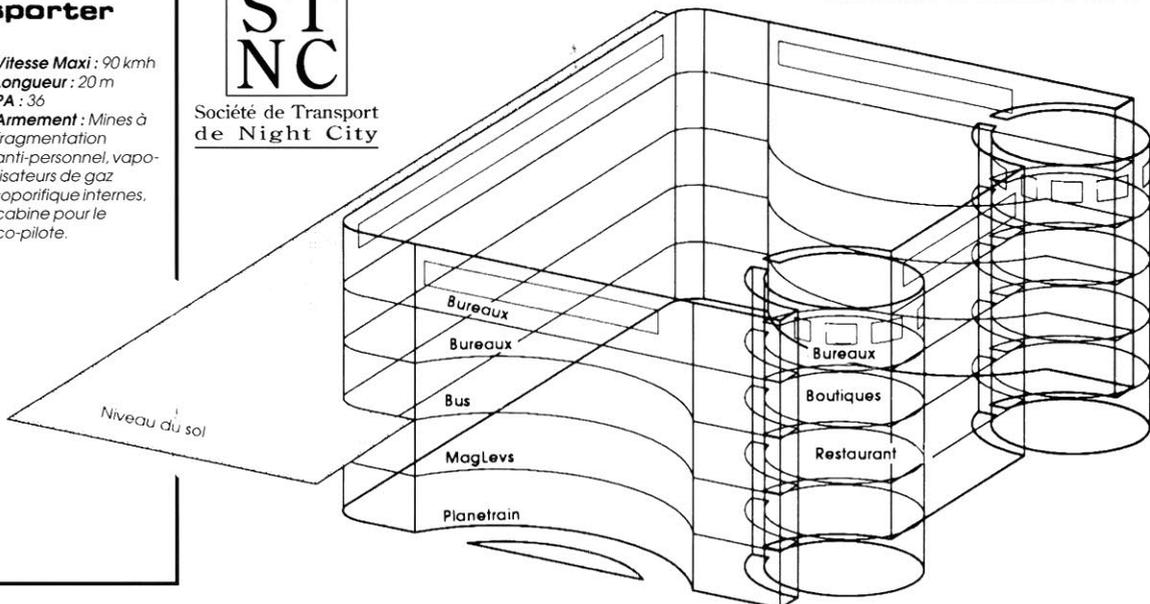


Vitesse Maxi : 90 kmh
 Longueur : 20 m
 PA : 36
 Armement : Mines à fragmentation anti-personnel, vaporisateurs de gaz soporifique internes, cabine pour le co-pilote.



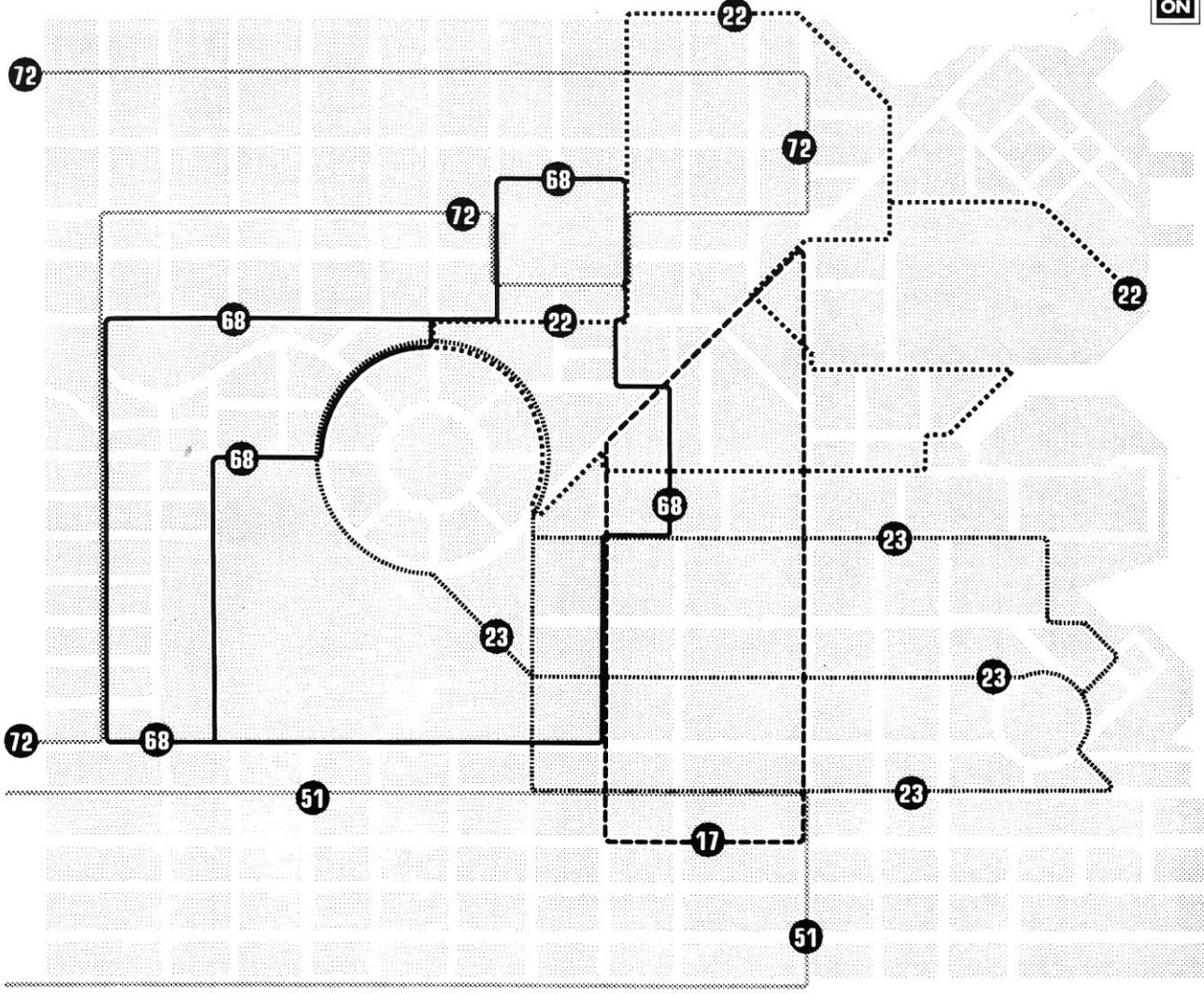
Société de Transport de Night City

CENTRE D'ECHANGE



SYSTEME D'INFORMATION DATATERM

Sujet : réseau des Bus



- 72** Nouvelle Ligne Ouest
- 51** Night City Sud
- 68** ——— Centre Ville
- 23** Corp Plaza/ Charter Hill
- 22** CentreVille/GrandEst
- 17** - - - - - Vieille Ville

HORAIRES DES BUS



Tableau Indicateur

Heures habituelles d'arrivées aux arrêts, commençant à 05h00

- 05h00-08h00** Toutes les 20 mn. 20% de chance d'avoir du retard.
- 08h00-16h00** Toutes les 35 mn. 20% de chance d'avoir du retard.
- 16h30-19h00** Toutes les 10 mn. 20% de chance d'avoir du retard.
- 19h00-00h00** Toutes les 30 mn. 40% de chance d'avoir du retard.

Retards

- A) Jeter 3D10 (mn) pour le temps de retard.
- B) Jeter 1D10 pour le motif du retard:

- 1- Une émeute bloque la rue
- 2- Holdup/prise d'otages sur le trajet
- 3- Panne du Bus
- 4- Accident
- 5- Le Bus est piraté
- 6- Grève des chauffeurs

Société de Transport de Night City

BUNKER ABRIBUS

- 1) Portes de verres coulissantes blindées (PA : 30) avec glissières de sécurité.
- 2) Borne d'appel de la Police (PA : 24).
- 3) Sièges acier scellés dans le béton (PA : 20).
- 4) Murs de béton armé (PA : 60) avec vitres blindées (PA : 30) de 0,8 par 0,8 m.

RINC

Rapide Interurbain de Night City

Tableau Indicateur
Heures d'arrivée usuelles aux stations

05h00-08h00. Toutes les 10 mn. 30% de chance d'avoir un retard.

08h30-12h00. Toutes les 15 mn. 20% de chance d'avoir un retard.

12h30-16h00. Toutes les 30 mn. 10% de chance d'avoir un retard.

16h30-19h00. Toutes les 10 mn. 50% de chance d'avoir un retard.

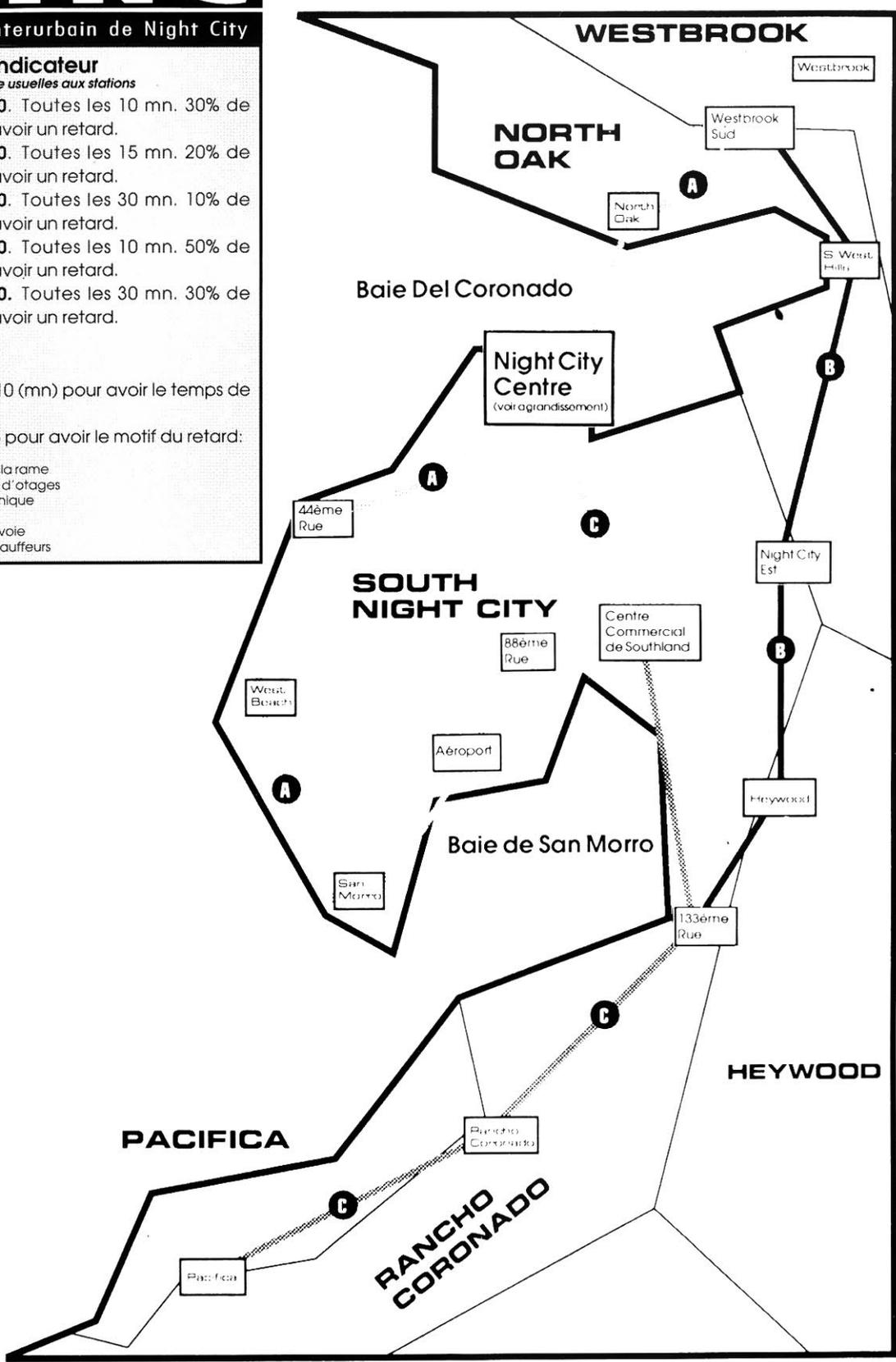
19h30-00h00. Toutes les 30 mn. 30% de chance d'avoir un retard.

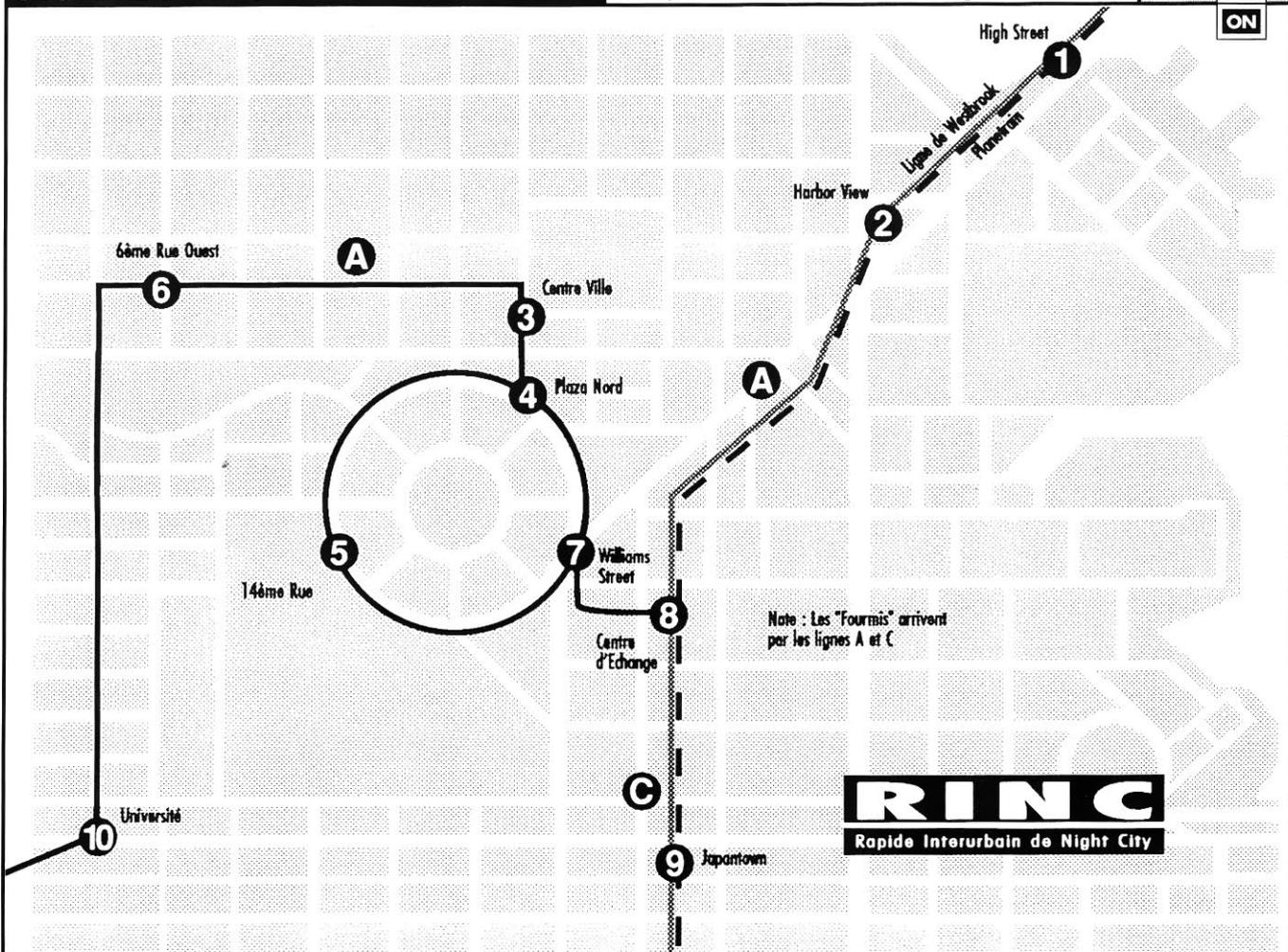
Retards

A) Jeter 3D10 (mn) pour avoir le temps de retard.

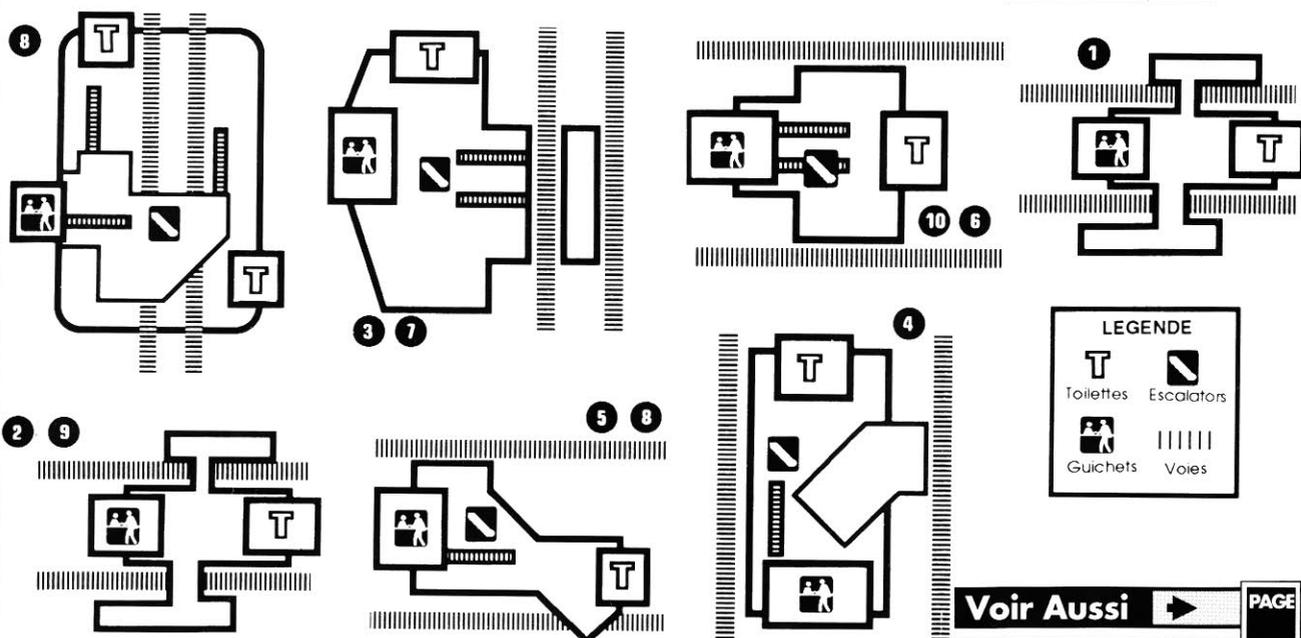
B) Jeter 1D6 pour avoir le motif du retard:

- 1- Emeute dans la rame
- 2- Holdup/ prise d'otages
- 3- Panne mécanique
- 4- Collision
- 5- Suicide sur la voie
- 6- Grève des chauffeurs





STATIONS



LEGENDE

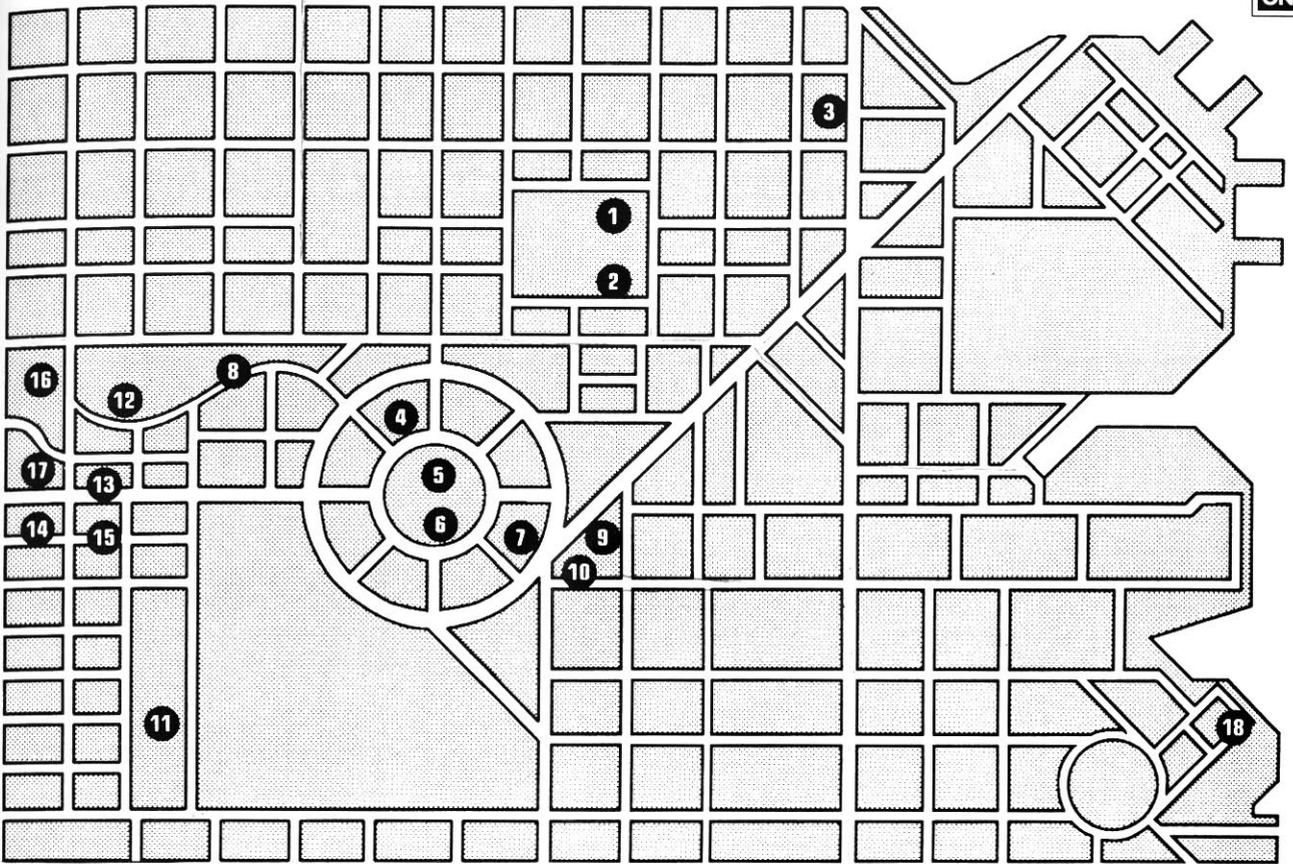
- T Toilettes
- Escalators
- Guichets
- Voies

Voir Aussi **PAGE**

| | |
|------------------|----|
| Centre d'Echange | 17 |
| Corporate Plaza | 96 |

SYSTEME D'INFORMATION DATATERM

Sujet : Art et Culture



LEGENDE

- 1) Musée de Night City, pg. 64
- 2) Bibliothèque Municipale Burroughs (espace de lecture restreint), pg. 64
- 3) Whindemere's (galerie), pg. 74
- 4) Museum d'Histoire de l'Informatique (Centre Microtech), pg. 96
- 5) Musée du Pétrole (Centre Petrochem), pg. 98
- 6) Tour Comerciale Mitifer (show-room/galerie), pg. 101
- 7) Museum d'Histoire Aérosapiale (Centre Orbital Air), pg. 99
- 8) Galerie Kuramoto, pg. 92
- 9) Ecole de médecine/ Centre Médical de Night City, pg. 106
- 10) Lycée technique de Night City, pg. 106
- 11) Université de Night City, pg. 129-132
- 12) Galerie d'art/Showrooms du Pinewood Bazar, pg. 85
- 13) Spectacle de saltimbanques permanent, pg. 88
- 14) Galerie Serengeti, pg. 87
- 15) Différents Studios d'art, pg. 87
- 16) Musée d'Art Petrochem, pg. 87
- 17) Campus artistique de la NCU, pg. 88
- 18) Galerie Matsuka, pg. 161

DATATERM

Sujet : Collèges de Night City



En plus de son Université et de ses lycées techniques Night City compte quatre collèges.

- Collège Richard Night, sur la 3ème et Warren (rues).
- Collège G. Lucas, sur la 23ème et Effinger.
- Collège du Sud, sur la 43ème et Moran.
- Collège Del Coronado, sur la 70ème et Warren.

DATATERM

Sujet : Loisirs



Vélo : Lake Park et le quartier de l'Université sont les meilleurs endroits pour une promenade à bicyclette. Toujours se munir de vêtements résistants et d'armes légères en cas de rencontre avec les habitants de cette zone haute en couleurs.



Pêche : Un récent nettoyage des points d'eau entourant Night City par l'Agence de Protection de l'Environnement de NorCal, permet toutes les sortes de pêche récréative.



Randonnée : les collines autour de Westbrook et North Oak comptent beaucoup de parcs et de sentiers. Munis d'un système de protection APEX, vous pourrez profiter de la nature en toute quiétude.



Plaisance : renseignez-vous auprès du Yacht Club de Night City pour obtenir la liste des plus beaux endroits (les moins infestés de pirates).



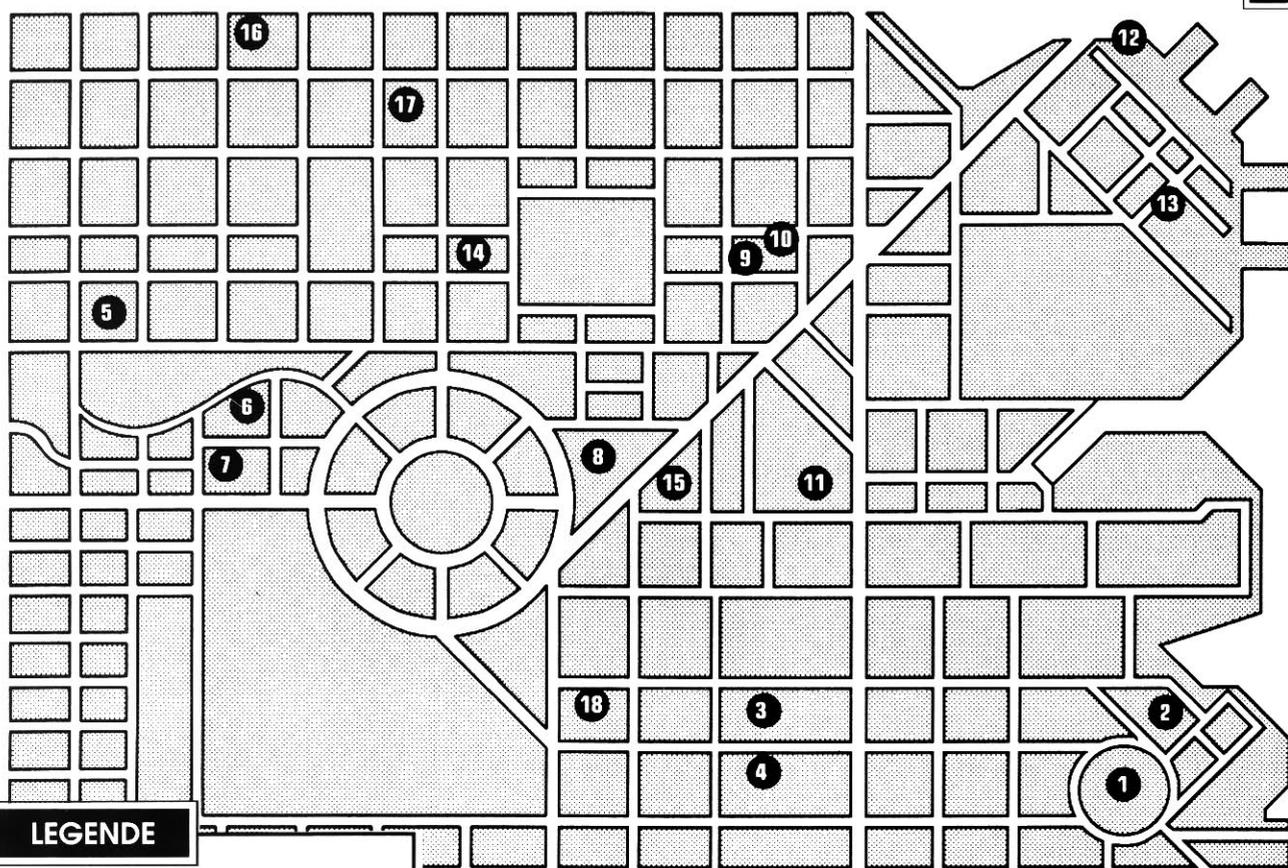
Chasse : au fusil d'assaut ou à la mitrailleuse relevez le défi dans les collines proches de Westbrook. Découvrez-y le Cert 2000 (TM), la dernière nouveauté Biotechnica.



Sports de Combat : découvrez les tous à Night City; Paintball, Handball de Combat, Sports d'arène...

SYSTEME D'INFORMATION DATATERM

Sujet : hôtels et pensions



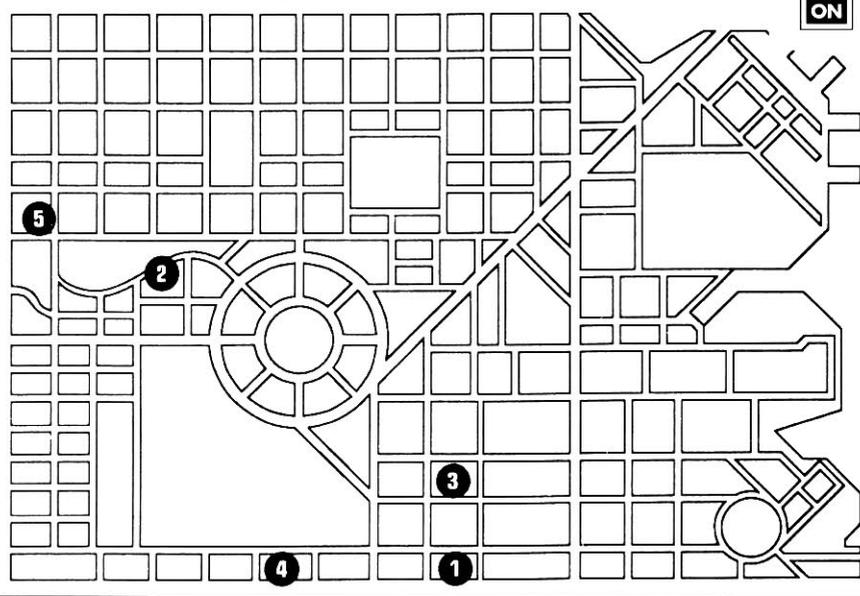
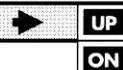
LEGENDE

- 1) l'Hacienda****, pg. 160
- 2) Night City Hilton **, pg. 158
- 3) Hôtel Highcourt Plaza ****, pg. 146
- 4) Auberge de la Porte Rouge *, pg. 149
- 5) Hôtel Knight-Mariott ****, pg. 88
- 6) Hôtel Regal **, pg. 94
- 7) Hôtel Kuroshita ****, pg. 94
- 8) L'Ashcroff ****, pg. 106
- 9) Le Havenford ***, pg. 75
- 10) L'Advocet ***, pg. 75
- 11) Jellical Inn **, pg. 111
- 12) Cubes du Paradis du Quai 3 ♦, pg. 81
- 13) Cercueils Bonne Nuit *, pg. 83
- 14) Tour Burlson *, pg. 66
- 15) Hôtel Hamilton ***, pg. 111
- 16) Le Widmark ♦, pg. 58
- 17) Le Sandorf ♦, pg. 61
- 18) Hôtel Yamigumi **, pg. 141

****, le top de la ville, très cher
 ****, bien coté, cher
 ***, bien, cher
 **, correct, bon marché
 *, pas terrible mais pas cher
 ♦ trou à rats.

DATATERM

Sujet : Taxis et Agences de Location de Véhicules



Renta-ROBO

pg. 149

TAXI ROUGE

pg. 95

AEROTAXI

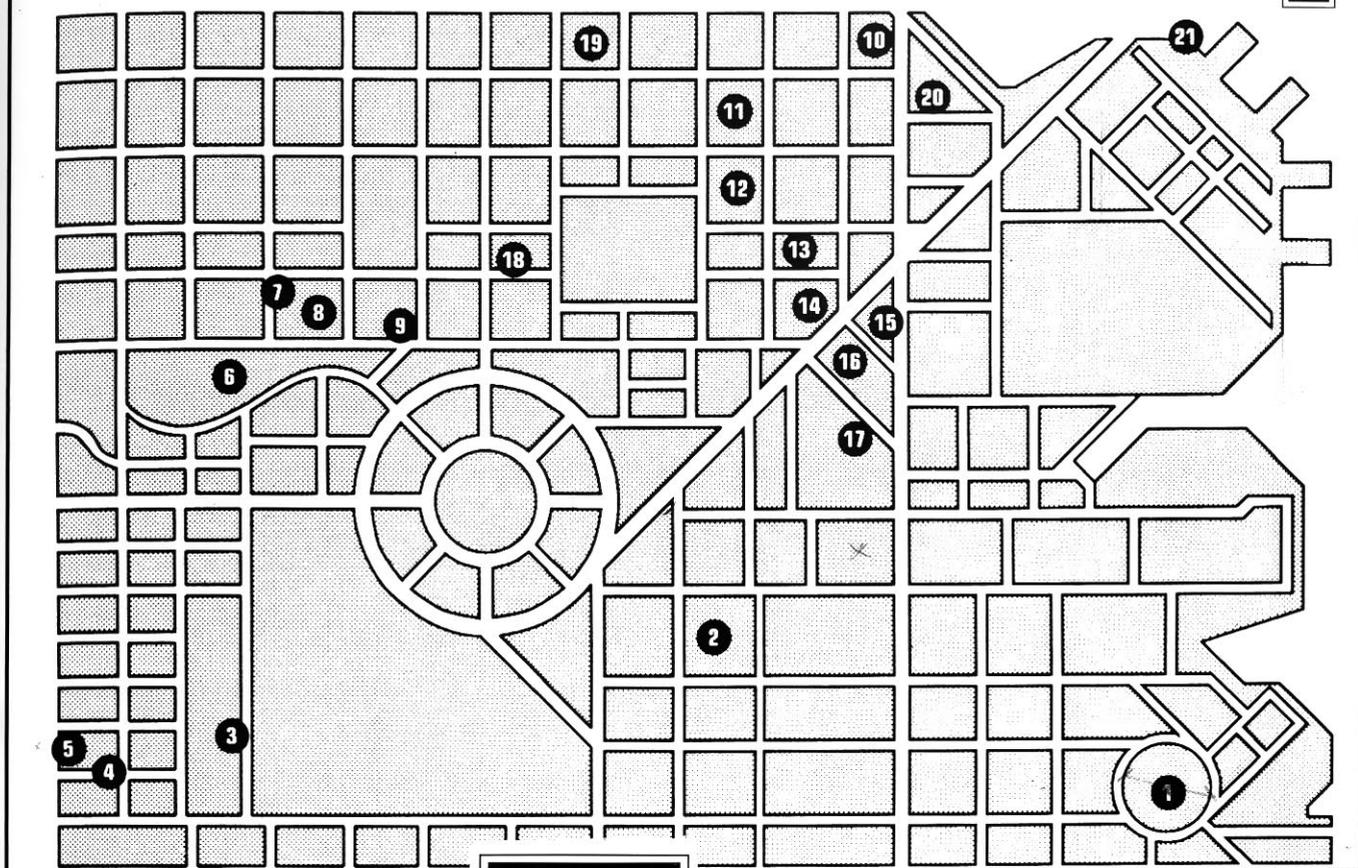
pg. 149

COMBATAXI

pg. 135

HONDA / AVIS

pg. 88



LEGENDE

Recettes de cocktails : quelques-unes des Boissons que l'on peut trouver sur les cartes des bars de Night City.

Silverhand : shot d'un mélange vodka-brandy, rehaussé de quelques gouttes de CHOOH2 pour le goût. 5eb.

Nomade Spécial : Jack Daniels avec une noix de graisse pour obtenir ce goût "métallique" si cher aux Nomades. 4eb.

Tueur : très apprécié des Affairistes. On donne cinq petits anneaux de métal au client, qu'il doit jeter dans cinq gobelets alignés derrière le bar. Ceux ayant reçu un anneau sont mélangés dans un verre plus grand qui est ensuite servi. 10eb.

Night City : servi seulement dans les bars les plus malsains de la ville. On mélange tequila, alcool de bois brut, térebenthine avec quelques vers morts. Il a descendu plus d'un Booster et sert souvent aux gangs comme test d'endurance. 6eb.

"Razoïr sanglant" : du nom de cet infâme gang. Mélange de vin rouge, brandy, colorant alimentaire (rouge) et soda à la cerise. La couleur finale est celle du sang séché, d'où son nom. 4eb.

"Pansy" : se dit d'un verre d'alcool quelconque ou d'une bière pression. 3eb.

Armaguédon : il porte bien son nom - c'est probablement la boisson à la pression la plus dévastatrice du moment. On ne la sert qu'au Totentanz, sa composition exacte est inconnue mais les théories évoquent insecticide, liquide anti-gel et même sang humain. On le dit capable d'enivrer quiconque en un seul verre. Elle est servie dans une boîte de conserve rouillée. 5eb.

- 1) L'Hacienda-casino, pg. 160
- 2) Club Atlantis-nightclub, pg. 146
- 3) Le Ratskellar-bar de l'association des étudiants de la NCU, pg. 131
- 4) La Prison de Newgate et le Paragon-bar lycéen et nightclub, pg. 133
- 5) Le Hababas-bar, pg. 133
- 6) Le Manhattan dans le Pinewood Bazar-bar, pg. 85
- 7) L'Etranger-nightclub, pg. 90
- 8) Sunset Bar & Grill-bar, pg. 90
- 9) Les Nuits de l'Arc-en-ciel-discothèque branchée, pg. 92
- 10) Le Cul-sec-nightclub, lieu de rencontre des Boostergangs, pg. 71
- 11) Le Metalstrom-nightclub, principalement pour les chromers, pg. 73

- 12) Café Chrome-nightclub, pg. 74
- 13) L'Advocet-nightclub, pg. 75
- 14) La Grande Illusion-discothèque branchée, pg. 110
- 15) La Chouette-bar, pg. 110
- 16) L'AfterLife-bar, principalement pour les solos, pg. 110
- 17) Le Court-circuit-bar, principalement pour les netrunners, pg. 111
- 18) Totentanz-club, lieu de rencontre des Boostergangs, pg. 66
- 19) Clubs et bars de moindre importance du quartier Ouest, pg. 67
- 20) Le Bar Américain-bar, pg. 79
- 21) Bar de nuit du Paradis du Quai 3-bar, pg. 81

Braindance : très prisé des Risque-tout, le Braindance est un mélange d'alcool pur et de jus d'agrumes. Son nom vient du fait qu'après deux ou trois verres le consommateur a tendance à chercher les problèmes. Parfait quand on cherche quelque chose de fort mais pas trop. 4eb.

Braise de Mer : mélange agréable de vin blanc et d'un trait de jus de citron. Taxé d'alcool de "femme", il est aussi apprécié de certains Yakuza (alors faites attention à ne pas traiter n'importe qui de cocotte!). 4eb.

Spécial CalSud : 90% d'eau, 10% d'autre chose, une bonne blague faite souvent au gens du Sud. Tous les bars qui servent des cocktails à base d'eau sont surnommés "Spécial CalSud". 1eb.

Eventreur : une liqueur raide, très prisée des rockeurs et autres chromers, on le sert en général dans les fêtes. L'Eventreur est un mélange fort de whisky, d'ouzo et d'un jus d'agrumes quelconque. 6eb.

Blade Runner : CHOOH2 et champagne au shaker, servis dans un verre à cocktail dont le fond est tapissé de vers de farine. 6eb.

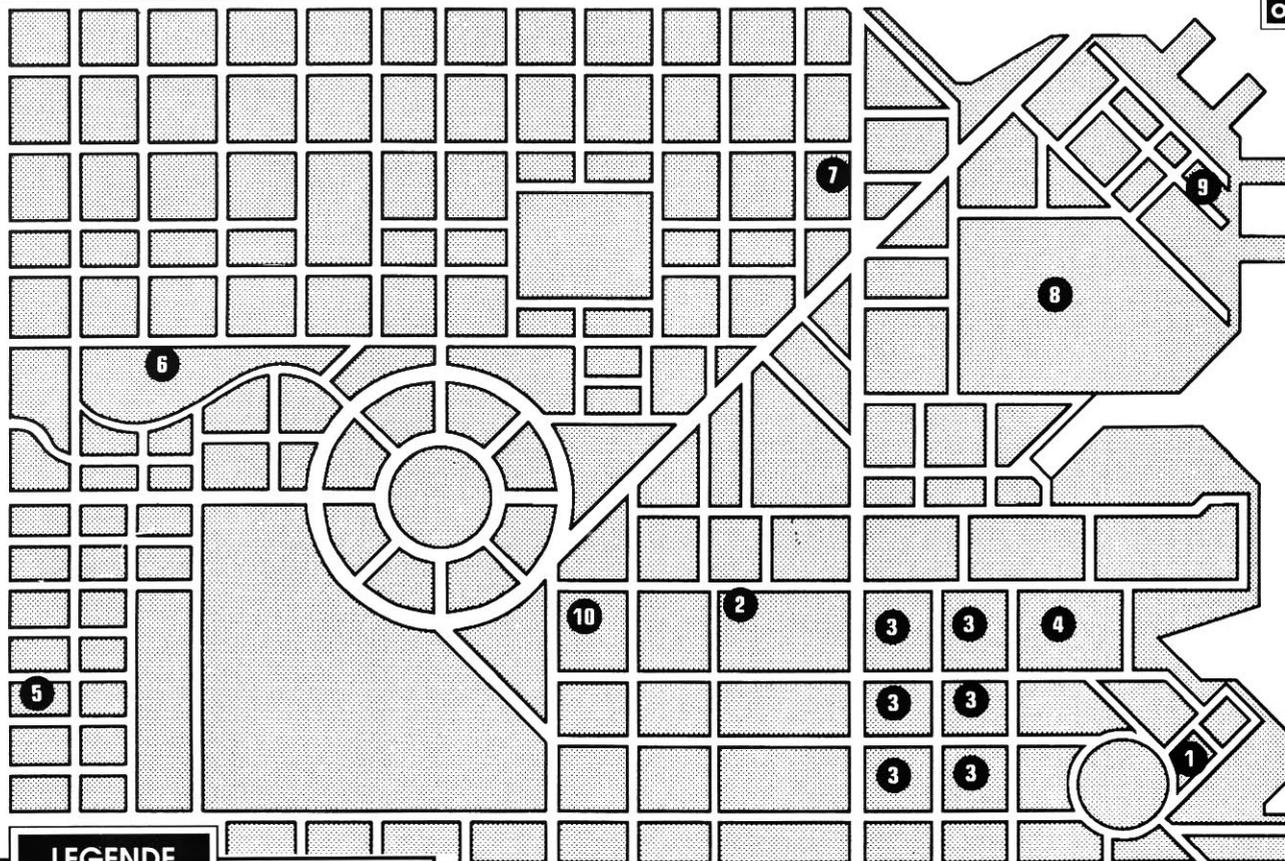
Euro : importé de France, l'Euro est en train d'acquiescer ses lettres de noblesse auprès de l'intelligentsia des grandes entreprises. Différents jus de fruits mélangés à du bourbon et servis sur des cubes de gin glacé! Très cher (il faut un freezer spécial pour congeler le gin). 15eb.

SYSTEME D'INFORMATION DATATERM

Sujet : salles de spectacle et de sport

UP

ON



LEGENDE

- 1) Le Théâtre des Stars-cinéma, pg. 161
- 2) Arène Sportive Piper-catch, boxe, combat de gladiateurs, pg. 146
- 3) Colonial Studios-TV, cinéma, pg. 152-154
- 4) Pistes Libertines-bowling, pg. 155
- 5) Le Théâtre du Biographe-cinéma, pg. 133
- 6) Cinéma du Pinewood Bazar-cinéma, pg. 85
- 7) CINEMaXUS-cinéma, Braindance, pg. 75
- 8) Stade McCartney-football US, baseball, football, catch, pg. 119
- 9) Espace de la Réunification Sociale-aire récréative, pg. 83
- 10) Centre de Spectacle Bodakan-théâtre, concerts, pg. 139

Les billets de concert peuvent être achetés sur place ou avec ce Dataterm grâce à TICKETS-CALP ou CARP. Sélectionner en appuyant sur un des icônes de droite. S.V.P.

DATATERM

Sujet : billetteries

UP

ON



C'est chez TICKETS-CALP qu'il faut se rendre quand on doit acheter des billets de concert, d'opéra, de récital ou de conférence. Ils sont très cher, mais on presque toujours des places disponibles.

% de disponibilité

| 1 semaine | 3 jours | 2 jours | 1 jour | sur place |
|-----------|---------|---------|--------|-----------|
| 100% | 80% | 50% | 30% | 25% |

Prix (pour une place normale)

| | |
|------------|------------|
| Super Star | Star |
| 150eb | 100eb |
| Concert | Conférence |
| 75eb | 30eb |



Pour tous ceux qui bougent, les points CARP sont ceux où il faut aller. Ils couvrent tous les grands concerts de rock, les événements sportifs et les grands spectacles. Attention au surbooking (15% de chance).

% de disponibilité

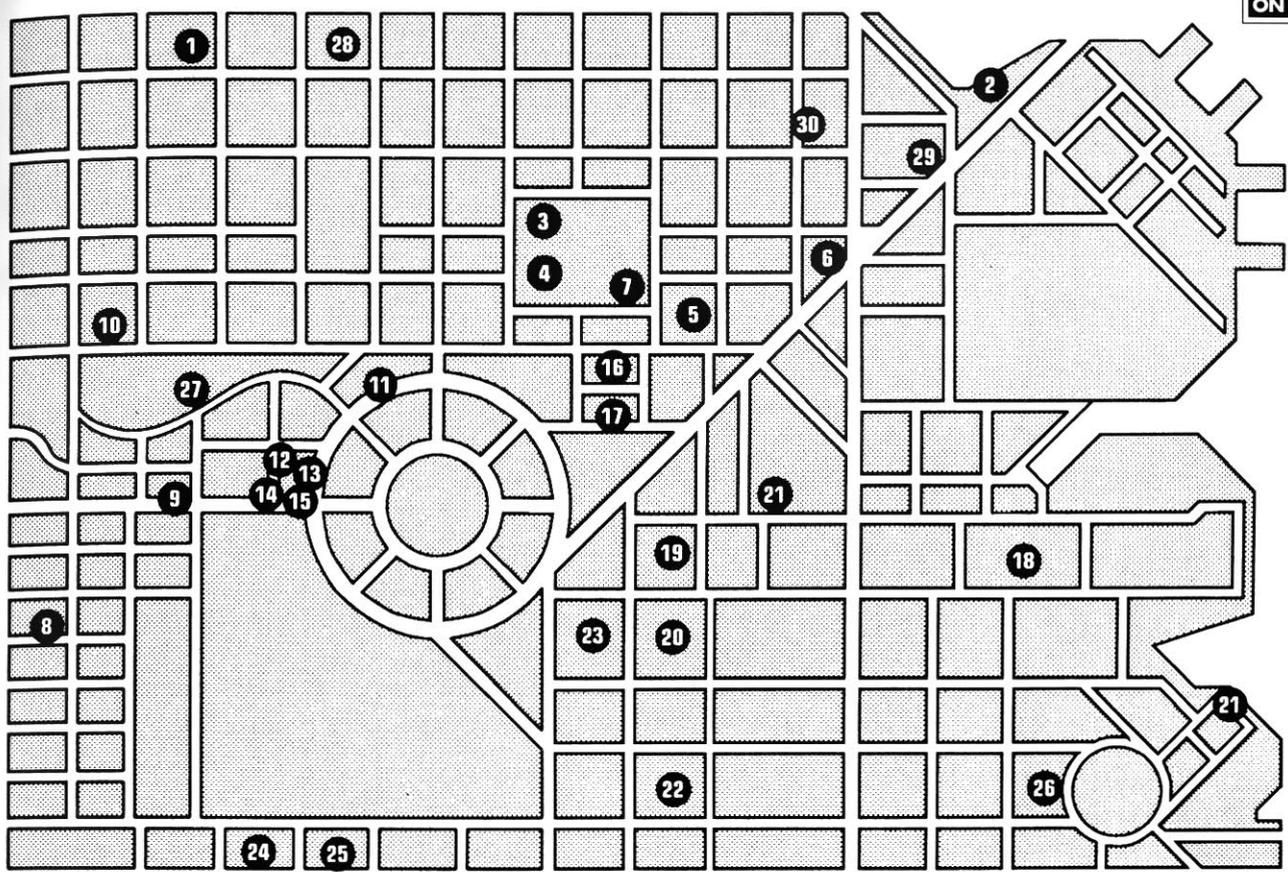
| 1 semaine | 3 jours | 2 jours | 1 jour | sur place |
|-----------|---------|---------|--------|-----------|
| 80% | 40% | 20% | 10% | 5% |

Prix (pour une place normale)

| | |
|-----------|-----------------|
| Événement | Grand spectacle |
| 100eb | 75eb |
| Concert | Match |
| 50eb | 25eb |

SYSTEME D'INFORMATION DATATERM

Sujet : Services Publics

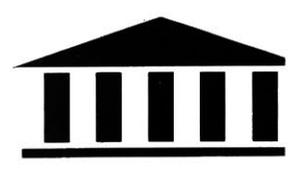


LEGENDE

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> 1) Commissariat n 2, pg. 53 2) Capitainerie du Port, pg. 77 3) Cour de Justice de Night City, pg. 64 4) Hôtel de Ville, pg. 64 5) Commissariat n 1, pg. 108 6) Caserne des pompiers n 1 de Night City, pg. 75 7) Bibliothèque municipale (bâtiment principal), pg. 64 8) Hôpital Stuart, pg. 133 9) Bibliothèque de West Hill, pg. 87 10) Centre de Conférence Knight-Mariott, pg. 88 11) Consulat de la CEE, pg. 95 12) Consulat Soviétique, pg. 95 13) Consulat de Chine, pg. 95 14) Consulat Mexicain, pg. 95 15) Bâtiment Fédéral, pg. 104 16) Consulat Japonais, pg. 104 | <ul style="list-style-type: none"> 17) Centre Hospitalier de la ville et annexes, pg. 118 18) Centre de Conférence Municipal, pg. 111 19) Centre d'Echange, pg. 147 20) Centre Médical Crisis, pg. 111 21) Aquarium Michael Knight, pg. 158 22) Commissariat n 3, pg. 144 23) Centre de Spectacle Bodakkan, pg. 139 24) Caserne des pompiers n 2, pg. 135 25) Bureaux de la STNC, pg. 135 26) Eglise Libre de Dieu, pg. 154 27) Eglise de Dieu de West Hill, pg. 85 28) Eglise Catholique des Anges Sacrés, pg. 58 29) Département des Véhicules Motorisés, pg. 79 30) Service Postal de Night City, pg. 108 |
|--|--|

DATATERM™ Informations Civiques

FOR YOUR INFORMATION™



- Il est possible de prendre rendez-vous avec le Maire (du Lun au Ven, de 10h00 à 15h00) en contactant l'Office d'Information de l'Hôtel de Ville, LDL 2544.5526



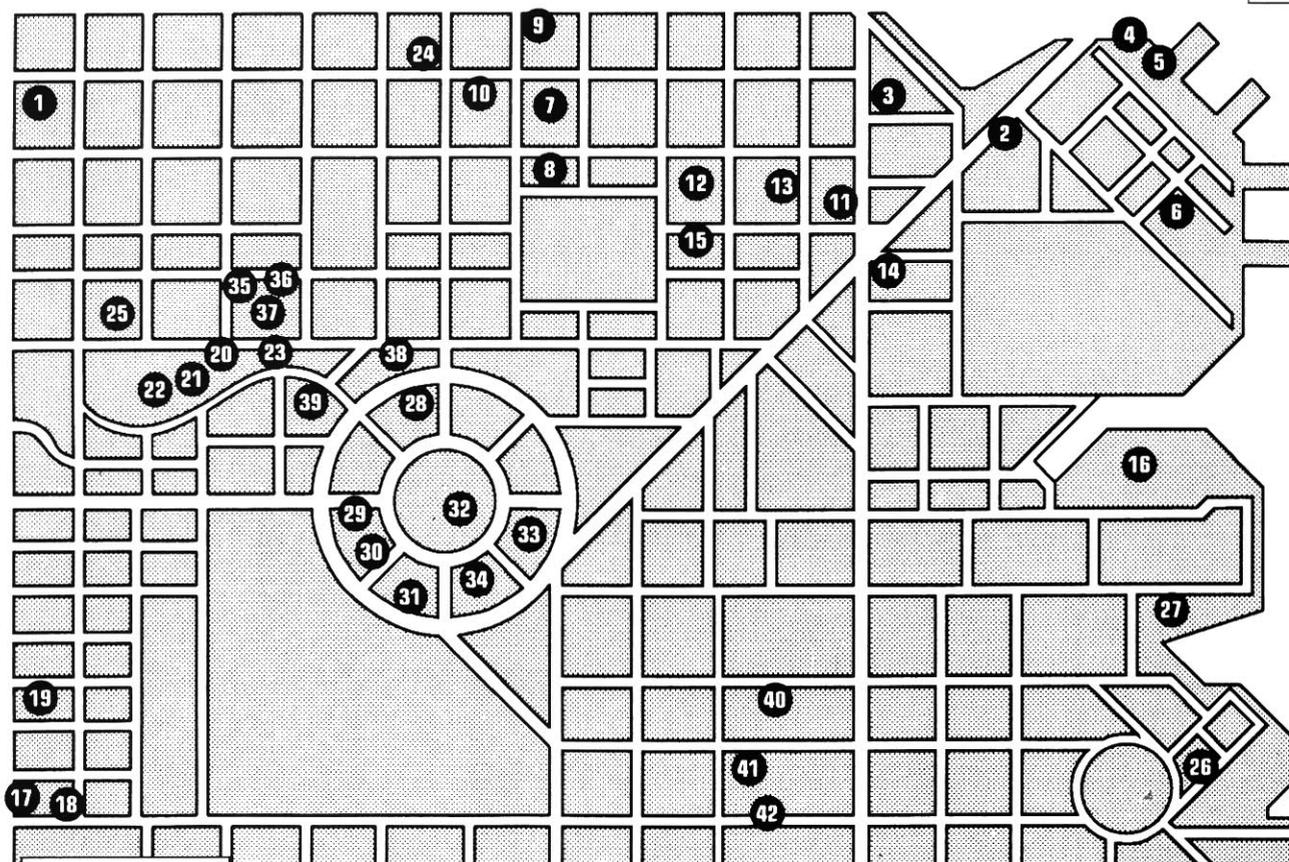
- Les réunions du Conseil Municipal ont lieu tous les mardi-soir de 19h00 à 23h00.



Il y a des abris anti-atomiques dans les sous-sols du centre ville et de Corporate Plaza. 5000 places disponibles.



Les tournées postales (effectuées par la société de services sous contrat FEMS) ont lieu du Lun au Sam, de 09h00 à 17h00.



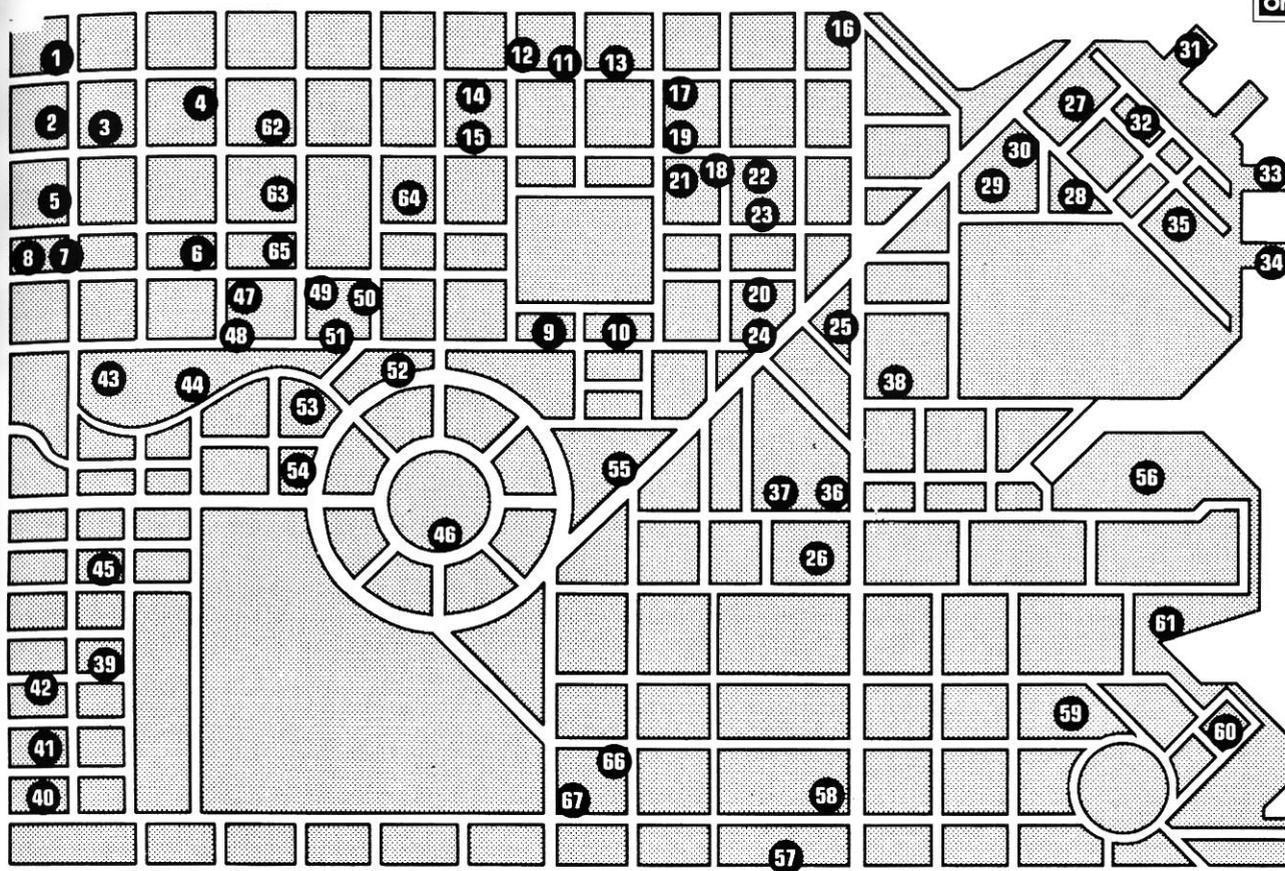
LEGENDE

- | | | |
|--|--|---|
| <p>1) Café Franciscini-resto Européen branché (Cuis. scandinave)***, pg. 53</p> <p>2) Café 24h-relais routier**, pg. 77</p> <p>3) Bar Américain-sandwiches**, pg. 79</p> <p>4) Chez Joe-resto familial**, pg. 81</p> <p>5) Paradis du Quai 3-samoan*, pg. 81</p> <p>6) Arcade Arcade-fast food*, pg. 83</p> <p>7) Wing Chang-chinois****, pg. 67</p> <p>8) La Croix-français**, pg. 67</p> <p>9) Le Métropolitain-barbecue et grill**, pg. 67</p> <p>10) Snacks de la place du Méridien-différents fast food**, pg. 68</p> <p>11) Global Food-cuis. Internationale à emporter***, pg. 75</p> <p>12) Café Chrome-resto style New-Wave Californien***, pg. 74</p> <p>13) Manfred-allemand***, pg. 74</p> <p>14) Chez Guevarra-mexicain***, pg. 116</p> <p>15) Sushi bar Hara Kiri-Japonais****, pg. 114</p> <p>16) Restaurants du Centre Commercial de New Harbor-plus d'une vingtaine d'établissements différents*, pg. 121</p> | <p>17) Mac Donnell's-fast food*, pg. 132</p> <p>18) Salon de thé de Carriage St-sandwiches, pg. 132</p> <p>19) Métro Café-resto familial**, pg. 133</p> <p>20) La Maison de la Thaïlande du Pinewood Bazar-Thai**, pg. 85</p> <p>21) La Petite Italie du Pinewood Bazar-italien**, pg. 85</p> <p>22) Café de Tijuana-mexicain**, pg. 85</p> <p>23) Nino thé-japonais*, pg. 85</p> <p>24) Taco Hut-fast food*, pg. 60</p> <p>25) Killimanjaro-africain***, pg. 88</p> <p>26) Casa de Sevilla-espagnol***, pg. 161</p> <p>27) Marina-fruits de mer**, pg. 161</p> <p>28) Restaurant du Centre Micro-tech-fruits de mer et sandwiches***, pg. 96</p> <p>29) Restaurant panoramique EBM-resto Européen branché***, pg. 97</p> <p>30) Pavillon EBM-resto familial**, pg. 97</p> <p>31) Restaurant de Net 54-viennoise-rie de luxe***, pg. 98</p> <p>32) Tour Commerciale de Corporate Plaza-plus grosse concen-</p> | <p>tration de restaurants de la ville (plus d'une dizaine)*, pg. 101</p> <p>33) Restaurant Orbital Air-nourriture aérienne*, pg. 99</p> <p>34) Restaurant Merrill, Asukaga & Finch-japonais***, pg. 101</p> <p>35) International Café-californien**, pg. 90</p> <p>36) Sunset Bar & Grill-resto familial**, pg. 90</p> <p>37) Chez Robbie-sandwiches**, pg. 92</p> <p>38) Centre alimentaire de la 10ème rue-deux fast food*, pg. 92</p> <p>39) Le Centre Ville-deux cafés*, pg. 92</p> <p>40) Le Fontainebleau-grande cuisine française***, pg. 146</p> <p>41) Jardins Orientaux-chinois***, pg. 148</p> <p>42) Le Dragon d'Argent-chinois (uniquement pour les chinois)***, pg. 150</p> |
|--|--|---|

****, le top de la ville, très cher
 ****, très bon, cher
 ***, bon, assez cher
 **, correct, prix raisonnables
 *, pas terrible mais pas cher

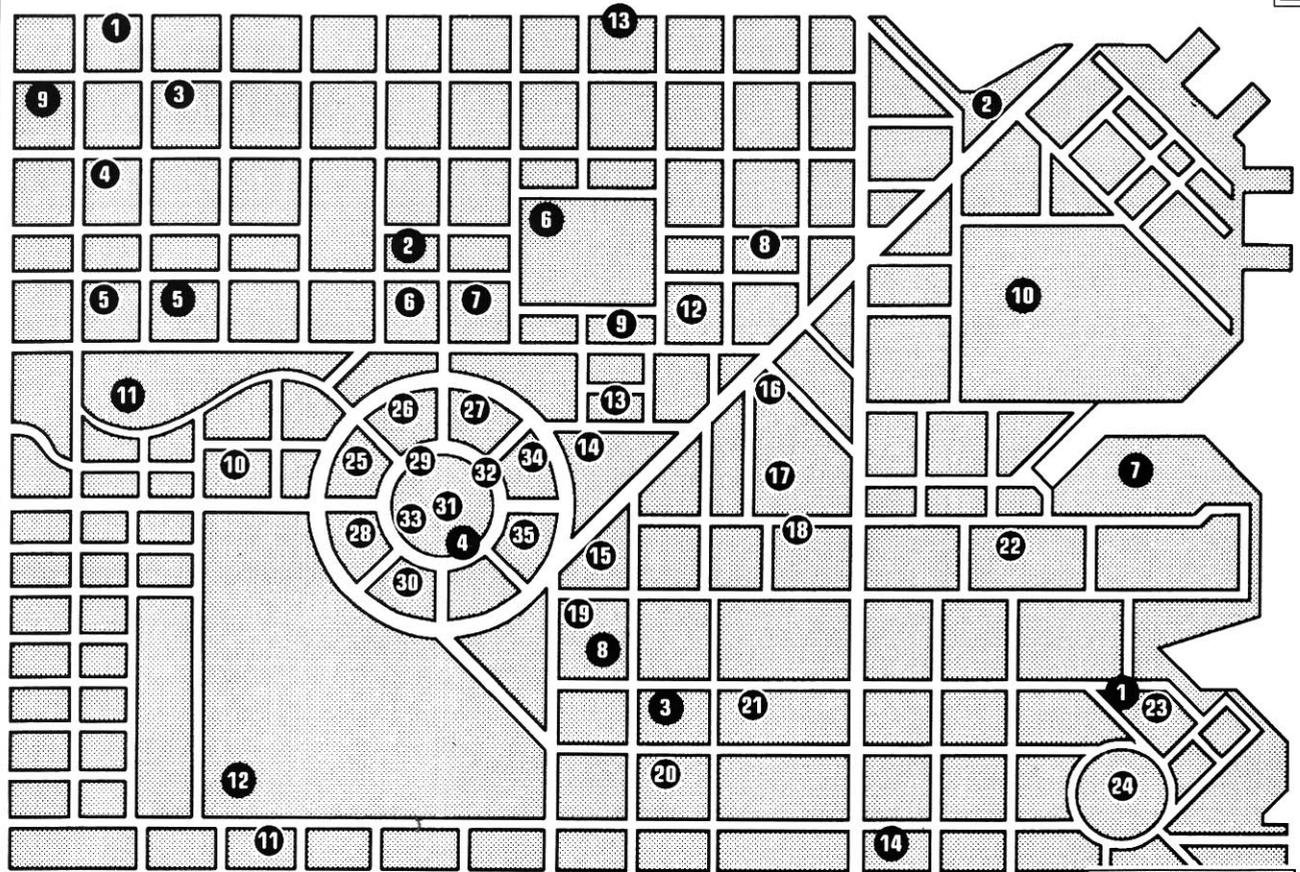
SYSTEME D'INFORMATION DATATERM

Sujet : boutiques et commerces



LEGENDE

- | | | |
|--|---|--|
| 1) Julius Electronique-détaillant, pg. 53 | 26) Technologies Medicales-prothèses cybernétiques et banque des corps, pg. 111 | 50) Salon Rael-tatouage et salon de beauté, pg. 92 |
| 2) Cybertemporaire-intérim, pg. 53 | 27) C. Donut Express Co-transporteur, pg. 77 | 51) Marshall-grand magasin de luxe, pg. 92 |
| 3) Agence de Détective la Continentale-détectives privés, pg. 53 | 28) Croix de Chrome-équipement médical, pg. 77 | 52) Tour de la 10ème Rue-centre commercial grand public, pg. 92 |
| 4) Guido la Coupe-salon de coiffure, pg. 53 | 29) Mr Propre-entretien de bureaux, pg. 77 | 53) Le Cavalier-vêtements de luxe, pg. 94 |
| 5) La Clinique-salon de chirurgie, pg. 55 | 30) SensuTours-agence de voyage, pg. 77 | 54) Agence de Voyage la Mondiale-agence de voyage, pg. 95 |
| 6) Eclair Protecteur- systèmes de sécurité automatiques, pg. 55 | 31) Bazar Bizarre-pièces détachées en gros et au détail, pg. 81 | 55) Ashcroft & Hammersmith- grand magasin de luxe, pg. 106 |
| 7) Agence de Voyage Warder-agence de voyage, pg. 55 | 32) United Express-courriers, pg. 81 | 56) Bloccom de New Harbor-plus gros centre commercial de la ville, pg. 121 |
| 8) Wilson & Co-agents de change, pg. 55 | 33) Chez Lucky-coiffeur, pg. 81 | 57) Wu Chi Li & Fils, apothicaires-médecines traditionnelles, pg. 148 |
| 9) Marcini-grand magasin de luxe, pg. 64 | 34) L'Etoile du Berger-jouets, pg. 81 | 58) Ling Po Import-articles de luxe d'Extrême Orient, pg. 149 |
| 10) Grandmill-tailleur, pg. 66 | 35) Solderie Blue Light-instruments de musique, pg. 83 | 59) Armes Malorian-armurier, pg. 155 |
| 11) Fantasy Unlimited-exauceurs de souhaits, pg. 67 | 36) Argus Inc.-logiciels, pg. 111 | 60) Shaito Import-articles d'Extrême-Orient, pg. 161 |
| 12) Puddleforge-livres anciens, pg. 67 | 37) Trauma Team-ambulances, pg. 111 | 61) Ling Po Recherche & Développement dans le domaine des Télécommunications, pg. 162 |
| 13) Revere Courses-livraisons, pg. 68 | 38) REO-ambulance, pg. 114 | 62) Hall Deveron-concessionnaire d'AV, pg. 60 |
| 14) Méridien-centre commercial varié, pg. 68 | 39) Epicerie Lombardy-épicerie, pg. 132 | 63) Ron Walker-concessionnaire automobile, pg. 61 |
| 15) FutSûr-agents de change, pg. 68 | 40) Moderne-mode pour les juniors, pg. 132 | 64) Recording Systems-Hifi, pg. 61 |
| 16) Entreprise Bartsow-transporteur, pg. 73 | 41) Market Drugs-pharmacie, pg. 133 | 65) Centre technique de Night City/ tout & Plus/Mexal Cyberoptique/Psychol-cyber-psychologues, pg. 61-62 |
| 17) Metal Haven-instruments de musique, pg. 73 | 42) Mode Coupes-salon de coiffure à la mode, pg. 133 | 66) Michiko-prêt-à-porter, pg. 141 |
| 18) All-RX Drugs-pharmacie, pg. 74 | 43) Club Pinewood-gym, pg. 85 | 67) Hasagumi-salon de beauté, pg. 141 |
| 19) Kitty liquors-discounter, pg. 73 | 44) Pinewood Bazar-centre commercial Yuppie, pg. 85 | |
| 20) Epuisés-livres anciens et imprimés, pg. 75 | 45) Café des artistes-débit de boisson et fournitures d'art, pg. 88 | |
| 21) Systèmes-logiciels, pg. 74 | 46) Tour Commerciale de Corporate Plaza-100+ différents commerces, pg. 101 | |
| 22) Delany Transport-vente d'avions, automobiles, bateaux à moteur, pg. 74 | 47) Tour Balingier-divers services financiers, pg. 90 | |
| 23) Parkinson-meubles et électronique sur mesure, pg. 75 | 48) Dean Warner Inc.-agent de change, pg. 96 | |
| 24) Tour MacMillan-cabinets de psychologues, pg. 110 | 49) Xian Electronique-détaillant, pg. 92 | |
| 25) Mark 24-chaîne de supermarchés, pg. 110 | | |



LEGENDE

① Aires d'Atterrissage

Les aires d'atterrissage marquées d'une * sont privées et s'y poser n'est autorisé qu'en cas d'urgence. Toutes les installations publiques sont détaillées avec leur tarif journalier correspondant. La plupart peuvent accueillir jusqu'à 15 véhicules à la fois. Il y a 70% de chance qu'elles soient complètes le jour et 20% la nuit.

- 1) Commissariat n 2 (*), pg. 53
- 2) Capitainerie du Port (*), pg. 77
- 3) Hall Deveron (100eb), pg. 60
- 4) KJBR Studios (100eb), pg. 55
- 5) Knight-Marriott (120eb), pg. 88
- 6) Tour CitiBank (140eb), pg. 104
- 7) Advocet (110eb), pg. 75
- 8) Grandmill (140eb), pg. 66
- 9) Parkview (150eb), pg. 95
- 10) Caserne des pompiers n 2 (*), pg. 135
- 11) MuckJuck (*), pg. 108
- 12) Consulat Japonais (*), pg. 104
- 13) Hôtel Ashcroft (130eb), pg. 106
- 14) Annexe du Centre Hospitalier (*), pg. 106

- 15) Centre de Conférence (110eb), pg. 111
- 16) Centre Médical Crisis (*), pg. 111
- 17) Technologies Médicales (*), pg. 111
- 18) Bodakkan (140eb), pg. 139
- 19) Commissariat n 3 (*), pg. 144
- 20) Tour HighCourt (150eb), pg. 153
- 21) Centre Hospitalier (*), pg. 118
- 22) Night City Hilton (110eb), pg. 158
- 23) Hacienda (145eb), pg. 160
- 24) Raven (*), pg. 96
- 25) Microtech (*), pg. 96
- 26) Arasaka (*), pg. 96
- 27) EBM (*), pg. 97
- 28) Petrochem (*), pg. 98
- 29) Net 54 (*), pg. 98
- 30) Tour Commerciale de Corporate Plaza (150eb), pg. 101
- 31) Tour Ouest (150eb), pg. 99
- 32) Infocomp (*), pg. 99
- 33) WNS (*), pg. 99
- 34) Orbital Air (*), pg. 99

② Parkings Publics

A cause du manque d'espace, la plupart des installations sont souter-

raines. Beaucoup d'entre eux sont gérés par des commerçants proches (avec un profit substantiel). Il y a 40% de chance qu'ils soient complets le jour et 15% la nuit.

- 1) Parking aérien Hilton/Hacienda (10eb), pg. 158
- 2) Parking aérien (8eb), pg. 62
- 3) Parking aérien (6eb), pg. 153
- 4) Parking souterrain du Centre d'Affaires (10eb), pg. 99
- 5) Parking aérien indépendant (7eb), pg. 88
- 6) Parkings souterrains du Centre Ville (8eb), pg. 64
- 7) Parking souterrain du Bloccom (5eb), pg. 121
- 8) Parking souterrain du Bodakkan (10eb), pg. 139
- 9 à 14) Installation souterraine CitiPark (R). Il s'agit d'une chaîne de parkings couvrant toute l'agglomération de Night City, aéroport inclus.

ALORS ! A QUOI RESSEMBLE L'AMÉRIQUE DE 2020 ?



Gary Stafford. Photo by Alex Lork

D'après Gary Stafford, éditorialiste. L'Histoire réelle

A en croire les européens et leurs propos orduriers, les Etats-Unis sont un enfer grouillant de drogués, de tueurs psychopathes et de bandes de vagabonds armés jusqu'aux dents. A en croire les médias à la solde des grandes entreprises, c'est le pays "des défis et des nouveaux départs". A en croire les gens de la rue, ce n'est ni l'un ni l'autre, mais un mélange des deux.

Jetons un oeil sur la réalité des choses, neh ?

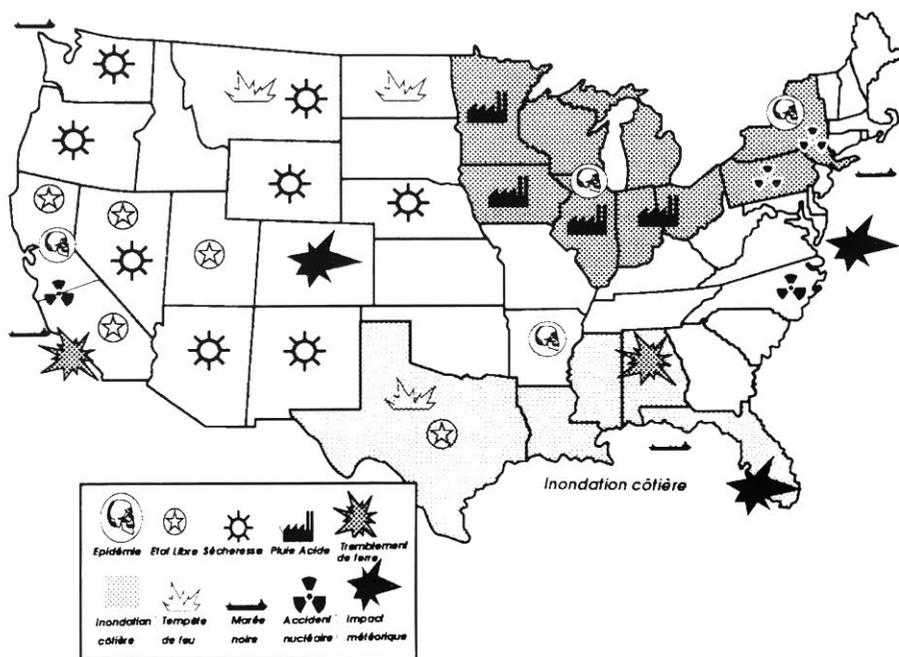
Environnement

Tout d'abord les paramètres physiques. Durant les trente dernières années, une série de catastrophes a prélevé un lourd tribut sur l'infrastructure des Etats-Unis. Le réchauffement général a fait fondre une grande partie des calottes polaires, causant l'élévation du niveau de la mer. De grandes étendues des côtes sont maintenant immergées ou partiellement inondées. La Nouvelle-Orléans vit sur pilotis et la population de Houston se compose surtout d'alligators. La température, en augmentant, a entraîné le dégel d'une partie du sud de l'Alaska, du centre du Canada et du nord des Etats-Unis. Ces régions sont devenues les nouveaux greniers grâce aux verdoyants champs de grains biodéveloppés, bases de l'économie américaine. Mais ces changements climatiques ont asséchés plus de terres qu'ils n'en n'ont libérées. Dans les Grandes Plaines et au Sud-Ouest, des régions entières se sont désertifiées en quelques années. Des vents violents balayent le pays lors des terribles tempêtes de sable, les barrières d'arbres n'étant plus là.

Pendant plus de vingt ans le Nord-Ouest Pacifique a souffert de pénuries d'eau et a perdu toutes ses forêts. De Seattle à San Diego, on ne parle que d'eau. Combien, à qui elle appartient, où s'en procurer ? Des perturbations dans les courants océaniques ont rabattu les chutes de pluie du centre de la côte vers Los Angeles. Il en résulte des brouillards au sol très denses, qui mélangés au smog, créent une soupe acide et empoisonnée au-dessus du bassin de LA. A seulement soixante quinze kilomètres de là, les mêmes perturbations on fait de San Diego (capitale de l'état libre de la Californie du sud Alliée) une cité du désert. Night City située entre la CalNor et la CalSud, reçoit un mix d'un peu tout, des étés secs accablants de chaleur et des hivers frais et secs, ponctués de tempêtes acides et de smogs suffocants.

Cela ne s'arrête pas là. La pollution, mal contrôlée durant la seconde moitié du XXème siècle, a profondément parqué l'environnement. D'importants fronts de pluies acides battent le Midwest, gâchant eau potable et récoltes. Deux régions entières de la côte Est ont été dévastées par l'abandon de réacteurs nucléaires durant l'Effondrement, leurs fluides ayant pollués les nappes phréatiques. Des lancements météoriques meurtriers depuis les massdrivers de l'ESA, sur la lune, ont rayé de la carte Tampa et Colorado Springs. Les impacts explosifs ont dispersé chaleur et millions de tonnes de poussières dans l'atmosphère, aggravant encore son réchauffement. Epanchements toxiques sur les deux côtes, mise en terre systématique des déchets médicaux datant de la grande épidémie, tout ceci a contribué à l'extermination rapide de la vie sous-marine, mammifères marins, poissons propres à la consommation et phytoplancton nécessaire à la reconstitution de l'oxygène terrestre compris.

Des épidémies ont décimé de larges segments de la population ; le problème SIDA des années 90 s'est transformé en crise SIDA II au début des années 2000. Des rivalités politiciennes et universitaires ont tant retardé la mise au point d'un vaccin qu'une nouvelle forme plus virulente du virus apparut. La grande épidémie (on sait aujourd'hui qu'il s'agissait d'une arme biochimique développée par quelques nations arabes pendant le Syndrome Chinois du Moyen Orient) a réduit un peu plus la population jusqu'à ce qu'elle se stabilise à son niveau actuel de cent quatre vingt quinze millions de personnes.



Gouvernement

Les Etats-Unis n'ont plus d'une nation que le nom. De ses trois composantes, la branche exécutive du gouvernement fédéral est la seule efficace, contrôlant tout l'appareil militaire. Elle a à sa tête, les chefs des agences fédérales épaulés par un staff de conseillers spéciaux. Les trois derniers présidents des Etats-Unis ont été désignés. Cela ne choque pas grand monde, seulement 12,6 % de la population se préoccupe encore de voter, et ce seulement dans les états de l'union. Les deux Californies, le Texas, l'Utah, l'Alaska et le Nevada sont devenus des **Etats Libres**. Ils fixent leurs propres lois tout en continuant d'entretenir l'idée des Etats-Unis (du moins tant que les ronds de cuir de Washington ne leur dictent pas la conduite à suivre).

La Cour Suprême n'a aucun pouvoir sur la loi aux USA. Les droits des états ont pris le pas sur la loi fédérale, excepté en ce qui concerne le Code Uniforme de Justice Civile. Le congrès n'est guère mieux loti. La plupart des états n'envoient même plus de représentant à la chambre. Le dernier recensement remonte à des années et personne ne peut plus distinguer les circonscriptions du congrès. Le Sénat existe encore mais compte uniquement des membres de l'Union. Certains états élisent leur sénateur, d'autres envoient le même type année après année. Le seul pouvoir du Congrès réside dans sa capacité à légiférer les domaines suivants : les entreprises étrangères opérant aux USA, les banques, les transports, les communications et le commerce international. C'est une position lucrative, les sociétés étrangères payent le prix fort pour obtenir des lois qui les favorisent.

Bien que le gouvernement ne contrôle plus ce qu'il se passe à l'intérieur des USA, il conserve la maîtrise des frontières. Un contingent militaire de volontaires (restant du Gang des Quatres Jours) assure cette mission. Le gouvernement fédérale s'appuie sur un système fiscal laxiste pour financer son administration et l'armée. En pratique, chaque état collecte ses impôts puis en reverse une cer-

taine quote-part à Washington. La somme reversée dépend de l'état et de son pouvoir au capitole. Par exemple le puissant état du Nord-Ouest Pacifique verse une taxe importante en échange d'une autonomie quasi totale, alors que l'Eastern Seaboard, économiquement dévasté, paie peu mais doit suivre les directives fédérales.

Etats

Vingt quatre ans après l'Effondrement, la plupart des états se préoccupent seulement de faire leur trou dans le monde, tournant le dos à Washington.

Les gouvernements d'états varient d'un bout à l'autre des Etats-Unis. Dans une grande partie du Sud, les vieilles pratiques ont survécu inchangées. Des réseaux de vieux copains font passer des lois visant à maintenir

la population sous leur contrôle. Dans le Nord-Ouest Pacifique, de réelles élections ont lieu avec campagnes et candidats. La côte Est et le Midwest sont un embrouillamini de chasses-gardées politiques, de machines locales et de groupes de pression représentant les sociétés et les citoyens les plus puissants. Les états de l'Ouest et des montagnes sont probablement les plus honnêtes, il y a peu à voler et le public n'a que peu de patience pour les fumisteries politiques.

Les seules choses que tout ces états semblent partager sont un gouverneur, une assemblée ou une sorte de sénat et quantité de groupes de pression. Le fait d'avoir une capitale d'état est probablement bénéfique, cela attirent tous les mauvais éléments politiques au même endroit, où il est possible d'avoir un oeil sur eux.

Tous ces gouvernements collectent des impôts. Ils les prélèvent sur les villes qui les payent à l'aide des taxes, des licences, des pots-de-vins et d'activités illégales. La majorité des états entretiennent avec cet argent une milice de défense (habituellement il s'agit de l'ancienne Garde Nationale équipée de matériels déclassés et usés). La municipalité l'utilise en dernier recours. Certains états possèdent aussi des services de transports, des autoroutes et des ponts. Ils sont généralement sous-traités à celui qui a graissé le plus de pattes. L'état libre de Californie du Nord a son propre service public des transports. Ceci explique le bon état de ses routes.

La grande majorité conserve aussi une police d'état. Selon les régions, il s'agit soit de Patrouilles d'Autoroute ou de Rangers qui contrôlent les voies de la circulation mais ont peu de pouvoir dans les villes, soit d'une puissante "Agence Policière d'Etat" ayant des espions dans toutes les agglomérations et une capacité à faire des arrestations dans toutes les municipalités. Les exemples les plus extrêmes sont les Rangers de l'état libre du Texas et les Patrouilles Routières de Californie, connues dans tout le pays comme les organisations légales les plus dures et retorses n'ayant jamais porté un insigne.

Villes

Bonne nouvelle : la plupart des cités américaines ont survécu à l'Effondrement.

Mauvaise nouvelle : la plupart des zones rurales ou faiblement urbanisées ont été rayées de la carte.

L'inertie a fait la différence. Quelle qu'ait été la quantité de catastrophes frappant une grande ville, celle-ci avait toujours beaucoup plus de ressources qu'une petite ville. Par exemple : quand l'usine Boeing de Seattle a fermé ses portes en 1995, des milliers de gens ont perdu leur emploi, mais d'autres travaillaient toujours pour Microsoft, Aquis, Prototech et Arasaka. A l'opposé, quand l'usine de céréales Kellogg de Battle Creek, Michigan, s'est cassé la figure au moment de l'Effondrement, la ville entière a périclité puis a été abandonnée.

Dans une économie à l'échelle urbaine, plus on est grand, mieux on se porte. La plupart des petites villes aux USA sont devenues des poches isolées au milieu d'un désert écologique. Certaines sont tombées sous les coups des nomades, d'autres ont été balayées par la Grande Epidémie. D'autres encore ont été détruites par la sécheresse. Du millier de petites villes et cités rurales des USA, presque 70 % ont été détruites ou abandonnées. Statistiquement, il semble que si une ville comptait plus de 100 000 habitants, sa chance de survivre à l'Effondrement était de 35 %, grimpaient de 10 % par tranche de 10 000 personnes supplémentaires. Le résultat en est l'Amérique d'aujourd'hui : de grandes concentrations urbaines à haute densité de population entourées de vastes déserts écologiques, de villes fantômes, de terres appartenant aux Agricorps et de banlieues abandonnées. Cette mutation du paysage américain a généré trois types d'environnements urbains : des **Vieilles Villes**, des **Villes Nouvelles** et des **Villes Corporatistes**.

Les **Vieilles Villes** sont des communautés urbaines dont la base économique était suffisamment forte pour supporter l'Effondrement. Elles ressemblent beaucoup aux cités de la fin du XXème siècle. On y trouve un maire, des adjoints, un conseil municipal, un rectorat et des commissions pour la majorité des problèmes civiques. Certaines sont plus corrompues et dégradées que d'autres. New York, par exemple, est un véritable enfer où sévissent luttes inter-éthnies, inter-quartiers et une municipalité si pourrie qu'elle est virtuellement paralysée. A l'opposé, les dirigeants de San Francisco sont presque sans tache et bien organisés (certains pourraient dire impitoyables), assumant leurs responsabilités avec une efficacité digne d'une corporation.

La plupart sont encore comme au XXème siècle un mélange de constructions anciennes et modernes, d'usines et de centres commerciaux. Souvent, les vieilles villes comptent plus de taudis calcinés, d'ensembles d'appartements en ruine et de petits commerces. Mais ne généralisons pas. Certaines sont gardées scrupuleusement propres alors que d'autres se complaisent dans l'image européenne de l'enfer citadin américain.

Une variante de la vieille ville est la **Cité** ou

Domaine Néo-féodal. Il s'agit de villes où le pouvoir est tenu sans partage par quelques puissants. Dans le passé, Chicago en aurait été une parfaite illustration. En 2020, des agglomérations

comme celle de San Diego (le pouvoir municipal y est héréditaire et partagé entre quatre grandes familles) et Denver (dirigé par une Oligarchie formée par l'union des puissants locaux) seraient des exemples de tels fiefs.

Les **Villes Corporatistes** ont vu leur municipalité réduite à néant pendant l'Effondrement. Une ou plusieurs se sont glissées dans le vide ainsi créée, fournissant les services médicaux, la police et les pompiers pendant "l'intérim". Dans certains cas, ces groupes dirigent ouvertement la ville ; Détroit, par exemple, appartient corps et âme à ses sociétés. Elles prélèvent des impôts en échange des services rendus, établissent les ordonnances municipales et sous-traitent la police et les pompiers en fonction des besoins. Dans d'autres cas, l'autorité est plus subtile ; financement de candidats politiques favorables aux intérêts des corporations.

Les centres de telles villes sont généralement propres et sûrs ; l'élite des affaires n'aime pas marcher sur des cadavres et des ordures avant de monter dans ses limousines. Par contre si un quartier n'est pas vital pour ces groupes, ils laissent faire. On obtient alors un champ de bataille ou un joli quartier résidentiel, selon le type d'habitant et sa capacité à se procurer une puissance de feu défensive. Quand les entreprises ne sont pas capables de contrôler toute une ville, elles recourent alors au principe de la ville par Zones. La ville est divisée en périmètres cloisonnés, hautement surveillés. Chicago est un bon exemple de ville divisée en zones. Le conseil commercial a fixé les limites de chaque quartier et a fait muré la Zone de Combat.

Les **Villes Nouvelles** sont des agglomérations fondées pendant ou après l'Effondrement. Elles sont plus nombreuses que l'on ne pourrait le croire, englobant de grands programmes de logement, des arcologies et de l'immobilier privé. Elles sont en fait un savant mélange de vieille ville et de gestion corporatiste. Dans certaines, l'entreprise ou le bureau promoteur conserve une mainmise absolue sur tous les aspects du gouvernement. Dans d'autres, les habitants possèdent des parts dans l'agence de promotion, votant les nouvelles lois à la manière d'un conseil d'administration. D'autres enfin ont été pensées comme des traitées religieuses ou philosophiques.

Les villes nouvelles sont caractérisées par des immeubles modernes et une urbanisation planifiée. Cela ne garantit cependant pas un environnement sûr et plaisant. Une ville nouvelle peut même devenir un trou à rats infesté de criminels si la municipalité est corrompue ou son économie fragile. Night City, par exemple, a été pensée comme une cité modèle, mais après l'assassinat de son génial créateur par le crime organisé, elle a rapidement dégénéré en un cauchemar urbain, connue dans le monde entier comme l'une des pires villes des années 2000.

Vivre en ville aujourd'hui :

Se remettre de l'Effondrement a été long, le chemin était semé de famines, d'épidémies, de violence et de destruction. Pas de quoi pavoiser, mais ça s'améliore.

Non ! Ce ne sont pas que gangs et taudis calcinés

Quoi qu'en disent les Euro-médias. Même Détroit (élue ville la plus dangereuse de 2019 par le sondage "vous décidez !" de Net 54) a quelques endroits sympathiques.

La vie urbaine dépend beaucoup du type de ville où vous résidez. Certaines, comme Détroit et Chicago sont des forteresses, les quartiers sont divisés en "zones" murées, patrouillées par d'importantes forces armées.

D'autres comme San Francisco ou Denver sont des lieux propres et agréables, jouissant d'une industrie touristique florissante.

Souvent, il est préférable de se fier aux immeubles. Ceux des vieilles villes sont des reliques du XX^{ème} siècle, mausolées rococo de briques et de béton. Les villes nouvelles, elles, possèdent des constructions modulaires de verre et d'acier, pointant depuis les rues en contrebas. Tous sont garnis d'enchevalements d'aires d'atterrissages pour AV, de panneaux solaires, d'antennes paraboliques, de climatiseurs et de batteries d'armes automatiques. Ajoutez-y quelques jardins suspendus et votre immeuble devient un module urbain auto-suffisant avec ses propres réserves d'énergie et planté de systèmes de communication et de défense. Pas toujours esthétique mais efficace.

Même dans la périlleuse zone de combat (présente dans toute ville US) il y a plus que de la simple maçonnerie. Des habitations de fortune sont souvent établies dans des appartements pourrissant. Certaines façades calcinées cachent conapts et studios, les fenêtres barricadées de planches étant silencieusement surveillées par des alarmes sophistiquées. En une nuit, des entrepôts peuvent être transformés en lofts, en hôtels borgnes pour une douzaine de personnes, servant d'usines de drogue ou d'armement temporaires. Dans certains terrains vagues abandonnés à la mauvaise herbe, des fixers louent des monceaux de "cercueils" d'habitation modulaires à la faune de la rue. Il en faut pour tous les goûts.

Modernes, même pour un Européen

Dans toute grande agglomération américaine, on peut s'attendre à trouver les attributs modernes d'une ville européenne. Chaînes TV/Vidéo, téléphones cellulaires, aérodynes, cliniques biosculpt, prothèses cybernétiques ... Tout ce que l'on pense découvrir à Paris est probablement aussi à Night City.

Ce qui ennue le plus les européens n'est pas le niveau de la technologie présente dans les cités américaines mais la quantité. De grands écrans vidéo hurlent depuis chaque building. De monstrueux ballons publicitaires sont rassemblés dans le ciel, balançant leurs messages 24H/24. Les rues sont pleines de pousse-pousse, taxis, métrocars et autres motos, et les espaces aériens de vrais labyrinthes d'aérodynes, d'hélicoptères, d'aéroglyres et de dirigeables légers. Chaque coin de rue a son distributeur de journaux, chaque pâté de maisons son dataterm, entourés d'hologrammes présentant les gros titres.

Et finalement, le temps n'est pas mal non plus

Dans la plupart des villes, le pourcentage des chutes de pluies acides a considérablement diminué. Comme de plus en plus de voitures sont adaptées à des carburants non pétroliers tel le CHOOH₂ ou le méthane, les bancs de smog qui enveloppaient les cités américaines sont moins courants. Il n'est plus nécessaire d'acheter chaque jour de l'air dans la rue, seulement quand les couches d'inver-

sion atmosphériques se présentent, au plus fort de l'été. Les hivers dans les zones tempérées sont froids, lumineux et secs. Il faut seulement se préoccuper de ne pas geler à mort dans sa cabane pliante.

Les villes américaines obéissent à la loi des armes

Un peu d'histoire : à la fin de 1990, le nombre de meurtres à Oakland, Californie, ville de taille moyenne, a plafonné à 140. La majorité de ces incidents se composait de fusillades en rapport avec la drogue, les guerres de gang ou des vengeances. New York faisait pire, comptant 1905 meurtres officiels en une seule année.

Dans une agglomération déprimée grouillant de gangs, les fusillades deviennent vite quotidiennes. A terme, les citoyens assiégés cessent de dépendre de la police pour leur sécurité et s'arment pour se défendre eux-mêmes. C'est ce qui c'est produit dans l'Amérique de l'an 2000. Passage d'une société reposant sur la police à une société armée, où chacun est responsable de la protection de sa maison et de ses biens.

Une société armée ; ce n'est pas nouveau en Amérique. Presque tout au long de l'histoire des Etats-Unis, les civils ont eu le droit de porter des armes à feu pour leur protection personnelle et l'ont fait. Jusque dans les années 30 on pouvait les porter ouvertement dans les grandes villes. Deux guerres mondiales et trois longues "actions de police" en Corée, Vietnam et en Amérique Centrale ont permis à une grande part de la population adulte d'avoir une arme et d'apprendre son maniement. Rétrospectivement, la période de 1930 à 1990 apparaît comme une brève pause pacifiste. Depuis, avec l'avènement de l'an 2000, on a repris les bonnes vieilles habitudes : vive les balles !

Société armée implique nouvelle réglementation urbaine. Par exemple, certaines parties d'une majorité de villes ont été rebaptisées zones de fusillades libres. Il s'agit d'espace où les armes peuvent être librement utilisées. Vous tirez d'abord et les flics viennent ramasser les morceaux. Les cas d'autodéfense provoquant des fusillades sont devenus si communs qu'un nouveau gadget a fait son apparition, le photo-pistolet. Comme l'appareil photo d'un canon d'avion, il prend un cliché de la cible au moment où la détente est pressée. Ce n'est pas une coïncidence si, pour la plupart des tribunaux américains, une photo de votre (maintenant défunte) victime pointant son arme sur vous, suffit pour obtenir un non-lieu. La logique veut qu'ayant agit ainsi, elle ait mesuré les risques.

Résumé

Assez pour la vue d'ensemble de l'Amérique d'aujourd'hui. Mais il faut bien se rendre compte que cela ne vaut guère plus qu'une holophoto prise par la fenêtre d'un AV lancé à tout vitesse. Avec ça, on peut tout juste apercevoir l'environnement des gens, pas question de découvrir leur état d'esprit. Pour cela, il faudra aller à leur rencontre, dans la rue. L'invitation est lancée. N'écoutez pas la presse européenne. Sortez et retrouvez l'Amérique d'aujourd'hui, la vraie, découvrez ceux avec qui vous vivez. Apprenez à les connaître. Le monde là dehors est dur, peut-être devriez vous connaître les voisins.

LA VISION ET LE FEU

Bref Historique de Night City

Par le Dr. Edward Michaels Ph D,
Doyen de l'Université de Night City.

Reprise d'un article de Night City Aujourd'hui. Téléchargé pour la première fois le 17 mai 2017, pour la célébration du 25ème anniversaire de la ville.

A l'occasion du 25ème anniversaire de notre bonne ville, la Société Historique de Night City a demandé à l'Université de préparer et présenter un historique bref mais complet destiné à la Base de Données de la Bibliothèque Municipale.

Tout d'abord, il doit être clairement entendu que l'histoire d'une ville (même relativement jeune comme la nôtre) ne peut être résumée en quelques écrans de données. Nous recommandons à toute personne désireuse d'en savoir plus sur notre Cité de lire les deux oeuvres suivantes : *2009-2011, Mafia : la Guerre*, et *Richard Night le Visionnaire*. Toutes deux sont disponibles dans n'importe quelle bibliothèque publique ou librairie locale.

Night City fut fondée en Mai 1994, mais son histoire commença quelques années plus tôt. Conçue à l'origine par Richard Night, alors jeune associé de la compagnie de construction *Hasley, Ferris et Night*, société s'occupant de grands chantiers industriels. Réputée pour son excellent travail, la firme se développa rapidement et les trois hommes s'enrichirent. Cependant, à partir de 1990, les travaux concernant les tours de bureaux et les banques, en majorité financés par les corporations, commencèrent à se faire rares et Night quitta bientôt ses associés pour monter sa propre entreprise de promotion, la *Night International*.

La Cité de Rêve

Richard Night avait un rêve. Il voulait créer la ville idéale, une ville du futur tellement grandiose qu'elle serait comparée à toutes les autres, construites avant ou après. Ses desseins, sa vision étaient fantastiques, tout comme les plans qu'il dressa pour Night International. L'étape suivante consistait à trouver les énormes capitaux nécessaires au financement du gargantuesque projet de Night.

Heureusement pour l'astucieux entrepreneur, l'histoire et les forces vives d'une société déclinante marchèrent main dans la main avec lui.

Durant l'Effondrement, de nombreuses mégacorporations commencèrent à envisager de fonder leurs propres agglomérations ; des zones sous contrôle, libres de toute criminalité, pauvreté ou dette. Elles dirigeraient les municipalités, permettant un découpage optimum en zones et éliminant tout élément propre à gêner leur développement économique. Le plan de Night collait parfaitement à leurs objectifs. Il fournit la conception et les capacités de construction qu'elles n'avaient pas et elles amenèrent les capitaux bruts. Dès 1992, Arasaka, EBM et Petrochem avaient répondu présent à l'appel de Night, il ne lui restait qu'à trouver un endroit où construire.

Coronado City

Night avait porté dès le début son regard vers le centre de la côte californienne. Il y avait là un potentiel portuaire, des collines accidentées et le Planetrain Intercontinental à système MagLev se rapprochait de jour en jour. Le destin voulut que lors des travaux sur le dossier destiné à Petrochem, Night découvrit que la société possédait à la fois des droits de forage et la majorité des terrains entourant la région modérément peuplée de la baie Del Coronado. Avec un achat complémentaire de 132 millions de dollars, on s'assura la possession des parcelles restantes et dès 1993, Coronado City, la cité rêvée par Night, était en construction.

Le projet de Night prévoyait de draguer la baie Del Coronado, peu profonde, pour permettre le passage de gros tankers, tout en étendant, par comblement, la partie supérieure de la péninsule sur laquelle reposait l'ancienne ville. Les habitants de Del Coronado City, environ vingt-huit mille personnes, devaient être intégrés dans la pittoresque "Vieille Ville" et une gigantesque Corporate Plaza devenir le nouveau coeur de la cité. Les anciennes banlieues devaient se mêler à des groupements résidentiels plus vastes par une croissance planifiée permettant de conserver le sentiment de voisinage.

Le plan était, pour le moins, ambitieux et ses chances de succès faibles. Mais, grâce aux corporations, l'argent fit le nécessaire.

La Chute

Malheureusement pour Night, son histoire finit mal. Pour la construction de Del Coronado City, *Night International* eut recours à de nombreux styles et techniques de construction novateurs. Ceci excluait quantité d'anciennes entreprises dont notamment Hasley, Ferris et Skiv (les anciens partenaires de Night, manquant d'argent, s'étaient imprudemment associés à une figure de la pègre locale dominant la région NorCal). Pendant les quatre premières années du chantier, Night reçut des menaces de mort chaque jour. Homme fier ne voulant compter que sur lui-même, il les ignora. Quand les problèmes se muèrent en sabotages et intimidations, il fit appel à ses alliés financiers, qui agirent de manière impitoyable mais limitée.

Finalement la chance quitta Night. Le 20 Septembre 1998, il fut tué par balle dans son appartement en terrasse au sommet de la toute nouvelle Tour Parkview. Son assassin ne fut jamais arrêté. En mémoire de lui, le Conseil Municipal, nommé depuis peu, décida de rebaptiser officiellement Del Coronado City Night City.

Alors commença la lutte pour le pouvoir.

Sept ans de chaos s'ensuivirent, les pouvoirs en place s'affrontant pour prendre le contrôle de la ville. Les corporations dirigeaient le gouvernement civique et le Centre d'Affaires, la mafia maîtrisait presque toutes les entreprises de services. La police de la ville, forcée de se plier aux intérêts à la fois des entreprises et de la Mafia devint inefficace. Pendant ce temps les gangs, appuyés par la Mafia et les financiers, s'installèrent dans les banlieues restantes de la Vieille Ville, le seul périmètre n'ayant jamais eu la chance d'être intégré au projet urbain de Night. Le résultat fut l'infâme Zone de Combat actuelle, où les gangs sont si fermement enracinés que le seul moyen de les éliminer serait de détruire toute la zone.

La Mafia Règne

A partir de 2005, la Mafia prit possession de la ville. Les Corporations établirent leurs places fortes dans les périphériques "Fourmilières" et leurs immenses tours forteresses. Elles n'avaient que peu ou pas d'intérêt à diriger la cité et les responsables civiques avaient besoin d'elles pour tirer les ficelles et fournir du muscle.

Les quatre années qui suivirent constituent l'Age Sombre de Night City, avec plus de meurtres pendant cette période de quatre ans que dans la plupart des autres villes en dix. La Mafia dirigeait d'une main de fer, tuant tout ce qui se trouvait sur son passage. L'activité des gangs était à son sommet. C'est à cette époque que des gangs connus, comme les *Rasoirs Sanglants* ou les *Equarisseurs*, firent leurs débuts. Night City devint rapidement, sur terre, le lieu le plus proche de l'Enfer ; un champ de bataille où l'on avait autant de chance de voir sa voiture exploser que de se faire voler son autoradio. Le nombre de meurtres non résolus enregistrés par la police atteignit le chiffre de plusieurs milliers.

La Mafia en Guerre

Après quatre ans de guérilla urbaine, les grandes entreprises décidèrent que la coupe était pleine. De 2009 à 2011, pendant la période connue sous le nom de la **Guerre contre la Pègre**, les corporations s'attaquèrent au monde souterrain pour reprendre le contrôle de Night City. Il faut bien comprendre qu'elles n'entrèrent pas en guerre pour des motifs aussi ridicules que le bien-être de la population ou la décence humaine. C'était juste pour le business. Comme toute société rivale, la Mafia avait ses propres objectifs qui ne craignent pas avec les programmes des différents groupes. Puisqu'elle refusait de s'y plier, on la traiterait de la manière habituelle... Une vague de plastiquages, d'assassinats et de batailles de rues s'abattit sur les structures peu préparées de la pègre. Cette vaste offensive fut menée par des troupes paramilitaires entraînées par Arasaka et appuyées par des véhicules d'assaut, des aéro-tanks et des AV de combat. Quand la fumée se dissipa, l'assise du pouvoir de la Mafia à Night City avait été littéralement détruite. Depuis ce temps, chaque nouvelle rencontre s'est faite selon les règles du monde des affaires.

A la fin de la Guerre contre la Pègre les corporations mirent en place un Maire fantoche et commencèrent à nettoyer la ville. Leurs politiques draconiennes contribuèrent au problème maintenant chronique des sans-abri. Si vous n'aviez pas assez d'argent pour payer la rénovation de votre habitat, on vous sortait de force. Ceci finit par renvoyer des milliers de gens à la rue, les logements abordables étant améliorés pour accueillir les troupes indispensables au maintien de l'ordre. Récemment la situation est devenue plus facile, le besoin en effectifs de sécurité étant moindre.

Night City Aujourd'hui

De nos jours, Night City ne s'est pas encore remise de sa difficile naissance. Bien sûr, le Corporate Plaza est toujours magnifique et les forces de police sont suffisamment puissantes pour maintenir l'ordre, le jour, dans les rues du centre ville. Mais il ne faut pas oublier que Night City, suivant la tendance américaine générale, est devenue une ville armée. Il n'est pas rare de voir plus de revolvers que d'attaché-cases dans les rues encombrées et même si le temps du chaos est passé, le danger demeure. Les fondements de la société se sont déjà effondrés et cela pourrait se reproduire. L'Histoire *peut* se répéter. Il y a toujours un gang au coin de la rue, qui attend l'occasion de devenir célèbre, quel qu'en soit le prix.



Population de Night City

D'après "L'Amérique des Conapts" (édition de 2020) de James M. Weiss Jr.

A l'instar d'un récif corallien, chaque partie de la ville a sa propre forme de vie indigène. Certaines sont fortes, secrètes et mortelles : les requins des cités du futur. D'autres se camouflent dans les rues, pour pouvoir

mieux bondir sur leurs proies. D'autres encore se protègent ; comme les bernard-l'ermite, ils emportent leurs lourdes armures et leurs armes étincelantes où qu'ils aillent. Dans l'Amérique du vingt et unième siècle, les socio-techniciens et les experts démographes ont pu distinguer sept types distincts d'habitants des co-raux urbains : les Puissants, les Affairistes, les Opportunistes, les Risque-tout, les Bloc-hommes, les Fourmis, la Faune.

Promenons-nous maintenant sur ce récif. Peut-être y reconnaîtrez vous quelques visages, le vôtre qui sait ? Que vous viviez à l'ombre de la mégastructure d'une arcologie urbaine ou de la tour de stockage de grain d'une Agricorp, vous découvrirez vite qu'en 2020, votre habitat détermine ce que vous êtes.

LES PUISSANTS

Insaisissables. Forts. Secrets. Les Puissants sont l'élite. Patrons et PDG des plus grandes Multinationales, personnalités médiatiques connues dans le monde entier, politiciens d'envergure internationale parmi les plus influents. Les Puissants habitent des appartements uniques au sommet des tours monolithiques du Centre d'Affaires. Luxueusement aménagé avec du mobilier européen, des tapis de prix, des planchers en boiseries des forêts vierges d'Amérique du Sud et le meilleur échantillonnage technologique que l'on puisse acheter, le monde des Puissants commence au 50ème

étage pour ne jamais descendre au niveau de la rue, à moins qu'il n'y ait un AV-7 tout proche pour arriver jusqu'à la limousine Rolls.

Les Puissants ne dînent que dans les meilleurs restaurants ; ceux dans lesquels même des figures populaires comme Johnny Silverhand ne peuvent pas entrer. Ils ont des yachts hors de prix, des hôtels particuliers et des îles privées partout où des affaires se traitent. On les voit rarement et leurs faits et gestes ne sont pas connus. Ce sont les dirigeants du 21ème siècle ; forts dans leurs retraites gardées de ce qui se fait de mieux en matière de sécurité active et passive.

Si vous êtes un Puissant

Votre lieu de travail : Où vous voulez. Votre entourage d'agents, laquais et autres larbins attend, prêt à transmettre vos ordres. Votre travail consiste surtout à passer des coups de fil à tel ou tel président européen pour suggérer un changement des tarifs commerciaux.

Ce que vous mangez : De la vraie nourriture, préparée par de vrais cuisiniers. Du boeuf d'élevage garanti sans toxine. Des fruits et légumes provenant de jardins hydroponiques ou de fermes d'Amérique du Sud.

Vos loisirs : Concerts. Opéras. Banquets. Décadents parfois ; poupées de plaisir biosculptées ou sports de combat pour initiés.

Vos achats, vos boutiques : pas besoin de sortir pour obtenir quoi que ce soit ; demandez et un valet ira vous l'acheter. Quand vous daignez sortir, ce n'est que pour aller dans les boutiques les plus somptueuses comme *Grandmill* ou *Ashcroft & Hammersmith Ltd*. Vos serveurs passent le plus clair de leur temps à décoder vos gestes et grognements, bondissant au moindre de vos caprices.

LES AFFAIRISTES

Ce sont les cadres qui ont **réussi**. S'ils n'habitent pas les mêmes endroits que les Puissants, ils sont dans le Quartier d'Affaires ou sa proche périphérie. Qu'il s'agisse d'hôtels particuliers ou d'appartements, l'habitat des Affairistes est toujours élégant et à la pointe des tendances. Livraisons à domicile, épicerie fine et entreprises de nettoyage sont pour eux monnaie courante et la plupart ont des gens de maison. Les Affairistes voyagent en taxi, voiture de fonction blindée ou, à l'occasion, en AV-7 privé, pour se rendre du théâtre à une quelconque discothèque de luxe. Vous n'avez pas de véhicule, louez-en un avec

chauffeur auprès de *Executive Transportation Service*. Vous n'avez pas de compagne, louez-en une chez *Escort International* ("Un vrai mannequin, à vos côtés !").

La sécurité est stricte mais limitée. Les Affairistes ne portent pas de badges d'identification comme les gens des Blocs. Votre portier a appris à reconnaître qui est qui dans le coin et a intérêt à ne pas laisser quelque individu mal intentionné s'introduire dans votre résidence. La milice s'occupe de l'intérieur même du Quartier d'Affaires, éjectant Nomades et clochards. Solos en arme et autres gardes du corps personnels gardent un oeil vigilant mais discret sur tout ce qui vous touche de près ou de loin. La plupart des immeubles ont des caméras, celles-ci étant braquées sur les rues avoisinantes et non sur les coûteuses fenêtres de la hiérarchie financière. En matière de protection privée, les Affairistes font souvent appel à des sociétés comme *Arasaka Security* ou *Nettoyeurs International Ltd.*

Si vous êtes un Affairiste

Votre lieu de travail : Le Quartier d'Affaires bien sûr. Vous êtes un cadre dirigeant et avez donc le droit à un vrai bureau avec une vue dominant le smog. Votre travail consiste à prendre les centaines de décisions qui font avancer les services de votre société. Alors que les Puissants font des choix impliquant des nations, vous n'agissez qu'au niveau des multinationales.

Ce que vous mangez : De la vraie nourriture quatre soirs par semaine, voire plus. Le reste du temps, le top du pré-emballé, préparé par des chefs renommés (Grey Clairborne, Misaki Izumiyaki) et vendu sur les meilleurs marchés. Quand vous avez le temps, vous investissez les étages supérieurs de restaurants comme *Wing Chang* ou *le Kilimandjaro*.

Vos loisirs : Voyager en Europe ou en Extrême-Orient. Passer des vacances dans une villa au Mexique. Regarder des films dans votre salle de projection privée. Aller au concert du dernier artiste à la mode. Assister à des vernissages. Jouer au tennis ou au squash.

Vos achats, vos boutiques : Vos costumes sont de vrais Marcini achetés chez *Grandmill* ou *Marshall*. Votre AV-7 personnel sort de chez *Deveron* et votre limousine des *Transports Weatherford*. Des services d'achat privés s'occupent des cadeaux pour vos proches et votre personnel s'occupe de la nourriture. Il ne faut pas que vous vous salissiez les mains, ce sont donc serveurs, gardes du corps et autres entremetteurs qui vous fournissent en drogues et autres vices.

LES OPPORTUNISTES

Au bas de l'échelle des Corporations on trouve l'Opportuniste, le jeune ambitieux en pleine (et rapide) ascension. L'habitat est choisi pour asseoir le statut. Il veut l'endroit, la sécurité et de la place pour ranger tous les coûteux jouets achetés pour impressionner ses petits camarades.

Pour l'Opportuniste il faut aller de l'avant. La concurrence est rude. Une fausse manoeuvre suffit à vous renvoyer travailler au Service du Personnel et dormir au Bloccom. Il faut optimiser votre habitat. Il doit être le plus cher possible, proche des lieux de rencontre des cadres supérieurs et permettre de louer des services de nettoyage, livraisons et pressing à domicile. Après tout, avez-vous le temps de faire la cuisine et le ménage ? Il vous faut passer à l'échelon suivant, où quelqu'un s'occupera pour vous du linge sale et des repas.

Les Opportunistes vivent habituellement dans les appartements les moins chers, à la limite du Quartier d'Affaires. A l'occasion, ils envahiront un loft à proximité de la Zone de Combat, peu éloigné cependant des principales sociétés de services, boutiques ou discothèques. Leur tactique classique consiste à se grouper à trois ou quatre, mettre leurs finances en commun et racheter un taudis quelconque proche de la Zone. Il s'entendent ensuite pour convaincre la sécurité de la société de venir nettoyer le voisinage. Il ne leur reste qu'à racheter pour rien les appartements ainsi libérés et à les revendre à d'autres Opportunistes et le cycle recommence ; emménagement par les armes. Pour cette raison, un Risque-tout qui voit un Opportuniste ambitieux s'installer dans son voisinage a du souci à se faire (Je ne voudrais pas me mêler de... Mais un petit assassinat, au plus vite...).

Si vous êtes un Opportuniste

Votre lieu de travail : Dans l'un des bureaux inférieurs du Centre d'Affaires. Au moins, vous avez votre cube d'espace vital, votre propre terminal et l'accès au secrétariat commun. Chef de service ? Alors là vous avez un vrai bureau, une secrétaire et peut-être même travaillez-vous avec une ou deux prises neurales payées par la boîte.

Votre portier a appris à reconnaître qui est qui dans le coin et a intérêt à ne pas laisser quelque individu mal intentionné s'introduire dans votre résidence.

Ce que vous mangez : De la nourriture emballée de qualité moyenne, sans nom particulier. De toute façon, la plupart du temps, vous n'avez justement pas le temps pour manger mieux, pris entre deux réunions ou téléconférences. A la maison c'est pareil. Parfois, pour impressionner un client ou une conquête, vous prenez le temps pour une vraie salade ou de la viande ; une puce de "cuisine française" et hop, c'est parti ! Ce n'est pas la bouffe qui vous excite, mais le pouvoir. Le reste peut attendre.

Vos loisirs : Des sports où la compétition prime (comme le Handball de combat). Trois séances de gym par semaine au club ou des joggings sur piste couverte. Quelquefois un peu de drogue, un truc speed et dangereux pour prendre l'avantage sur la concurrence au boulot (du moins ceux qui n'ont pas déjà grillé leurs neurones). La plupart du temps on peut vous trouver dans des bars

branchés comme l'Atlantis ou le Hara-Kiri, descendant de l'alcool importé, à la recherche de relations professionnelles durables ou sexuelles (avec une bioanalyse clean) pour la nuit.

Vos achats, vos boutiques : On vous trouve dans les magasins d'avant garde, là où l'on peut obtenir les meilleurs gadgets : *Xian Electronics, Parkinson*. D'autres fois, dans le *Bloccom de New Harbor*, à la recherche de cadeaux pour les parents. Il vous faut le dernier cybergadget, la nouvelle drogue à la mode, l'appareil électronique le plus performant. Un réseau complet de fixers hors de prix est là, juste pour que vous et vos amis puissiez dépenser tous vos eb en nouveaux jouets.

LES RISQUE-TOUT

Ca, c'est sûrement vous. Les Risque-tout sont les membres riches et célèbres du Monde Souterrain. Les Cyberpunks.

Qu'il s'agisse d'une rockeuse ayant été classée dans les holohits ou le circuit Braindance, d'un solo connu et respecté, d'un média en freelance animant une émission à succès, leur réussite n'est jamais très orthodoxe. On ne trouve pas souvent de nomades dans cette catégorie, à moins qu'ils ne soient des contrebandiers émérites. Les fixers sont des entremetteurs de grand talent, des pontes du crime organisé ou des rois de la drogue. Ce qui différencie les Risque-tout des Affairistes et des Opportunistes c'est leur activité. Leur argent, souvent illégal et dangereux, confère à leur domaine un petit air excitant du genre "Ici aujourd'hui, mort demain".

A personnage peu orthodoxe, mode de vie et habitat peu orthodoxes. Les Risque-tout habitent rarement près des Quartiers d'Affaires. Au pire, ils ne s'approchent des "costards-cravate" que pour acheter un appartement hors de prix du centre-ville. Nombreux sont ceux qui rénovent des immeubles de la Zone de Combat ou s'approprient des entrepôts et des usines abandonnées. Dans tous les cas, leurs maisons sont éclectiques. Chacune d'entre elles porte la marque de son occupant : masques de mort africains volés avec un chargement d'armes automatiques ou sculptures légères ultra-avantgardistes réalisées par un pote artiste de la Zone. On trouve des Risque-tout dans les clubs les plus branchés, les nouveaux endroits, encore "in", dans lesquels les Opportunistes ne se sont pas pointés. S'amuser ? Nihilisme Post-Apocalyptique, peinture violente, danses de combat, arts néo-primitifs, jeux du cirque ou tubes Braindance tout est à la pointe du dernier cri. Le jour où FAX ON FILE en parle, c'est déjà de l'histoire ancienne. Et vous êtes "out".

Amusements typiques Risque-tout-Nihilisme Post-Apocalyptique, peintures violentes, arts néo-primitifs, jeux du cirque, tubes Braindance. Le jour où FAX ON FILE en parle, c'est déjà de l'histoire ancienne.

La sécurité sur leur territoire est peu importante et varie selon l'endroit. Les Risque-tout sont des gens qui n'aiment

pas être surveillés et ils deviennent violents à la moindre restriction. Les caméras, les drones de sécurité et les patrouilles de surveillance sont rares. Après tout, ils font partie des segments de la population les plus lourdement armés en 2020. L'individu moyen a une puissance de feu suffisante pour balayer un gang, et si l'occasion se présente... Pourquoi pas ?

Si vous êtes un Risque-tout

Votre lieu de travail : Ca dépend. Illégal (contrebande, assassinat, piratage, extraction) ou légal (la scène musicale, le monde de l'art, toute autre activité impliquant la libre création) cela ne fait rien. Dans tous les cas, il n'est pas poli de demander, à moins de montrer patte blanche pour vous engager.

Ce que vous mangez : Quand tout va bien, de la nourriture fraîche. Quand tout va mal, du soja en boîte. La plupart du temps, toutes sortes de bouffes préemballées. De bonnes choses volées dans les entrepôts Misaki Izumiyaki, achetées sur le marché clandestin, des aliments de base venant du magasin *Foodstore (TM)* du coin de la rue. Au restaurant vous mangez international, franco-japonais un soir, italo-tchèque le lendemain. La bouffe n'est qu'un moyen comme un autre d'être à la pointe.

Vos loisirs : Vieux films noir et blanc. Jeux vidéo. Braindance érotique. Handball de Combat (qu'il est bon de cogner quelques Opportunistes). Course de Cyberbike. Art. Sortir en boîte. Détruire les boîtes. Tester les derniers "dopants chimiques" (plus c'est excessif, mieux c'est). Déchaîner l'ultra-violence dans les rues pour améliorer le score du Lotocadavres. Enfin, tout ça quoi.

Vos achats, vos boutiques : Partout sauf chez *Grandmill* (c'est la viande financière qui va là bas). Vous connaissez tous les points de vente clandestins. Armes. Prothèses cybernétiques et softs classifiés. Enfin, tout ça quoi.

LES BLOC-HOMMES

Les Bloccoms sont soit des mini-arcologies, soit d'énormes centres commerciaux. Personne ne le sait vraiment. La plupart n'était au début que des centres commerciaux urbains sous haute surveillance, entourant les supermarchés de quelque grande chaîne. Plus tard on y a ajouté des tours de bureaux, puis des résidences et des appartements. Au début des années 2000, il y avait des bloccoms dans toutes les grandes villes américaines. Ils survécurent à l'Effondrement, bastions hautement gardés du capitalisme, imperméables aux guerres de gangs, aux émeutes de la faim et au déclin des grandes cités.

Mais il y a eu un prix à payer pour cette stabilité. Les multinationales les considéraient de plus en plus comme des forteresses urbaines et cette mentalité paramilitaire a fini par gouverner peu à peu leur conception. Rien, en-dessous d'un missile balistique, ne devait désormais pouvoir en entamer les murs. Des senseurs très sophistiqués et des systèmes d'armement automatiques Apex se sont mis à balayer les rues avoisinantes. Et les milices des Bloccoms, forces de

police les plus draconiennes ayant existé depuis les Stürmtruppen Nazies, sont depuis ce temps craintes dans toute l'Amérique urbaine. A l'intérieur, la surpopulation a réduit l'appartement (conapt) moyen à une pièce unique de 4 mètres sur 3 avec installations sanitaires rattachées, mobilier intégré et murs blancs. En supplément, on peut même avoir une vraie fenêtre de 1 par 1,5m.

Les Bloccoms abritent la majorité des vaillantes classes moyennes du 21ème siècle. Petits directeurs des grandes entreprises, techniciens des sociétés de services, clerks et secrétaires, vendeurs du centre commercial et des magasins proches, ils représentent un échantillon typique de Bloc-hommes (surnom qui leur est dérisoirement donné dans la rue). Entassés à plusieurs, deux à cinq, dans de minuscules studios aseptisés, les Bloc-hommes sont les hordes anonymes de la jungle urbaine.

Le Bloccom de Night City fut officiellement fondé en 2010, sous le nom de *Complexe Commercial et Résidentiel de Redéveloppement de New Harbor*. La plupart des citoyens l'appellent simplement Bloccom de New Harbor. Construit sur les ruines d'un ancien centre commercial détruit dans les années 90, il abrite près de dix mille personnes : habitants, personnels de services et vendeurs. Il est gigantesque, contenant des centaines de conapts, de magasins, de complexes récréatifs, d'écoles, de stations radio et TV, son propre service incendie et une police privée.

Les zones de résidence et de bureaux sont situées dans les étages supérieurs. Il faut un passe pour y circuler sauf dans les deux premiers niveaux qui sont ouverts au grand public. Obtenir ces passes est très difficile. En cas de perte ou de vol il vous en coûtera 1 000 eb pour le remplacer, toute récidive entraîne le renvoi automatique du Bloccom.

Comme tous les Bloc-hommes, vous mangez du préemballé de mauvaise qualité, ouais, cette chose dans les paquets jaunes avec marqué "Nourriture" dessus. Les mauvaises semaines, que dalle. Vous connaissez quelqu'un qui a mangé frais dans le passé, des fois il en parle encore.

Si vous êtes un Bloc-homme

Votre lieu de travail : Avec de la chance, un poste de clerk dans le Centre d'Affaires. Dans le cas contraire, et comme des millions d'autres, vous aurez un ennuyeux job à Night City dans les services, la vente ou le secrétariat. Au bas de l'échelle, vous travaillerez dans le Bloccom lui-même, déplaçant des caisses, vendant des vidéos aux gosses des Fourmis ou cuisant des steaks de soja à la cafétéria.

Ce que vous mangez : du soja reconditionné pour ressembler à de la nourriture de restaurant. Du préemballé de mauvaise qualité, ouais, cette chose dans les paquets jaunes avec marqué "Nourriture" dessus. Les mau-

vaises semaines, que dalle. Vous connaissez quelqu'un qui a mangé frais dans le passé, des fois il en parle encore.

Loisirs : Regarder la TV. Vous balader dans les salles de jeu et faire quelques parties. Vous brancher sur le dernier tube Braindance de Slade McCallahan. Monter une petite bande et foutre le bordel.

Vos achats, vos boutiques : Le centre commercial, c'est pas cher.

LES FOURMIS

Argot des rues, dérivant de "la Cigale et la Fourmi" (un vieux feuilleton TV du 20ème siècle d'après la fable du même nom). Les Fourmis sont les banlieusards de 2020. Petits patrons, cadres moyens et techniciens qualifiés, ils vivent dans les ensembles résidentiels périphériques. Contrôle est le maître mot ici. Pendant que des mini-caméras, montées sur les lampadaires, surveillent continuellement les pelouses parfaitement entretenues et les centaines de maisons individuelles identiques, des véhicules de la police privée patrouillent les kilomètres d'avenues paysagères. Risque-tout, soyez malins, restez en dehors des Fourmillières.

A la nuit tombée, la police risquerait de vous éjecter. Quant aux gens de la Faune, mieux vaut qu'ils ne pointent pas le bout de leur nez du tout, il y a toujours des travaux dans la Fourmière, et suffisamment de remblais pour cacher un corps.

Il y a plusieurs Fourmillières autour de Night City. Elles abritent les milliers de mains manipulant les claviers du Centre d'Affaires. Ces communes aux noms pittoresques comme le Lotissement du Vent de l'Ouest (à Pacifica), The Oaks (North Oak), la Vallée Apple Industries (Heywood), Marina Del Coronado (Rancho Coronado) et le Domaine des Cadres (Westbrook) sont toutes reliées au Centre par des lignes de trains MagLev privées. Ces liaisons arrivent en ville au niveau le plus bas du Centre d'Echange de Night City. Il faut un passe approprié pour pénétrer dans une Fourmière. Les passagers doivent franchir une porte d'entrée constamment scrutée par des systèmes de sécurité. Toutes sont à une vingtaine de minutes de la ville.

La vie dans les Fourmillières n'est pas déplaisante. C'est propre, calme et parfait pour élever une famille. La procession calme et ordonnée de galeries marchandes, habitations, galeries marchandes, parcs, etc... peut déplaire aux Risque-tout, mais pour la Fourmi de base c'est bien mieux de vivre là que dans un Bloccom. Les maisons sont confortables (bien qu'un peu petites), bon marché (le faible loyer est automatiquement déduit de votre salaire), faciles à entretenir (un service de maintenance est disponible à un coût dérisoire). Il y a une séparation des classes. Les maisons des cadres sont cantonnées dans un certain périmètre, les loyers ont été stratégiquement fixés pour les rendre inaccessibles aux petits patrons.

Les gestionnaires ne vivent pas dans ces ensembles, mais ceux-ci restent ouverts à toutes les races, les croyances et

les couleurs, du moins tant qu'on travaille pour la Compagnie bien sûr.

Si vous êtes une Fourmi

Votre lieu de travail : Sous-directeur dans le Centre d'Affaires ou dans l'une des filiales de la Compagnie en ville. Vous avez une table, un terminal et peut-être même un bureau. En quelque sorte un Opportuniste avec une famille et une vie sociale moins remplie.

Ce que vous mangez : Du préemballé de qualité moyenne. Parfois, peu raisonnable pour le budget familial, vous achetez de vrais steaks pour vous et votre épouse et des hamburgers pour les enfants. Vous ne manquerez jamais de rien, la Compagnie vous fournira toujours des coupons alimentaires supplémentaires.

Vos loisirs : Pique-niquer sur les pelouses et dans les parcs entourant votre lotissement. Regarder la télé en famille. Jouer au Softball.

Vos achats, vos boutiques : Au mini supermarché d'entreprise local de votre quartier. Quelquefois vous allez au *Bloccom de New Harbor* pour acheter un cadeau pour la famille. Vous vous rappelez même être allé une fois chez *Grandmill* pour acheter une robe à votre épouse à l'occasion d'un dîner professionnel.

LA FAUNE

Eux-mêmes s'appellent comme ça. Les pauvres de la cité qui ne peuvent payer le loyer d'un conapt du Bloccom. La plupart habite la Zone de Combat. Ils sont entassés dans des taudis délabrés et à moitié en ruines. Et ceux-là ont de la chance. Les autres se recroquevillent dans des "cercueils" de 3x1x1 m., cubes de repos douteux, conçus pour empiler les millions de sans-abri qui encombrant l'Amérique du 21ème siècle. Les plus malchanceux vivent dans la rue, dans des cabanes en carton, sous les ponts ou dans les décharges.

Tous ne sont pas des victimes, des proies, certains sont des prédateurs. La Zone de Combat abrite les pires gangs : des tarés cybernétisés jusqu'aux dents, des orphes en pleine crise, des fous, des fanatiques, des tueurs, des haineux-tout ce que vous voulez. Les Chromers et les Posers restent en ville avec les Risque-tout, les Affairistes et les Opportunistes. Dans la Zone de Combat, les gangs jouent la carte de la conservation de leur territoire.

La sécurité ? Vous pouvez toujours rêver. La police municipale ne patrouille même pas la Zone de Combat. Les milices privées se contentent de récupérer les déchets pour les rebalancer ici avec des suggestions du style "Et que je ne te revoie pas dans le centre, ordure !". Par endroit, la Municipalité et les privés ont installé des caméras sur de grands piliers d'acier, mais les pillards les descendent pour les revendre à des récupérateurs. Ils manquent plus facilement celles planquées dans les murs des immeubles, mais personne ne surveille de toute façon, alors ?

Dans les pires cités, des murs de béton de 4 m. de haut isolent la Zone de Combat du reste de la ville. Des points de contrôle puissamment armés ferment les accès et des patrouilles d'AV-4 planent à basse altitude, braquant leurs puissants projecteurs sur les habitants en contrebas.

Vous connaissez le truc pour rester en vie dans la Zone de Combat ? Garder profil bas. Ne prenez pas de risques. Survivez aussi longtemps que possible. Un jour vous entreverrez le pouvoir, les prothèses et les armes dont vous avez besoin pour reprendre la rue. Un jour la Faune se lèvera et envahira la ville. Et vous voulez en être.

Quand la situation devient trop mauvaise, on envoie quelques unités en "opération de nettoyage". Parfois les gangs se rebellent et la chose dégénère en une grande fête gratuite de la terreur où les cadavres s'empilent à hauteur d'homme.

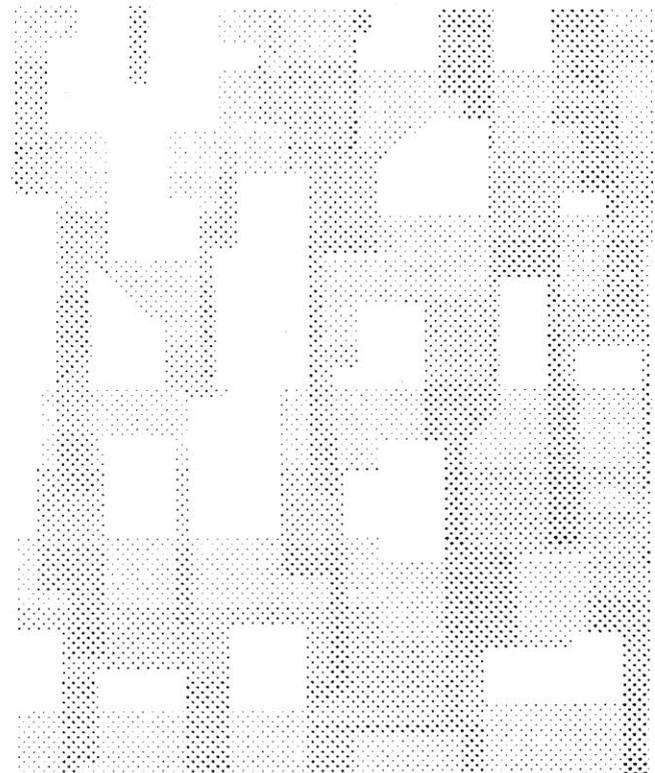
Si vous faites partie de la Faune

Votre lieu de travail : Travail ?

Ce que vous mangez : Rien. Du soja en boîte. Des rats.

Vos loisirs : Boire du Smash (TM). Prendre des drogues bon marché. Vous réunir avec vos potes, pour méga martyriser les losers en bas de la rue.

Vos achats, vos boutiques : Vous le volez



ECHELLE DE DANGER, CODIFICATION & PROTECTION

L' "Echelle de Danger" est un instrument utilisé par le NCPD pour définir la menace représentée par un opposant. Elle est classée de AA à E, du plus mortel au moins dangereux. En relation avec cette classification, le NCPD emploie une codification combinant chiffres et lettres pour déterminer la capacité de combat des différents adversaires. On appelle cela un Code de Danger.

En matière de défense et de sécurité d'immeubles, le NCPD attribue à chaque construction de la ville un Niveau de Protection, allant de 0 à 4 et correspondant à la puissance des défenses stationnaires dont dispose ce bâtiment ou complexe.

Echelle de Danger

A Night City, on utilise l'Echelle et les Codes de Danger afin de pouvoir déterminer le profil de certains des nombreux adversaires rencontrés dans la ville. Ce système permet aussi au Maître de Jeu de mesurer rapidement la menace représentée par tout opposant que les joueurs pourraient affronter. C'est un moyen simple et pratique pour créer d'importants gangs et autres organisations pour Cyberpunk.

- AA** Forces spéciales, solos et troupes privées d'élite, Psycho Squad.
- A** Militaires, sections anti-terroriste, troupes privées de haute sécurité.
- B** Sécurité privée, gardes du corps, solos expérimentés.
- C** Gardes armés, solos moyens, police municipale.
- D** Boostergangs, solos novices, vigiles.
- E** Vigiles non armés, petites frappes.

Code de Danger

Après avoir évalué un adversaire sur l'Echelle de Danger, il faut lui attribuer un code alphanumérique à trois caractères représentant dans l'ordre : la Compétence, les Armes Disponibles et le Type d'Armure de l'opposant. Les tables suivantes vous aideront à déterminer les codes.

1. COMPETENCE DE L'OPPOSANT

Note : un REF de 8 et une CON de 7 ont servi de base aux calculs de cette table.

- E** Novice : (2 pts. en Compétence d'arme)+(8 en REF)= Compétence de 10

- D** Moyen : (4 pts. en Compétence d'arme)+(8 en REF)= Compétence de 12
- C** Moyen plus : (6 pts. en Compétence d'arme)+(8 en REF)= Compétence de 14
- B** Expérimenté : (8 pts. en Compétence d'arme)+(8 en REF)= Compétence à 16
- A** Vétéran : (10 pts. en Compétence d'arme)+(8 en REF)= Compétence à 18

2. ARMES DISPONIBLES

- 5** Mains nues, arme improvisée.
- 4** Arme de mêlée, petits pistolets.
- 3** Grosses armes de poing, fusils de chasse, etc.
- 2** Armes automatiques.
- 1** Armement d'assaut, armes spéciales (laser, monolames, etc.).

3. TYPE D'ARMURE

- E** Vêtements normaux (PA 0-3)
- D** Vestes : cuir à kevlar (PA 4-10)
- C** Pare-balles : léger à lourd (PA 10-20).
- B** Gilet de mitrailleur à combinaison métallique (PA 25).
- A** Armure à énergie (PA 30).

Un Boostergang dont les membres possèdent une compétence de 10 aux armes, utilisent de petites armes de poing et sont équipés de vestes en kevlar ont le Code de Danger suivant : E4D.

Niveaux de Protection

Le niveau de sécurité d'un bâtiment s'obtient en combinant le rang de ses gardes sur l'Echelle de Danger et le nombre et la qualité des systèmes de sécurité qui s'y trouvent. Ceci est exprimé par une valeur allant de 0 à 4, comme par exemple, 2-Entreprise : Sécurité Standard. Les nombres entre parenthèses (à côté de serrures et autres pièges), indiquent la Difficulté qu'il y a à franchir les alarmes, serrures et pièges.

0-Sécurité Personnelle

- Serrures : mécaniques (10)
- Pièges : alarmes (15)
- Moniteurs/capteurs : néant
- Gardes : néant
- Taille des patrouilles : néant
- Véhicules : néant

1-Sécurité Privée

- Serrures : passes électroniques simples (20)
- Pièges : alarmes (20)

Moniteurs/capteurs : caméras d'enregistrement
Gardes : C (Echelle de Danger)
Taille des Patrouilles : 1-2
Véhicules : néant

2-Entreprise : Sécurité Standard

Serrures : systèmes électroniques complexes et/ou pièges (25)
Pièges : alarmes (25)
Moniteurs/capteurs : caméras contrôlées toutes les 5 minutes
Gardes : type B, chiens
Taille des Patrouilles : 2-6
Véhicules : voitures de patrouille, autogires

3-Entreprise : Haute Sécurité

Serrures : systèmes très sophistiqués et/ou pièges (30)
Pièges : à vocation paralysante (25)
Moniteurs/capteurs : caméras surveillées en permanence
Sécurité Informatique : exclusivement des Programmes Noirs
Gardes : type A
Taille des Patrouilles : 5-10
Véhicules : toute la gamme jusqu'au niveau AV-4

4-Entreprise : Sécurité Maximum

Serrure : sécurité maximale (35)
Pièges : mortels (30)
Moniteurs/capteurs : caméras et senseurs IR surveillés en permanence
Sécurité Informatique : Programmes Noirs et Netrunner de garde.
Gardes : type AA, systèmes robots mobiles
Taille des Patrouilles : 7-15
Véhicules : toute la gamme jusqu'au niveau AV-6

Sécurité à Night City

Voici un descriptif de six des meilleures troupes de sécurité de Night City, destiné à fournir une évaluation des opérations ayant lieu au jour le jour en ville. Ces organisations seront probablement opposées à un groupe de joueurs et peuvent être utilisées comme modèles pour concevoir d'autres forces de protection.

Police Municipale de Night City (NCPD) : les forces de police de Night City sont assez redoutables, très bien entraînées et équipées d'armes et d'armures sophistiquées. La faiblesse de la police tient dans son manque d'effectifs. Il n'y a tout simplement pas assez d'agents pour suivre tous les crimes se produisant dans la rue. De plus, elle souffre de corruption et de pots-de-vins. Ainsi seuls les crimes de haut vol et ceux trop difficiles à cacher aux médias retiennent toute l'attention de la police.
EFFECTIF : 1 800 (administration incluse)
ECHELLE DE DANGER : agent de base C, Psycho Squad A
CODE DE DANGER : B2B

Arasaka : Les meilleures forces de sécurité que l'argent puisse acheter. Technologie et armes dernier cri combinées à un état d'esprit unique font qu'Arasaka mérite ses impressionnants honoraires. Mercenaires jusqu'aux boutistes, on peut compter sur ces troupes pour remplir leur part du contrat, ni plus, ni moins.
EFFECTIF : 1 000 (avec la possibilité de faire appel à 3 000

hommes de plus dans les deux heures).
ECHELLE DE DANGER : agent de base C, élite AA.
CODE DE DANGER : A1A

La Max's (Police du campus de la NCU) : dans le passé, la sécurité du campus était assurée par des flics intérimaires à 4,75 eb l'heure. Ils passaient leur temps à boire des cafés au réfectoire en regardant passer les élèves. C'est fini. La Police de l'Université (affectueusement appelée la Max's par les étudiants) prend son travail sur le campus très au sérieux. Suffisamment forts pour s'attaquer à tout gang et probablement à la plupart des milices d'entreprise, la Max's patrouille dans l'université toute l'année, 24h/24. Si vous avez des problèmes dans l'enceinte, ils viendront sûrement vous aider. Cependant, à l'extérieur, ils n'ont aucun pouvoir et appelleront habituellement le NCPD si possible.
EFFECTIF : 110
ECHELLE DE DANGER : A
CODE DE DANGER : B2B

Sécurité de l'Hacienda : L'Hacienda est bien connue pour sa sécurité très stricte, comptant probablement les meilleures troupes hors multinationales de la ville. Son succès provient de l'entraînement de haute qualité reçu par chaque agent et à la forte loyauté témoignée à celui qui commande le groupe, l'ancien solo Andrew Scythe. Il a personnellement sélectionné et formé chaque homme. Ceci, combiné aux grosses sommes investies dans les troupes par la propriétaire, Isabel Vargas, font de l'Hacienda l'un des immeubles les mieux protégés de toute la ville.
EFFECTIF : 100
ECHELLE DE DANGER : AA
CODE DE DANGER : A1B

La Police du Port : Probablement la seule force de police municipale "incorruptible", responsable des secteurs portuaires de Night City, y compris le Port de Marchandises de la baie de San Morro. C'est un groupe dur et indépendant, plus proche d'un gang que d'une structure policière. Ils font respecter la loi à la lettre, pouvant, dans ce but, aller jusqu'à n'importe quelle extrémité. C'est pourquoi le Capitaine du Port, Mahan Jones, chef de la police, est peu apprécié de l'Hôtel de Ville qui a déjà plusieurs fois essayé, sans succès, de le remplacer par un officier plus "conciliant".
EFFECTIF : 50
ECHELLE DE DANGER : A
CODE DE DANGER : B1A

Militech : cette société d'armement est en perpétuelle compétition avec Arasaka et il n'y a aucun amour entre ces deux rivales. Souvent, les conséquences de leurs chocs commerciaux sont des batailles rangées. Militech ne dispose pas d'autant de main d'oeuvre qu'Arasaka mais possède un avantage technologique, du fait de sa position dominante de fabricant d'armes. Il est à noter que Militech fournit la plus grande partie de son équipement au NCPD, forçant celui-ci à parfois fermer les yeux sur certaines "affaires" impliquant cette société.
EFFECTIF : 850 (peut en amener 1500 de plus par voie aérienne dans les deux heures)
ECHELLE DE DANGER : A
CODE DE DANGER : A1B



UP

ON

LES GANGS DE NIGHT CITY

Les rues de Night City sont vivantes et grouillent... De Gangs.

Le jour, la Rue est le domaine d'hommes d'affaires opportunistes et de banlieusards au travail. Mais la nuit, les prédateurs se glissent hors de leurs abris de pierre et d'ordures. Et la Cité se met à hurler.

Vous pouvez les traiter de rats d'égout, de nocturnes, d'ordures ou de déchets, les Gangs sont les vrais maîtres des nuits de la ville. Petite bande d'une douzaine ou véritable armée de plus de deux cents hommes, les gangs de Night City présentent autant de facettes que la Rue elle-même. Anges gardiens, chromers, dorphers et monstres sont tous les ingrédients d'un cocktail mortel, mélangé et assaisonné de sang à volonté.

Sans danger ou complètement psychotiques, voici une liste de quelques bandes de Night City. Apprenez à les connaître et à les craindre.



UP

ON

Cette bande a fait du "Trou", bar du centre ville, son quartier général. Relativement inoffensifs en cette période troublée, les Reines Noires sont un gang de petits joueurs composé de voyous de la rue. S'ils se trouvent en plein mi-

lieu du territoire des Lames Sacrées (qui ne les considèrent pas dignes d'attention), ils n'ont pas d'ennemis déclarés. Ils sont rarement, voire jamais, impliqués dans une dispute territoriale.

Pour eux, un gros crime consiste à voir l'un des leurs se faire passer pour une fille de joie ou vendre des drogues bon marché à un homme d'affaire. Comme aucun de ces stupéfiants n'a généré de problème jusqu'à maintenant, le NCPD laisse les R.N. tranquilles.

Les Reines peuvent cependant parfois être utiles. Disséminés dans le centre, ils constituent souvent une bonne source d'information dont les flics du coin et les polices privées ont

déjà profité dans le passé. Du moment qu'ils sont payés, les membres des R.N. seront contents de travailler pour vous.

Les membres de faible rang n'ont que des cran-d'arrêt (quand ils ont quelque chose). Les armes à feu sont réservées aux chefs. Etre membre est facile, mais en général, les Reines évitent les gens trop violents et combatifs.

Tag : une couronne noire avec un N majuscule superposé. Toujours peint à la bombe noire.

Couleurs : vêtements entièrement noirs. Les cheveux sont aussi teints de cette couleur. Tout maquillage sera noir.

CARACTERISTIQUES DU MEMBRE MOYEN DES REINES NOIRES

INT7 REF7 TECH4 SF5 BT6 CH6 MV4 CON6 EMP7

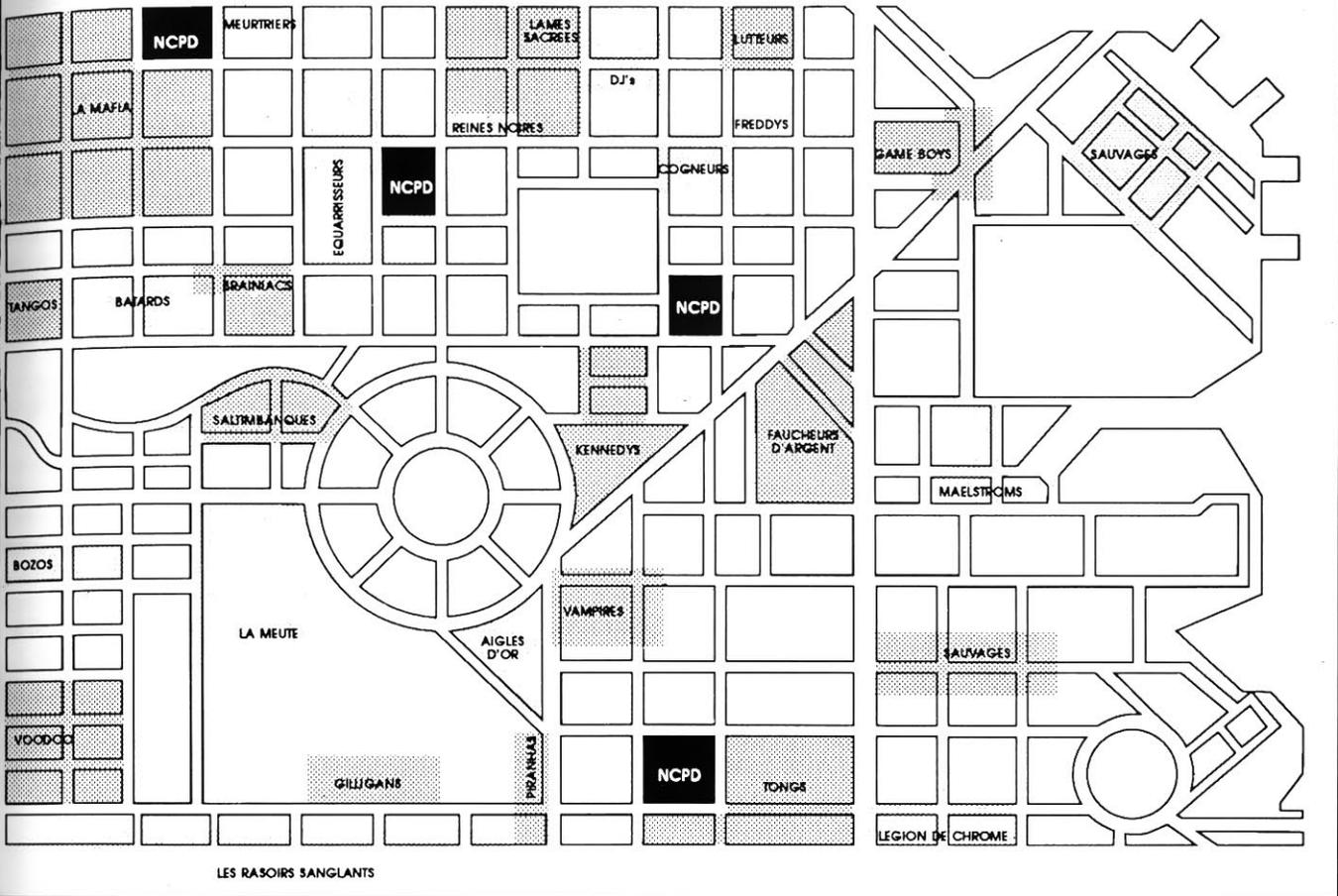
COMPETENCES : Escrime 3, Discrétion 4, Connaissance de la Rue 3, Baratin 2, Jeu 1, Danse 2.

PROTHESES : néant



SYSTEME D'INFORMATION DATATERM

Sujet : les Gangs de Night City



SYSTEME D'INFORMATION DATATERM

Sujet : Les Sauvages



Il y a à peu près une centaine de gangs de "dorphers" à Night City qui s'échangent sources et méthodes rapides (et illégales) d'obtenir de l'argent pour acheter encore plus de drogue. Tous ressemblent plus ou moins,

grillant leurs membres presque aussi vite que leurs cerveaux libérant la place pour de nouveaux "Crânes Dorph".

Les Sauvages sont différents, ils cherchent à assurer leur survie.

L'initiation est réservée à des drogués de longue date, connus dans la Rue et ayant été membres d'un autre gang de "dorphers" pendant au moins un an.

Les Sauvages revendiquent l'intégralité de la Marina Est comme leur territoire exclusif. Ils ont participé récemment à quelques batailles, mais ne sont impliqués dans aucun conflit pour le moment. Ce n'est pas le genre à se la jouer facile comme les autres bandes de "dorphers". Les tests de recrutement, qui se passent dans la rue, font des Sauvages des types vraiment redoutables. Prédateurs cyniques, ils ont vu du pays.

Tag : un cercle rouge avec un point blanc au centre.

Couleurs : ils n'ont pas d'uniformes. Tous se connaissent et savent qui a sa place dans la Marina. Les membres ont le droit de porter l'arme de leur choix, y compris une arme à feu. Quand un crime est commis, le gang prélève 10 % des gains, le reste revenant aux individus l'ayant perpétré.

CARACTERISTIQUES DU MEMBRE MOYEN DES SAUVAGES
INT5REF4TECH6SF6BT6CH8MV7CON5EMP6

COMPETENCES : Trouver de la Drogue 9, Pistolet 3, Fusil 2, Escrime 2, Connaissance de la Rue 6, Baratin 2, Discrétion 1

PROTHESE : 20 % de chance d'avoir un implant quelconque.

SYSTEME D'INFORMATION DATATERM

Sujet : les Brainiacs



Ce sont les têtes pensantes des Booster-gangs et leurs choix cybernétiques se portent toujours vers des puces de compétence plutôt que vers des prothèses grossières. Leur truc c'est la connaissance et ils sont prêts à tout pour l'obtenir. On dit que les membres les plus haut-placés des Brainiacs sont tellement boostés qu'ils sont devenus de véritables ordinateurs vivants, à deux doigts de la cyberpsychose cérébrale. Ce sera du gâteau d'obtenir leur aide si vous avez une puce qu'il n'ont jamais vu.

Ils ne sont généralement pas violents comme la plupart des gangs, mais peuvent s'avérer tout aussi mortels, préférant toujours plans et pièges compliqués à une justice expéditive. Une fois, ils ont presque complètement éliminé un groupe des Rasoirs Sanglants en s'arrangeant pour que celui-ci croise une troupe de sécurité Arasaka puissamment armée.

Les autres gangs ont essayé de les éliminer à de multiples reprises mais les Brainiacs se sont toujours montrés plus intelligents. Cela leur a permis d'être respectés dans une certaine mesure, même en dehors de la Rue. A l'occasion des membres haut-placés se vendent plusieurs semaines à des corporations pour arrondir leurs fins de mois. Les Brainiacs revendiquent pour territoire quelques pâtés de maisons situés au nord du Centre d'Affaires. A cette heure, ils ne sont impliqués dans aucun conflit mais sont haïs par la plupart des autres bandes de la ville (qui tueront tout Brainiac croisé seul). Tout nouveau membre doit réussir une épreuve de QI très rigoureuse (l'INT du candidat doit être de 9+).

Tag : un cerveau humain stylisé, habituellement taillé au laser dans un quelconque support.

Couleurs : la seule marque distinctive d'un Brainiac est une pièce d'argent portée cachée autour du cou. Chacune porte d'un côté le nom du membre et de l'autre le Tag des Brainiacs.

CARACTERISTIQUES DU MEMBRE MOYEN DES BRAINIACS
INT9 REF6 TECH8 SF6 BT7 CH6 MV6 CON6 EMP3

COMPETENCES : elles diffèrent d'un membre à l'autre mais chacun aura au moins une spécialité boostée à 10 et deux autres à 6. Les compétences de connaissances de la plupart des membres sont comprises entre 5 et 7.



PROTHESES : le maximum de puces de compétence.

SYSTEME D'INFORMATION DATATERM

Sujet : les Equarisseurs



Croiser les Equarisseurs, plus que tout autre bande des quartiers Nord, est la pire des choses qu'il puisse vous arriver. Ils n'aiment que les crocs vampires, les rippers et d'une manière générale, tout implant long et très tranchant. Les membres les plus influents frisent la cyberpsychose et peuvent tuer sans aucune raison. S'ils ne manquaient pas tant d'initiative, ils seraient devenus le gang le plus dangereux de la ville, commettant librement toutes sortes de crimes, de l'attaque à main armée au meurtre au premier degré.

Longtemps, les Equarisseurs ont été en guerre avec les Lames Sacrées. Les deux groupes se haïssent au point de s'attaquer à vue. La plupart des autres gangs de cette zone les craignent et les laissent tranquilles.

Les deux seules conditions indispensables pour devenir membre sont l'envie de se greffer le plus possible de lames dans (ou sur) le corps et un total mépris de la vie humaine.

Tag : un couteau peint en rouge.

Couleurs : tous les membres des Equarisseurs portent des vêtements de cuir rouge et noir. Ils friment beaucoup avec leurs différents implants, sortant et rentrant leurs griffes à tout va dans les lieux publics.

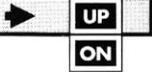
CARACTERISTIQUES DU MEMBRE MOYEN DES EQUARRISSEURS
INT5 REF9 TECH7 SF7 BT5 CH5 MV8 CON8 EMP2

COMPETENCES : Escrime 9, Discrétion 4, Intimidation 9, Sui-vre/Pister 5, Endurance 6, Arts Martiaux (karaté) 5

PROTHESES : toute sorte d'implants. Plus on progresse dans la hiérarchie, plus il y en a.

SYSTEME D'INFORMATION DATATERM

Sujet : les Lutteurs des Ruelles



Ce gang de protection fut créé à la suite d'une crise de folie meurtrière des Equarrisseurs quelques années plus tôt dans une station de métro. Quand les flics arrivèrent sur place, ils avaient déjà tué deux douzaines de personnes. Les Lutteurs se formèrent à la suite de

ce bain de sang et sont depuis en guerre avec les bandes du genre des Equarrisseurs.

Vengeurs à l'ancienne (des durs au grand coeur aidés à l'occasion par un cadre bien armé, un solo à la retraite ou quelque jeune du quartier), les Lutteurs combattent le feu par le feu. Les bandes du coin les évitent espérant que quelqu'un les éliminera à leur place mais jusqu'à présent, personne n'en a été capable.

La rumeur voudrait que les Lutteurs exercent un chantage à la protection sur leur territoire, mais le NCPD ferme les yeux, préférant ne considérer que leurs côtés positifs. Toute personne capable de se débrouiller dans la Rue et voulant les aider peut devenir membre.

Tag : un slogan: "Si vous le faites, gare à ce qu'on ne vous chope pas !" bombé en blanc.

Couleurs : ils portent un béret noir pour tout uniforme.

CARACTERISTIQUES DU MEMBRE MOYEN DES LUTTEURS DES RUELLES

INT 7 REF 7 TECH 5 SF 8 BT 6 CH 5 MV 6 CON 7 EMP 8

COMPETENCES : Lutte 7, Escrime 6, Arts Martiaux (au hasard) 3, Pistolet 3, Connaissance de la Rue 4, Discrétion 4.

PROTHESES : tout et rien, selon les membres.

SYSTEME D'INFORMATION DATATERM

Sujet : les D.J.



Les D.J. revendiquent un talent musical. Domage qu'ils n'en aient aucun.

Groupe musical de "chromers" losers, martyrisant boîtes à rythme hors de prix et autres instruments électroniques, les D.J. sont surtout une bande d'apprentis-rockers (âgés de 15 à 20 ans), "chorégraphiés" par un chef sans guère plus de talent appelé Johnny B. Good. Petits larcins, billets au noir, autographes falsifiés et puces musicales de contrebande constituent l'essentiel de leurs délits. Ils paient ainsi leurs coûteux joujoux musicaux.

Les D.J. vivent dans la cave crasseuse du "Kitty Liquor", troquant leurs muscles dans des ac-

tions mineures pour de l'espace vital. C'est là que leur techie, Rif, s'occupe de toutes les opérations de falsification et de contrebande (l'endroit contient une quantité formidable d'équipement). Leur seul gros souci tient dans l'attitude à adopter face à un autre gang.

Parfois, les D.J. s'occupent de la sécurité du "Metal Heaven", dans l'espoir que cette mecque de la musique leur verse une obole en matos hi-tech. Ils ne dédaignent pas y poster quelques-uns de leur membres d'âge mûr au cas où une star locale passerait par là, à la recherche de cordes neuves ou de groupies. L'apogée des D.J. se situe le jour où quelques filles de la bande ont fait la fête avec Johnny Silverhand. Seulement on ne peut pas bâtir une réputation sur une seule nuit.

Si vous ne supportez pas leur boucan, ils pourront au moins vous apprendre où tout ce qui est Rock se passe en ville. Les D.J. pourront même vous donner les adresses des super fêtes et des repères de Rockers (bien-sûr, cela ne veut pas dire qu'ils pourront vous y faire entrer). Ils peuvent même vous avoir des billets pas chers, si cela ne vous ennuie pas d'être plusieurs à avoir acheté la place (40%). Se méfier de la toute nouvelle photo dédicacée de James Manson.

Tag : Une guitare électrique barrée d'un "Elvis vit toujours"

Couleurs : Une écharpe de soie rouge attachée sur le haut du bras droit.

CARACTERISTIQUES DU MEMBRE MOYEN DES D.J.

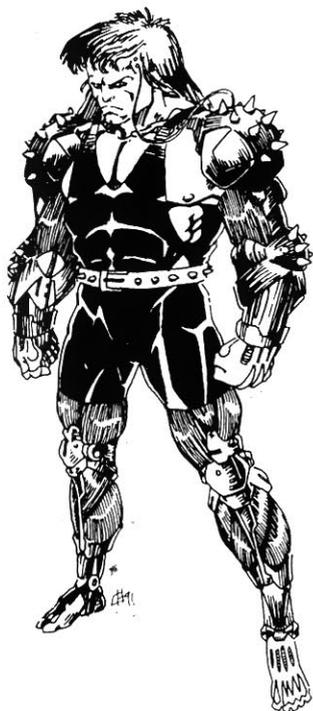
INT 6 REF 6 TECH 7 SF 5 BT 8 CH 4 MV 6 CON 5 EMP 5

COMPETENCES : Musique 1, Habillement et Style 4, Connaissance de la Rue 5, Baratin 7, Performance 3, Lutte 7, Danse 7, Pistolet 4.

PROTHESES : tout et rien selon les membres. Regardez bien leurs tatouages musicaux lumineux.

SYSTEME D'INFORMATION DATATERM

Sujet : les Maelströms.



Ce gang de combat s'est constitué à partir des restes des Guerriers de Métal, une bande presque entièrement décimée par les Inquisiteurs. Ils ont depuis lors intégré des membres de la Légion de Chrome et des Crânes d'Acier qui avaient une dent contre les Inquisiteurs. Cependant, cela n'empêche pas les agressions sauvages sur d'autres cibles, choisies au hasard. Ils sont traditionnellement vêtus de cuir noir et de chrome, portant leurs prothèses bien visibles. Ils apparaissent tout simplement sales, primitifs et dangereux. Le chef des Maelströms, le Marteau,

a été, à l'origine, éjecté des Guerriers de Métal pour n'avoir pas respecté leur code de combat. Il s'en donne maintenant à cœur joie. A peu près 30 % des membres sont des cyberpsychos notoires et 35 % de plus ne sont pas loin de le devenir. Les voir n'a rien de réjouissant, sauf si vous êtes poursuivis par les Inquisiteurs.

Les Maelströms se sont récemment installés dans le bâti-

ment qui abritait "Chez Barley", à l'Ouest de la ville, près des docks. Ils ont fait de cette zone leur domaine, mais la situation est tendue car beaucoup des affaires qui s'y trouvent servent de couverture à des solos ou des multinationales. La bande, suffisamment intelligente, l'a réalisé et choisit les cibles de ses visites "professionnelles" avec beaucoup de précaution. Les observateurs ne comprennent toujours pas pourquoi les Maelströms ne se sont pas attaqués aux trois petites vieilles Créations Florales R, D & F. Hormis des raids nocturnes contre les Inquisiteurs, le gang se contente de crimes à la petite semaine, mais un besoin en prothèses et en drogues de combat risque de les orienter vers des cibles plus conséquentes (comme le "Guevarra", ce restaurant où des armes sont vendues sous le manteau). Dans ce cas il faut s'attendre à un vrai bain de sang, opposant pros et cyberpsychos.

Tag : un poing refermé sur le manche d'un marteau sur fond de tornade.

Couleurs : cuir noir, chaînes et clous, chromes...

CARACTERISTIQUES DU MEMBRE MOYEN DES MAELSTROMS

INT5 REF8 TECH4 SF6 BT4

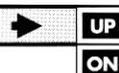
CH6 MV6 CON9 EMP3

COMPETENCES : Pistolet 6, Fusil 6, Armes Automatiques 3, Lutte 5, Escrime 5, Armurier 5, Endurance 5, Force 4, Connaissance de la Rue 5, Armes Lourdes 4, Cybertech 2.

PROTHESES : chaque membre en a au moins 4 et porte toute prothèse externe chromée.

SYSTEME D'INFORMATION DATATERM

Sujet : les Voodoo Boys



Fatalement, il fallait qu'une organisation se charge de vendre de la drogue aux étudiants de l'Université de Night City. Des contacts avec les milieux criminels de Floride et des Caraïbes ont présidé à la constitution des Voodoo Boys, un gang de terroristes mâtiné de pratiques magiques rituelles. Ils s'offrent leurs plaisirs bizarres en revendant des drogues principalement non synthétiques. Ils tuent, torturent, violent et incendient sans raison particulière, préférant estropier leurs victimes ou disséquer les morts, laissant derrière eux des morceaux de corps comme autant

d'avertissements. Quelquefois ils s'annoncent, disposant plumes et sang de poulet sur les perrons de leurs futures victimes, d'autres fois ils ne le font pas. Leur nihilisme et l'usage de drogues exotiques attirent certains étudiants. Qui sont parfois acceptés pour les tâches ingrates et se faire pomper leur argent de poche.

Ils sont sur la liste prioritaire du NCPD depuis quelques temps (sans succès), bien que le gang en lui-même soit petit et peu répandu. Du fait des pressions policières, il n'existe pas de lieu de rencontre ou de base de repli fixes. L'adresse de la prochaine réunion se décide à chaque conclave. Personne, non-membre des Voodoo Boys, n'a jamais assisté à l'un de ces meetings et survécu pour le raconter par la suite. On murmure que deux journalistes sont morts en essayant d'enquêter sur la bande. Il est inutile de demander aux commerçants du coin où les trouver, cela pourrait leur coûter leur boutique ou leur vie.

Le meilleur endroit pour rencontrer des Voodoo Boys est le "Hababas" un ancien bar de bikers. Ils contrôlent la place avec des menaces de violence aveugle et du fait de leur perverse réputation. C'est là qu'ils réalisent la majorité de leurs deals. On dit qu'ils font des prix à tout étudiant amé-

ricain moyen qui passe l'épreuve du bar. Un conseil : n'y amenez pas votre minette.

Malgré les os dans le nez et les oreilles, les implants de plumes dans le cuir chevelu et les tatouages, tous sont des garçons de type caucasien moyen ayant une copine temporaire. Il ne fait pas bon rencontrer des filles Voodoo Boys, elles ont deux fois plus à prouver que les garçons.

Il n'y a pas d'autre gang dans la zone universitaire mais certains analystes suggèrent que si les Bozos étendent leur territoire par le Nord, cela pourrait générer des problèmes avec les Boys. Si cela se produisait, le NCPD et la sécurité de l'Université se retrouveraient en plein milieu d'une guerre opposant brutes terroristes et farceurs psychopathes.

Tag : très grossier. Un poulet se faisant décapité ou un visage humain couvert de tonnes de sang avec marqué VOODOO BOYS ou VOODOO BOYZ. Certains disent que les Boys utilisent un code rudimentaire sur les murs couverts de graffitis des commerces entourant l'Université. C'est pourquoi les autorités s'efforcent de les nettoyer.

Couleurs : un os en travers de l'arête du nez, des plumes de poulet noires.

CARACTERISTIQUES DU MEMBRE MOYEN DES VOODOO BOYS
INT5 REF7 TECH4 SF6 BT4 MV6 CH6 CON6 EMP4

COMPETENCES : Escrime 7, Pistolet 4, Lutte 6, Intimidation 8, Perception Humaine 5, Persuasion 7, Esquive 5, Discrétion 7.

PROTHESES : modifications minimales : cyberaudio...

SYSTEME D'INFORMATION DATATERM

Sujet : les Faucheurs d'Argent



UP

ON



Les Faucheurs d'Argent, gang "chromer" d'anges gardiens, a repris le nom du célèbre groupe de rock-métal. Leur premier single "Protégez votre monde !" (un anathème avec des paroles en anglais, français, swahili et japonais) fut disque de platine dans le monde entier en 2017 et incita beaucoup de gens à prendre des initiatives positives dans la Rue.

Cette bande est un exemple de gens ayant décidé localement d'assumer la responsabilité de la sécurité publique dans le quartier du Centre Hospitalier. De nombreuses personnes arrivent chaque jour au Centre d'Echange, ne sachant rien de Night City. Ce sont des cibles par-

faits pour les gangs. De plus il y a l'Hôpital des Enfants, le Centre de Conférences et différents autres endroits qui, à la nuit tombée, attirent des gens qui auraient bien du mal à se défendre contre une bande organisée. Les Faucheurs d'Argent protègent ces gens et maintiennent sûres les rues entourant le Centre Hospitalier.

faits pour les gangs. De plus il y a l'Hôpital des Enfants, le Centre de Conférences et différents autres endroits qui, à la nuit tombée, attirent des gens qui auraient bien du mal à se défendre contre une bande organisée. Les Faucheurs d'Argent protègent ces gens et maintiennent sûres les rues entourant le Centre Hospitalier.

faits pour les gangs. De plus il y a l'Hôpital des Enfants, le Centre de Conférences et différents autres endroits qui, à la nuit tombée, attirent des gens qui auraient bien du mal à se défendre contre une bande organisée. Les Faucheurs d'Argent protègent ces gens et maintiennent sûres les rues entourant le Centre Hospitalier.

faits pour les gangs. De plus il y a l'Hôpital des Enfants, le Centre de Conférences et différents autres endroits qui, à la nuit tombée, attirent des gens qui auraient bien du mal à se défendre contre une bande organisée. Les Faucheurs d'Argent protègent ces gens et maintiennent sûres les rues entourant le Centre Hospitalier.

Tag : un globe terrestre.

Couleurs : chemise bleu-clair, bretelles couleur arc-en-ciel, globe terrestre (la Terre entourée d'un anneau bleu pâle). La plupart porte les cheveux longs.

CARACTERISTIQUES DU MEMBRE MOYEN DES FAUCHEURS D'ARGENT

INT7 REF7 TECH5 SF8 BT7 CH5 MV7 CON6 EMP7

COMPETENCES : Karaté 8, Arts Martiaux (autres) 6, Pistolet 5, Esquiver 5, Connaissance de la Rue 7, Premiers Soins 4, Discrétion 3, Education 4.

PROTHESES : s'ils en ont, ce sont des boosters de REF.

SYSTEME D'INFORMATION DATATERM

Sujet : les Vampires Philharmoniques.



Les Vamps sont un gang de facétieux personnages, surnommés "Vampires Philharmoniques" il y a quelques années, lorsque cinq d'entre eux vêtus de queues-de-pie, survolèrent, la nuit d'Halloween, l'Orchestre Symphonique de Night City, attachés par des câbles. C'est le genre à escalader les immeubles pour les graffiter en

grand, planter des jardins dans les décapotables ou lâcher des poupées géantes du gouverneur à poil au-dessus de l'Hôtel de Ville. Certains rockers, fixers ou cadres connus ont pris part aux extravagances des Vampires.

Sont-ils des artistes, des voyous ou des critiques du théâtre social moderne ? Les dents font-elles ou non partie du costume ? Qui sait ? On pense qu'ils se rencontrent (ou peut-être habitent) dans le labyrinthe inextricable de tunnels, de cloisons sonores et de caves, situé sous le "Bodakan". C'est pourquoi ils passent leur temps à échapper aux troupes d'élite dénuées d'humour d'Arasaka. Ils ne défendent aucun domaine bien que manifestant une haine absolue pour les mimes de rue, ce qui les oppose, à l'occasion, aux Saltimbanques. Il n'est pas rare de les voir se tirer dessus avec des pistolets "paint-ball" ou des

bombes de mousse à raser.

Considérés comme plus spirituels que dangereux, la rumeur veut néanmoins que les membres des Vampires fassent aussi partie d'un gang plus sérieux, les Loups-garous de Londres. Mythe urbain ou réalité, on sait seulement que depuis deux ans, les nuits de pleine lune, on retrouve au moins une victime complètement déchiquetée, comme par des dents et des griffes. Des témoins déclarent avoir vu d'élégants gentlemen portant queues-de-pie et masques à proximité et on a parfois entendu des loups hurler. Pour la Police, tout ceci est ridicule...

Tag : un pingouin avec de longues dents, une canne et un haut de forme.

Couleurs : queue-de-pie noires (pour les deux sexes).

CARACTERISTIQUES DU MEMBRE MOYEN DES VAMPIRES PHILHARMONIQUES

INT 6 REF 7 TECH 6 SF 7 BT 8 MV 6 CH 10 CON 6

COMPETENCES : Habillement et Style 7, Perception Humaine 5, Suivre/Pister 6, Séduction 4, Social 5, Performance 9, Esquive 6, Arts Martiaux 3, Pistolet 2, Conduire 4, Tech de Base 5, Discrétion 7, Parade 3.

PROTHESES : tout et rien, selon le job des membres.

Note : n'importe quelle classe de personnage peut être membre de ce gang, il faut juste de l'humour et du style.

SYSTEME D'INFORMATION DATATERM

Sujet : les Lames Sacrées



C'est un gang de combat dont la préférence va aux armes blanches ayant des lames de type Bowie ou machette. Tous arborent les multiples marques de bataille qui couvrent leur corps entier, comme les étudiants d'Heidelberg montraient leurs cicatrices faites au sabre. Les entailles gagnées honorablement au combat sont recouvertes de pommades "cérémoniales" pour favoriser la cicatrisation. La bande ne compte que des hommes, mais tolère des femmes pour les corvées domestiques.

Organisé suivant les stéréotypes de la culture amérindienne, le gang est néanmoins multi-ethnique. L'usage de

drogues annihilant l'esprit lors de rituels de purification physique et mentale et l'auto-mutilation (pour habituer le corps à la douleur) sont des procédés communs. Le Peyote, ingrédient préféré pour ces cérémonies, est très difficile à obtenir et il est souvent remplacé par d'autres hallucinogènes plus faciles à obtenir.

Afin de prouver sa bravoure, sa force, sa vitesse et sa volonté personnelle, le novice qui désire être accepté doit vaincre publiquement et avec ses seules mains et ses lames, tenues ou lancées, un membre d'un gang rival. Mais la forme de combat la plus répandue chez les Lames Sacrées est la forme dite du "coup qui compte". Mains peintes en rouge, un membre du gang tente de laisser une empreinte sur quelqu'un d'une bande ennemie ou un agent du NCPD, sans être stoppé ou arrêté. Pour ce faire, il devra porter les peintures de guerre traditionnelles (différentes de l'un à l'autre des membres).

Certains d'entre eux portent des cyberarmes ou des pistolets mais il est jugé très déshonorant de s'en servir sauf cas d'extrême urgence. Les Lames n'existent que pour démontrer la bravoure physique de leurs membres et n'ont aucune revendication sociale. D'un certain point de vue, il est vrai qu'une bande qui ne cherche qu'à frimer en combattant d'autres gangs pose bien moins de

problèmes qu'un groupe cybernétisé jusqu'aux dents et ultraviolet sans raison particulière.

Leur quartier général est établi dans un vieux supermarché à l'Est de la Tour Burleson. Leur territoire empiète sur celui des Reines Noires (qu'ils considèrent comme des sous-fifres) qui ont accès à de bon réseaux de drogue. Les Cogneurs Massacreurs d'Acier et les Equarisseurs (deux gangs jugés assez compétitifs) ne sont qu'à quelques pâtés de maisons. Quelquefois les Lames vont chez les Cogneurs, quittant leur domaine, pour se mesurer à eux, mais ils préfèrent aller se battre du côté de Totentanz où il n'y a aucune restriction.

Tag : une empreinte de main rouge

Couleurs : cheveux longs décorés de grandes plumes (elles devraient venir d'aigles ou de faucons mais proviennent pour la plupart de mouettes. Leur en fournir de véritables serait un moyen de gagner de l'argent), cicatrices rituelles.

CARACTERISTIQUES DU MEMBRE MOYEN DES LAMES SACREES
INT5 REF9 TECH4 SF8 BT6 MV7 CH7 CON5 EM 6

COMPETENCES : Escrime 8, Fusil 4, Pistolet 4, Lutte 7, Intimidation 4, Résister à la Torture 7, Connaissance de la Rue 5, Suivre/pister 6, Esquive 4, Endurance 4.

SYSTEME D'INFORMATION DATATERM

Sujet : les Bozos



A leur première apparition, il y a trois ans, les Bozos étaient juste une bande de joyeux plaisantins vivant dans la colonie des artistes, entre les hôtels et les restaurants de luxe au Nord et l'Université au Sud. Déguisés, ou plutôt biosculptés à la façon des clowns de cirque avec de gros nez rouges, des cheveux écarlates en pagaille, de long pieds plats (non, pas des chaussures) et costumés en conséquence, ils se muèrent en troupe d'Arlequins des rues improvisant leur

spectacle dans ce quartier déjà très pittoresque. Ils aspergeaient de peinture les peintres des rues, lâchaient des bombes à eau sur les voitures en stationnement, ou bien, se glissant discrètement derrière quelque femme tirée à quatre épingle du quartier d'affaires, collaient des bandes velcro sur ses bas. Enervant si vous en étiez victime, drôle quand cela arrivait aux autres, mais jamais vraiment dangereux.

Et puis les choses changèrent. Les habitants de Night City auraient dû savoir que quelqu'un qui accepte d'afficher en permanence un air désapprobateur en se faisant griffer de la peau blanche sur le visage ne devrait pas être laissé en liberté. Depuis un an, les Bozos ont un nouveau chef dont le seul nom connu est le "Grand Bozo". Selon la rumeur, il s'agirait d'un chercheur d'Arasaka devenu Cyberpsycho et qui maintenant fabriquerait de l'équipement pour la bande. Dans tous les cas, les Bozos sont devenus depuis le pire groupe de clowns tueurs ayant jamais existé.

Les personnes qui vivent sur leur territoire ont appris à leurs dépens que quand on aperçoit des Bozos, il faut courir. Ils adorent jouer avec les pires phobies des gens : se cacher dans le noir dans leurs appartements, les enfermer dans des espaces exigus pleins de rats, arrêter les ascenseurs dans les gratte-ciel et les remplir d'eau. Les Bozos volent les bonbons aux enfants, crèvent les pneus et ennuient les petites vieilles handicapées. Il n'y a pas de gentils Bozo (ouais, on sait ce que vous pensez, mais vous avez tort. Ils ont tous des mini charges explosives calées sur un électrocardiogramme. Parfois un Bozo est plus dangereux mort que vif). Certains sont des Cyberpsychos, d'autres sont naturellement fous, mais tous font partie de ces gens qui aiment regarder des films d'horreur avant de se coucher. Les Bozos... pas vraiment de quoi rire.

Ils ne se contentent pas de terroriser la colonie des artistes, leur lieu de résidence (à l'opposé des Voodoo Boys), et frappent plus volontiers au hasard. Quelquefois ils s'acharnent sur une seule victime, empoisonnant à toute heure sa vie de "sales blagues", la menant jusqu'à la dépression nerveuse. Si on appelle la police, les Bozos disparaissent... jusqu'à ce qu'elle s'en aille.

Les Bozos sont très patients.

Il arrive que l'on rencontre des Bozos dans le Réseau. Pensez-y.

Tag : un visage de clown à l'air renfrogné avec le slogan "Amusons-nous !"

Couleurs : Bozo, Jim, Bozo.

CARACTERISTIQUES DU MEMBRE MOYEN DES BOZOS
INT7REF7TECH5SF8Les fous en ont-ils ?BTQue pensez-vous du charme type clown ?CH8MV6CON8EMP4.

COMPETENCES : Intimidation 6, Jongler 7, Se Cacher/Semer 7, Pistolet 6, Escrime 7, Lutte 7, Tech de Base 7, Suivre/Pister 6, Electronique 5, Pharmacologie 4.

PROTHESES : tout ce qui peut augmenter les capacités physiques.



Il s'agit plus d'un regroupement des saltimbanques de Night City que d'un gang. Comme vous pouvez le deviner, il n'est pas facile d'être un comédien des rues en 2020. Avant, les boosters ne volaient que l'argent. Maintenant, ils piquent les instruments et en cinq sec, les pauvres, qui n'aiment pas les artistes, ont vite fait de construire une maison d'un étui de violoncelle vide. Une place libre ne le reste jamais bien longtemps dans la rue... De même il est très difficile de se défendre en jonglant.

C'est pour cela que la bande des Saltimbanques a été formée. Ils prennent leur slogan "un mime est mort, en prison tu dors" très au sérieux. Ils vont toujours armés, par

paire, et souvent transportent quilles de jongles lestées et PM dans leurs valises violettes. Chahutez un artiste des rues et une attaque surprise vous brisera une jambe dans la même soirée. Même si vous êtes un Sauvage.

Quinze pour cent des gains (provenant des spectacles) reviennent au groupe. Les anciens attribuent les territoires individuels lors d'un meeting hebdomadaire (habituellement le week-end). Les nouveaux en ville, sélectionnés (par une audition) pour faire partie de la bande, s'inscrivent et choisissent les lieux de représentation en dernier, jusqu'à ce qu'ils progressent dans l'organisation.

Les Saltimbanques sont principalement une société d'auto-défense, mais ils gardent aussi la ville contre toute intru-

sion d'autres artistes des rues. Vous travaillez sans permission ? Ca vous plairait d'être le premier guitariste à sept doigts ? Les Saltimbanques ne perdent pas leur temps. Bien-sûr, ils laissent les D.J. tranquilles, ils sont si mauvais !

Le territoire des Saltimbanques, entre les beaux quartiers et le Centre d'Affaires, a été choisi parce qu'on y voit venir les problèmes de loin. Les autres gangs n'y ont pas leurs marques, cela assurant la sécurité de la bande et des piétons, public potentiel.

Les meilleurs boulots se font sur les marches des grandes salles de spectacles de la ville. Malheureusement, le "Bodakkan" a un service de sécurité assez intolérant et les soirs de premières, il y a même de fortes chances de tomber sur des Bozos ou des Vampires devant les autres théâtres. Leur QG se trouve dans quelques appartements situés au-dessus de l'International Cafe. C'est bon marché et proche de la Résidence Parkside et du quartier des consulats, dont les habitants influents pourraient bien remarquer un jeune violoniste de génie. L'année dernière, un membre des Saltimbanques, spécialiste du Kabuki de rue, fut ramené au Japon par un touriste qui séjournait à l'Hôtel Kuroshita. Avec du travail, tout le monde peut avoir sa chance.

Tag : Masques noir et blanc de la tragédie et de la comédie avec le slogan : "Un mime est mort, en prison tu dors".

Couleurs : les membres portent des grelots sur leurs chaussures, leur chapeau ou leur ceinture.

CARACTERISTIQUES DU MEMBRE MOYEN DES SALTIMBANQUES
INT7 REF7 TECH8 SF6 BT5 MV6 CH6 CON5 EMP4

COMPETENCES : Performance 7, Musique 7, Social 6, Perception Humaine 5, Suivre/Pister 4, Premiers Soins 3, Habillement et Style 4, Armes Automatiques 5, Persuasion 5, Danse 3, Arts Martiaux 6, Esquive 4.

PROTHESES : quelques options peu importantes et bon marché



Voici une liste des bandes mineures de Night City. Elle n'est en aucun cas exhaustive et nous recommandons aux arbitres de peupler la ville de gangs de leur cru. Ceux qui sont évoqués ci-après vont du plus ridicule au plus meurtrier. Utilisez-les pour conférer à vos rues cette atmosphère si particulière à Cyberpunk.

Bradi Bunch : un gang de "posers" à la petite semaine. Très "famille", il tire son nom d'un vieux feuilleton TV. Les anciens protègent les "enfants" de la bande. Les membres sont tous fugueurs ou orphelins.

Echelle de Danger : D. Code de Danger : D3D

Légion de Chrome : une bande de skinheads militants qui passent leur temps à terroriser tous ceux qui ne sont pas comme eux.

Echelle de Danger : C. Code de Danger : C2D

Cogneurs d'Acier : un gang de "chromers" basé dans une boîte située en bordure de la Zone de Combat. Les Cogneurs, inspirés par le groupe rock Anarchie Totale, aiment à continuellement déchaîner la violence, frappant aléatoirement.

Echelle de Danger : D. Code de Danger : D3D

Gilligans : "posers" homosexuels militants, ils tirent eux aussi leur nom d'un ancien feuilleton TV. Le gang se compose de Skippers (leaders), de Professeurs (Techies), de Marianne et Ginger (transsexuels), et de Gilligans (initiés). Expulsés par les Sauvages, ils ont

déménagé du quartier de la Marina pour aller s'installer à proximité du Parc.

Echelle de Danger : D. Code de Danger : C3D

Kennedy : un gang de "posers" s'inspirant de la famille Kennedy, célèbre au 20ème siècle. Ils n'ont pas de territoire précis et on peut les trouver partout en ville, des JFK dans le Quartier d'Affaires aux Bobby dans la Zone de Combat. Beaucoup de gens pensent que le chef de la bande fera campagne pour les prochaines élections municipales.

Echelle de Danger : D. Code de Danger : C3D

Coeurs de Lions : un gang de combat de la Zone. Synonymes de mauvaises nouvelles, ils passent leur temps à combattre tous les autres gangs pour améliorer leurs techniques guerrières. Ils ont depuis longtemps un compte à régler avec les Rasoirs Sanglants.

Echelle de Danger : C. Code de Danger : B2C

Piranhas : la bande est basée dans un vieux supermarché de la Zone. Ils vivent pour la fête et adorent s'amuser (bien qu'on ne soit pas vraiment sûr de la signification du mot "s'amuser" pour eux). Si vous ne les ennuyez pas, ils vous laisseront tranquilles.

Echelle de Danger : E. Code de Danger : D4D

Inquisiteurs : une bande unique en son genre dans tout Night City. Non seulement ils croient que les implants cybernétiques sont "démoniaques" (ils ne comptent que sur leur entraînement et la biotechnologie) mais en plus, ils sont en guerre avec tous les autres gangs de la ville. Tout le monde les hait, des Equarisseurs aux Rois de la Douleur. Personne n'a pu trouver leur QG ou leur chef. Il y a une récompense de 25 000eb pour quiconque pourra ramener ce dernier à Hack Man, leader des Rasoirs Sanglants (selon les rumeurs le chef des Inquisiteurs aurait capturé et tué le frère cadet de Hack Man).

Echelle de Danger : A. Code de Danger : A1B

Confrérie de la Louve : ce groupe est composé de jeunes femmes aussi belles que dangereuses, souvent embauchées comme assassins par les multinationales. C'est, par définition, un gang de "posers", ses membres étant biosculptés pour ressembler à des beautés contemporaines ou passées. De plus, toutes subissent un apprentissage intensif dans l'art de donner la mort. Un grand nombre de "soeurs" sont employées comme maîtresses et gardes du corps par certains hommes de pouvoir.

Echelle de Danger : A. Code de Danger : A2D.

Confrérie de l'Avènement : un puissant culte millénaire qui, à l'aube du siècle, a tourné son regard vers de nouveaux objectifs. Ses membres pensent désormais que l'avènement se produira durant l'épisode final de la série TV inspirée par la Compagnie Combataxi.

Echelle de Danger : E. Code de Danger : D4D

Sang & Larmes : un autre gang de combat de la Zone. On en devient membre à part entière seulement après trois ans d'expérience de combat. C'est l'une des pires bandes de cette partie de la ville et leur carte de visite consiste en l'ablation des yeux de leurs victimes, qu'ils soient naturels ou cybernétiques.

Echelle de Danger : B. Code de Danger : B1C

Griffes du Tigre : un gang de combat de la communauté japonaise résidant en dessous de Japantown. D'une manière générale, ils protègent tout ressortissant japonais (on dit que la bande reçoit l'appui d'Arasaka). Réflexes boostés et arts martiaux sont leurs principales armes.

Echelle de Danger : C. Code de Danger : A4D

Saints & Pêcheurs : une bande de "Chromers" qui tire son nom de celui d'un groupe rock ayant récemment emprunté les chemins du succès. Les S&P ont établi leur QG dans l'ancien studio du groupe, en bordure de la Zone.

Echelle de Danger : D. Code de Danger : C3D

Chevaliers d'Or : une bande d'anges gardiens de la partie basse de la zone résidentielle. Pour maintenir l'ordre sur leur territoire, ils

font appel à la technologie et à des stratégies bien étudiées. Leur chef est un ancien soldat qui a perdu sa femme et sa fille, tuées par un "boostergang" local.

Echelle de Danger : B. Code de Danger : B1C

Arzin Tynon : ce sont des petits nouveaux dans les rues de Night City et ils passent le plus clair de leur temps à terroriser tous ceux qui sont plus faibles qu'eux. Les autres gangs les dédaignent. Ils n'ont pas pour l'instant réussi à s'approprier un territoire solide.

Echelle de Danger : D. Code de Danger : C3D

Meurtriers du Goûter : avec les Terreurs de Bay Area, les Meurtriers du Goûter sont le seul vrai groupe nihiliste en action de Night City. Autrefois, il y en avait un troisième mais il a attaqué des installations Arasaka et, comme le dit la comptine, "et il n'en resta plus que deux...". Les Meurtriers opèrent principalement en dehors de la ville, à partir d'immeubles condamnés de la Zone de Combat.

Echelle de Danger : B. Code de Danger : B2C

Edison's : un gang de "posers" qui imite les grands inventeurs. Ils adorent tout ce qui est ingénieux et sadique. Seuls les Brainiacs sont encore plus machiavéliques et ils excellent dans la conception de pièges mortels et autres surprises du genre. Leur territoire se trouve dans la partie Est du Quartier Résidentiel.

Echelle de Danger : D. Code de Danger : A3D

Crocs de la Justice : une bande de psychopathes qui imitent les combattants du crime célèbres. Bien que se faisant passer pour des anges gardiens, ils terrorisent tous ceux qui leur tombent sous la main.

Echelle de Danger : C. Code de Danger : B2C

Cow-boys : un gang de combat composé de "posers" qui idolâtrant la philosophie des pistoleros et imitent les justiciers des westerns. Ils ont des revolvers et recherchent les duels "à la loyale". Leur territoire se trouve dans la partie supérieure Ouest du Sud de Night City.

Echelle de Danger : D. Code de Danger : B3D

Eventreurs : il ne fait aucun doute que les Eventreurs sont responsables de la mort de plus d'une centaine de prostituées de Night City ces trois dernières années. Selon les témoins il s'agirait d'un homme seul, mais la police pense avoir affaire à une bande d'individus hautement dérangés. Ils sont tous habillés de la même façon : grand pardessus noir ancienne mode et haut-de-forme en soie. Ils n'ont pas de territoire et frappent au hasard ; toujours de nuit et toujours une victime isolée.

Echelle de Danger : C. Code de Danger : A4D

Valentino's : un gang de "posers" qui se consacrent à la séduction des plus belles femmes de la ville. Experts du charme, plus une femme semble hors d'atteinte, plus ils essayent de la coucher dans leur lit. Les membres ne se rencontrent qu'une fois tous les trois mois pour comparer leurs carnets de rendez-vous. Ils ne menacent finalement que ceux dont les compagnes ont une BT de 9 ou plus. Ils les poursuivront alors jusqu'à ce qu'ils parviennent à leurs fins, à moins d'être "dissuadés".

Echelle de Danger : E. Code de Danger : D3D

Rats d'Egouts : ils opèrent du côté des docks de Night City et ont parfois des démêlés avec la Police du Port. Les Rats survivent en aidant les pirates à faire pénétrer leur contrebande en ville.

Echelle de Danger : C. Code de Danger : C2D

Célébrités : c'est l'un des gangs de "posers" les plus bizarres de la ville. Toute personne qui rejoint les Célébrités est aléatoirement biosculptée en vedette. Si c'est Lana Turner, vous devenez Lana, si c'est Abraham Lincoln, soyez prêt à porter des haut-de-forme. Le rang dans la bande dépend de l'aptitude à remplir son rôle. "Posers" extrêmes, une fois dans leur personnage, ils vivent sa vie. Les membres peuvent être reconnus au fin collier d'acier qu'ils portent autour du cou.

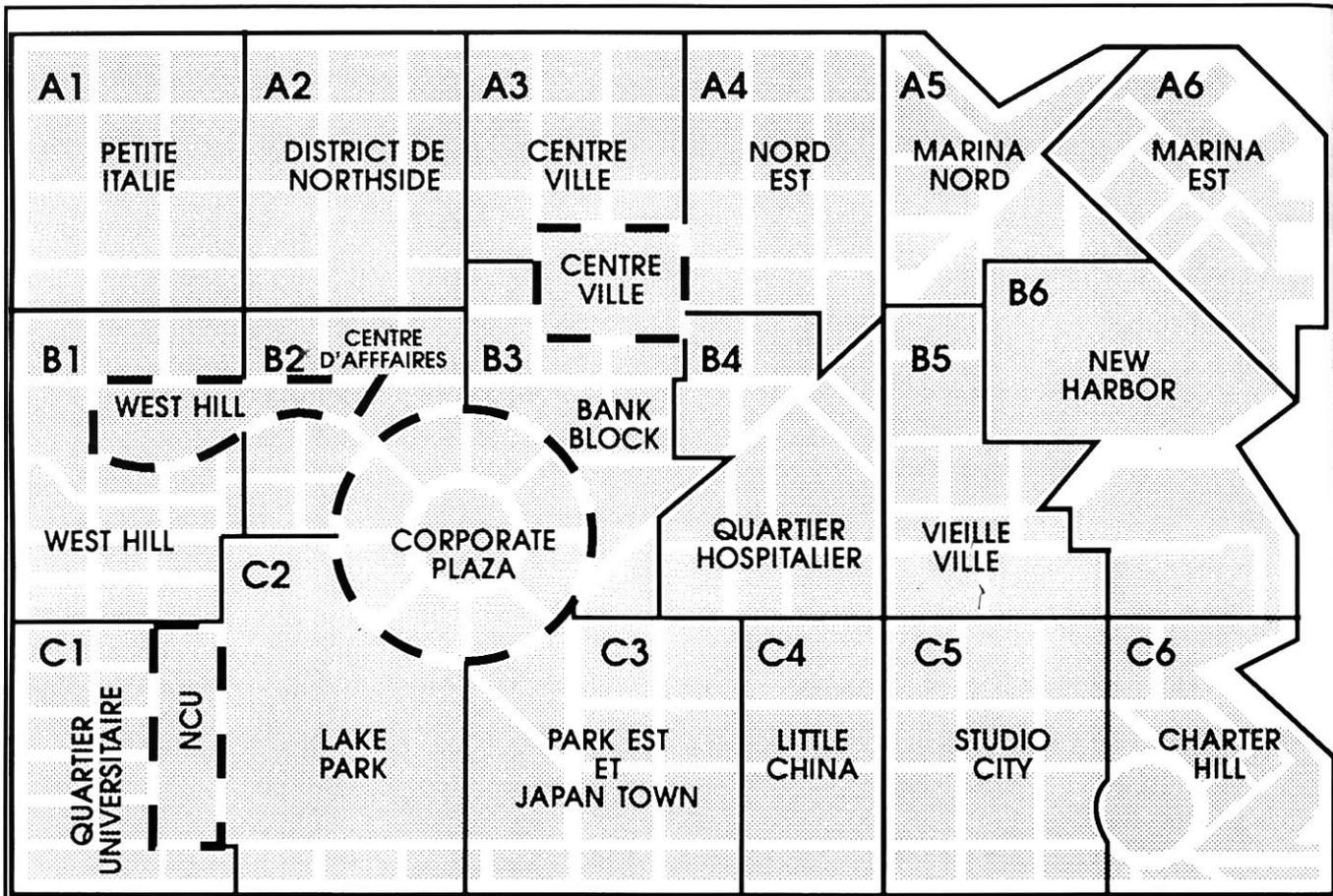
Echelle de Danger : D. Code de Danger : C3D.



UP

ON

ZONES URBAINES SOUS CONTROLE



↳ **Petite Italie** (pg. 53)

Quartier italien typique, siège des seigneurs de la vieille Mafia de Night City

↳ **District de Northside** (pg. 58)
Zone industrielle vieillissante peuplée d'une faune intéressante.

Centre Ville (pg. 64)
Siège de l'Hôtel de Ville et de l'administration de Night City, regardez ce qu'on fait de vos impts !

Nord Est (pg. 71)
Zone commerçante et commerciale, on y trouve les boîtes les plus chaudes et de plus en plus de bandes.

Marina Nord (pg. 77)
Vieille zone industrielle portuaire. Elle abrite le nouvel embarcadère des Ferries, le Yacht Club et un parcours de combat à 16 points très récent.

Westhill (pg. 85)

Communauté élégante et calme, abritant les personnes les plus riches et puissantes.
Centre d'Affaires (pg. 90)
C'est là que se trouve le vrai pouvoir, dans les tours citadelles des multinationales et des Puissants.

La "Banque" (pg. 104)
Centre financier de la ville, source des capitaux des multinationales.

Quartier Hospitalier (pg. 108)
C'est là que l'on trouve la plus grande concentration d'activités ayant un rapport plus ou moins proche avec la médecine ainsi que Trauma Team et les autres artistes du bistouri.

↳ **Vieille Ville** (pg. 114)
Coeur de l'ancienne Del Coronado City, c'est un labyrinthe très pittoresque de ruelles sor-

dides abritant des gangs hauts en couleurs.

New Harbor (pg. 119)
Quartier du Bloccom, centre commercial multi-étages et miniarcologie, et de son voisin, le Stade McCartney, QG des Rangers, derniers gagnants du Superbowl.

NCU (pg. 129)
Forteresse académique et bastion de la connaissance, centré sur un voisinage très animé.

Lake Park (pg. 135)
Les plantes biocultivées et les animaux ne sont que deux des multiples attractions de ce vaste parc municipal central.

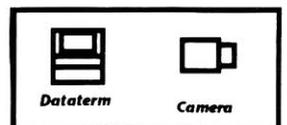
Japantown (pg. 139)
Centre culturel japonais et lien avec l'anneau économique du Pacifique.

Chinatown (pg. 144)

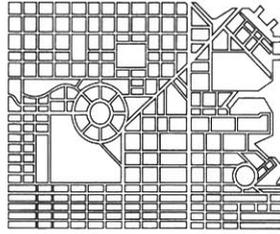
Le quartier chinois typique, avec ses restaurants et ses boutiques de curiosités.

Studio City (pg. 152)
Venez visiter Colonial Studio, un complexe cinématographique traditionnel, là où Francesco Cippolina réalisa ses grands classiques...

Charter Hill (pg. 158)
Venez jouer dans l'élégante et luxueuse Hacienda, notre célèbre casino-hôtel, ou emmener vos enfants à l'Aquarium...



PETITE ITALIE



D A T A T E R M

C'est un quartier sinistre et sale, d'habitations à loyers modérés. Il se tient dans l'ombre des tours du Centre d'Affaires : on l'appelle la Petite Italie. Ses origines remontent loin dans l'histoire locale. C'est en effet à partir de cet ensemble de petites boutiques et d'arrière salles (antres du vice) que la pègre lança, à partir de 2005, l'offensive visant à prendre le contrôle de la ville rêvée par Richard Night.

De 2005 à 2009, la Mafia régna sans partage sur les rues de Night City. Des caïds à la petite semaine qui contrôlaient les rues, aux capos, perchés tels des vautours dans les gratte-ciel confisqués à Richard Night, la Cosa Nostra était partout, faisant de la ville du rêve un cauchemar de violence et de crime.

Et puis les multinationales arrivèrent. En deux ans d'une sanglante guerre d'usure, Arasaka et ses alliées décimèrent la pègre, la renvoyant dans l'Ouest de la ville, son berceau d'origine. Ces nouveaux tyrans libérèrent la ville, ayant maté jusqu'à ce jour encore, la puissance du Milieu.

La Mafia de 2020 a bien retenu la leçon. Plus réduite et prudente qu'autrefois, elle étend ses activités aux zones d'ombre où les entreprises sont moins vigilantes. Elle a entrepris de conclure la paix avec les Yakuza de Japantown et assure déjà son assise au sein de l'Hôtel de Ville. Car la Mafia est patiente, son sens de l'histoire est aigu et développé, guettant la bonne occasion pour renaître de ses cendres.

A1-1 Julius Electronique

Une des boutiques de cette petite chaîne commerciale qui propose une gamme allant des simples puces au haut de gamme électronique. Parfait pour le techie qui cherche tout et n'importe quoi pour un travail précis.

Niveau de Protection : 1

A1-2 Cybertemporaire

Agence de travail temporaire locale, spécialisée dans les personnels de bureau, réceptionnistes, traducteurs, opérateurs de saisie, chefs d'équipe. Cybertempo-

raire peut fournir tout le staff qualifié pour remplir un bureau et l'équipement qui va de pair.

Niveau de Protection : 1

A1-3 Continental Detective Agency-Antenne de Night City

Avec plus d'un siècle d'expérience, c'est l'une des plus anciennes firmes de ce type sur le marché. Aujourd'hui, la Continental assiste aussi bien des clients privés que des entreprises, qu'il s'agisse d'investigation ou de sécurité. On trouve leurs bureaux dans toutes les grandes villes du monde et il est prévu d'en établir un sur la Station Orbitale Crystal Palace.

Niveau de Protection : 2

A1-4 Guido Coupes

Plus qu'un petit coiffeur de quartier, Guido propose ce qui se fait de mieux pour soigner son apparence. La clientèle visée par l'établissement est essentiellement masculine et il est surtout fréquenté par la nouvelle pègre. C'est un bon endroit pour quiconque veut se tenir au courant des commérages mafieux.

Niveau de Protection : 1

A1-5 NCPD, Commissariat N2 (et structures attenantes)

Cette construction qui abrite la Police a été bien pensée : des vitres à l'épreuve des balles et des systèmes de sécurité supplémentaires ont été mis en place lorsque la Mafia est arrivée en 2000.

L'agencement des lieux est très utilitaire, sans fioritures ni décorations pour gêner la stricte fonctionnalité des lieux. L'armurerie est bien gardée et le parc automobile se trouve dans un garage souterrain inaccessible au public. Les pièces à conviction sont stockées dans un entrepôt situé au coeur de l'édifice et qui court du sous-sol au deuxième étage. Les murs en sont renforcés et protégés contre les champs électro-magnétiques. On ne peut y pénétrer que par le sous-sol. Le NCPD veille jalousement sur ses preuves.

En plus des traditionnels administration et laboratoire, le commissariat possède des dortoirs et une cafétéria/aire de repos. Il s'agit des deux bâtiments du coin Sud-Ouest du pâté de maisons.

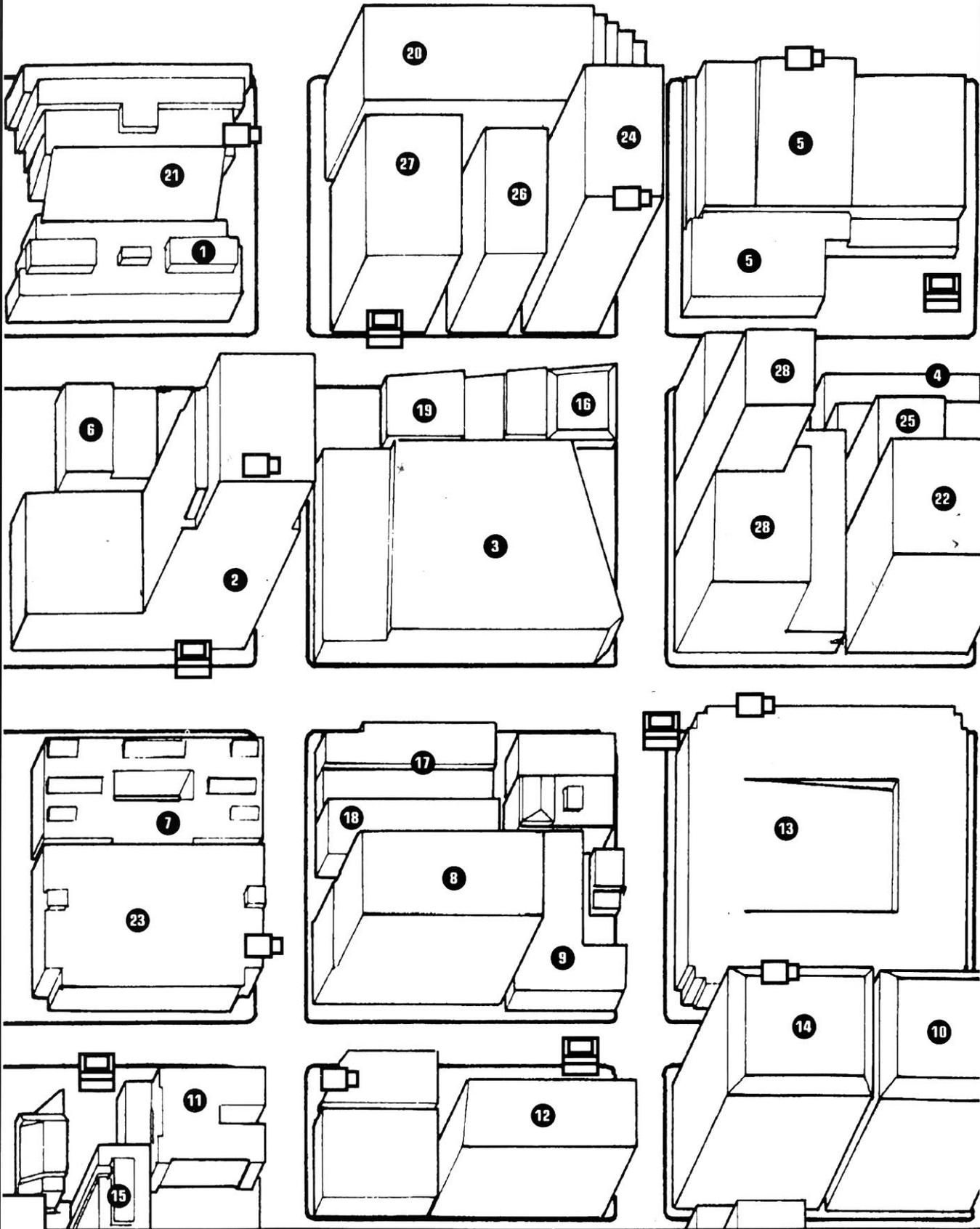
L'édifice situé au Nord abrite le **Paradis du Tireur**, un stand de tir payant. Le NCPD y a un accès privilégié mais le public désirent s'entraîner y est le bienvenu. Il appartient en secret à Arasaka, qui observe les pratiquants à leur insu, les fichant pour un éventuel emploi s'ils sont bons.

On y trouve aussi le **Soldat Urbain**, un surplus militaire, serré entre le stand et la cafétéria. Souvent, le NCPD y vient pour acheter de l'équipement supplémentaire et des uniformes. Il est inutile de préciser que la sécurité est bonne, même si elle est rarement mise à l'épreuve. On n'y vend pas d'armes, du moins c'est ce qu'ils disent.

Niveau de Protection : 3

A1-6 Franciscini's Cafe

Lieu de rendez-vous populaire pour les déjeuners d'af-



faïences ou les opportunistes en goguette. Avec quelques eb (et l'attirail commercial approprié) on peut même y trouver un peu d'intimité.

Niveau de Protection : 1

A1-7 La Clinique

"Salon" Chirurgical. Avec des prix supérieurs de 200 % à ceux du livre de règle version 2020, ils sont très compétents et pleins de ressources, ayant accès à tous les types de prothèses que l'on peut trouver en ville. Leurs chirurgiens sont les meilleurs, obtenant des résultats au-delà de toute espérance avec un pourcentage d'échec quasi-inexistant (à interpréter lors d'une campagne).

Niveau de Protection : 1

A1-8 Southwest Pacific Rim Trust Co.

Etablissement proposant un service bancaire complet et qui se distingue par ses liens avec les investisseurs indo-chinois issus de la Seconde Guerre Economique.

Niveau de Protection : 2

A1-9 Billi G. Productions

Organisatrice de concerts, Billi G. est la "Madame Rock" de Night City. Tout à la fois agent et impresario, Billi garantit les meilleurs prix et conditions de travail de la ville, ses clients y trouvant aussi leur compte. Elle représente les *Good Rythmic Noise* et les *Peaux Synthétiques* qui se classent actuellement tous deux au Top 10.

Niveau de Protection : 1

A1-10 Protective Lightning

Fabricant de systèmes de sécurité spécialisé dans le hardware et les installations robotisées contrôlées par ordinateur. Leur équipement protège bon nombre d'établissements importants de la ville. Ils ont même contribué aux défenses du fameux "Domaine de la Mer", le parc d'attraction de Pacifica.

Niveau de Protection : 2

A1-11 Agence de Voyage Warder

Les agences de voyage n'ont guère changé depuis cinquante ans, on y trouve toujours des billets d'avion ou de trains. Grâce au Net, Warder peut vous réserver un trajet ou une chambre d'hôtel sur terre ou dans l'espace avec 5 % de gain sur les prix normaux.

Niveau de Protection : 1

A1-12 Stafford Metro Productions

Producteurs de Films. Il n'y a là que les bureaux d'une maison de production qui dirige de nombreuses équipes dans différents studios de Californie (Nord et Sud). Principalement orientée vers des produits TV, Stafford a aussi une branche vidéo domestique.

Niveau de Sécurité : 1

A1-13 Studios KJBR

Une station produisant pour la radio et la TV. Elle est reçue dans tout Night City et ses environs et produit de nombreuses émissions populaires, 24h/24. Sa plus grande vedette est Rockaby Rozalyn, l'un des D.J. les plus connus de la ville.

Niveau de Protection : 1

A1-14 Résidence Tokyo

Immeuble d'appartements de luxe pour cadres supérieurs. Les prestations sont en rapport avec le loyer et la sécurité est top niveau.

Niveau de Protection : 2

A1-15 Wilson & Co

Petite firme d'investissement qui possède néanmoins des liens cybernétiques avec les bourses du monde entier. Conseil, information sur la communauté financière locale sont les principaux domaines d'activités de la compagnie.

Niveau de Protection : 1

A1-16 Trattoria Beppo

Un restaurant incontournable datant antérieur à l'arrivée de la pègre. Beppo s'est arrangé pour que son restaurant reste neutre, ouvert aux différentes "familles" et éloigné de toute violence (et de la police). On y sert d'excellents Spaghetti Marinara et un sandwich de boulettes de viande pour lequel on se damnerait.

Niveau de Protection : 0

A1-17 Assistance Sociale

Cet immeuble abritait autrefois les services publics de Night City. A l'effondrement de l'économie de Californie, elle les emporta avec elle (ANPE, aide Sociale...). Après l'Effondrement, personne ne sut que faire de l'édifice. Les autorités voulaient le rouvrir avec l'appui des grandes entreprises, mais ces dernières déclinèrent l'offre.

La pègre le racheta à son retour et le rénova afin qu'il assure un tout nouveau type d'Assistance Sociale : bordel pour classe moyenne. Puisque la prostitution est légale depuis l'an 2000, c'est une bonne source d'argent propre pour la Mafia.

Niveau de Protection : 1

A1-18 Fournitures Cagliari

On trouve la plupart des vrais artistes à San Francisco ou LA, mais il y a quelques créatifs irréductibles à Night City. Il sont appuyés par toute une clique de nouveaux riches et autres cadres supérieurs en mal d'art et par leurs départements publicitaires. Dans ce magasin, Mona Lisa Cagliari propose un vaste choix de matériaux pour toutes les formes d'expression artistique modernes à des prix raisonnables.

Niveau de Protection : 1

A1-19 L'Anneau de Chrome-Gymnase N46

L'une des salles de gym de cette chaîne nationale bien connue. C'est le QG de la branche "muscle" de la Pègre. Les solos s'y retrouvent pour s'entraîner, bavarder ou recevoir des ordres.

Niveau de Protection : 2

A1-20 Cave Tamalpias

Commerce utilisé comme couverture pour blanchir des fonds illégaux. De plus, on y presse le raisin pour produire une cuvée annuelle.

Niveau de Protection : 1

A1-21 L'Age de Chrome, prêteur sur gages

Cette petite boutique abrite l'usurier du coin. Parfois les usuriers de ce type sont mis en place par les chefs d'entreprises pour couvrir d'éventuelles pertes ou arrondir les fins de mois.

Niveau de sécurité : 1

A1-22 La clinique du Docteur Bill

Le "boucher" du coin, William Galen, a choisi cet emplacement pour installer son commerce. En plus des traditionnels implants cybernétiques, on peut lui demander d'autres services chirurgicaux et notamment des "cures de repos après blessure par balle" (il est très employé par la Mafia).

Une aire d'atterrissage se trouve sur le toit pour les livraisons spéciales.

Niveau de Protection : 1

A1-23 La Boutique de la Chemise Noire

Chemiserie classique dont la clientèle est principalement mafieuse. On s'en sert aussi de "blanchisserie". On y trouve toutes les tendances de la mode, du traditionnel au moderne, d'un extrême à l'autre.

Niveau de Protection : 1

A1-24 Balboa Aviation

Il s'agit en théorie d'une société de conception et de fabrication d'aéronefs, mais ses bureaux abritent aussi de nombreuses entreprises mafieuses illégales. La plupart des netrunners de la Pègre utilisent les locaux de Balboa Aviation comme base d'opération, un puissant ordinateur assurant leur soutien. Protégé par de terribles GLACES, il génère une réalité artificielle plutôt réussie dans le construct local.

Niveau de Protection : 2



Don Skiv, le "Boss" (Document vidéo NCPD, Juin 2020)

A1-25 Da Vinci

"Atelier" de Biosculpture. La boutique tourne bien, mais le chiffre d'affaires est souvent grossi par de l'argent à blanchir. Un bon endroit pour se faire remodeler, obtenir visage et empreintes non archivés (bien sûr il faudra d'abord s'arranger avec Skiv, le Boss)

Niveau de Protection : 1

A1-26 Immeuble vide

Ce bâtiment est vide depuis un an. Le promoteur qui le possède prévoit de le rénover pour en faire un hôtel. Cependant la Mafia essaye de s'en emparer, empêchant la délivrance du permis de construire.

Niveau de Protection : 0

A1-27 Résidence Arbathy

Ensemble d'habitations de catégorie supérieure. On y trouve surtout des caïds de la Mafia ainsi que des cadres bien propres sur eux, pour donner le change.

Niveau de Protection : 2

A1-28 Falcone Building

Cette structure massive (et imposante) contient plus d'une trentaine de manufactures et petits distributeurs. On dit que le sous-sol entier serait en fait un laboratoire de fabrication de drogue, contrôlé par la Mafia.

Niveau de Protection : 1

FIGURES LOCALES

Le Boss

Le "Capo di tutti Cappi", est un fixer qui, en pleine ascension, est devenu le chef mafieux local et dont le nom est connu sur toute la Côte Ouest. Bruce Skiv (aussi connu comme le "Boss") peut être rencontré soit chez Balboa, à l'Anneau de Chrome ou chez Beppo. Le matin, quotidiennement, on le trouve bien évidemment chez Guido, où il se fait raser.

INT9 REF8 TECH6 SF10 BT8 CH9 MV7 CON6 EMP7

Compétences : Intimidation 10, Pistolet 7, Eloquence 5, Education 5, Bourse 3, Connaissance Spéc. (Mafia) 8, Commandement 5.

Prothèses : Empreintes modulaires, Vitmat, Anti-douleur, Processeur Neural.

Julia "Patty Hurst" Jones

Cette femme joue un jeu très dangereux. Lieutenant de la Mafia en pleine ascension, chargée du racket, elle est aussi le chef et l'âme des Terreurs de Bay Area, le tristement célèbre gang nihiliste qui frappe partout en Californie. En secret, elle a installé le QG des TBA dans le sous-sol de l'immeuble de Balboa Aviation.

INT6 REF7 TECH7 SF8 BT9 CH10 MV6 CON7 EMP4

Compétences : Mêlée 7, Baratin 5, Séduction 3, Commandement 3, Pistolet 3, Armes Automatiques 3, Déguisement 4, Suivre/Pister 2, Discrétion 3, Connaissance Spéc. (Mafia) 2, Interrogatoire 3

Prothèses : aucune.

EVENEMENTS & RENCONTRES

- 1 Rencontre entre la Mafia et un autre groupe puissant. Elle a lieu dans un restaurant ou une discothèque et les solos mafieux et ceux de(s) l'autre(s) groupe(s) gardent les issues. MJ : vos PJ sont reconnus (par erreur ?) comme des ennemis des parties en présence.
- 2 Concert Rock spontané dans la rue. Quelques groupes débutants (Option : l'un d'entre eux pourrait être connu) ont installé leur matos et divertissent la foule avec leur musique. Cela arrivera vraisemblablement à midi, à l'heure de sortie des bureaux ou dans la soirée. D10 minutes avant que la police ne vienne rétablir la circulation.
- 3 Les signaux "Edition Spéciale" de tous les distributeurs automatiques de journaux se mettent à cliqueter. Il s'agit probablement d'un simple scandale financier ou politique de plus, mais on ne sait jamais, des indices pourraient venir aider les PJ dans leur enquête.

- 4 Les TBA en pleine action, et dans le même quartier que les PJ! Un peu d'imagination, quelques TBA cybernétisés jusqu'aux yeux et voilà un combat qu'il est bon !
- 5 Happy Hooly (ou n'importe lequel de ses disciples mâles ou femelles) installe un stand dans la rue et commence une distribution de drogue. Le manège dure D10 minutes dans le quartier commerçant plein de monde à cette heure. Les paris sont ouverts pour savoir qui de la Mafia ou de la Police viendra l'arrêter.
- 6 X Quelle pagaille ! Un épanchement toxique dans la rue ! Inondation d'égout, fuite d'une cuve (ou rupture de conduite), camion qui se renverse (ou qui explose. Attentat ?). C'est sale, probablement dangereux et cela se produit aussi près des PJ que vous le désirez.
- 7 X Des hélicoptères et des AV de transport amènent de nouveaux blocs sur un immeuble en construction. La circulation est gênée pour 10D10 minutes.
- 8 Une scène de rue. La foule se presse autour d'un stand où un crétin costumé donne gratuitement des conseils financiers. Peut-être les PJ trouveront-ils là un indice important pour leur enquête en cours.
- 9 Des mendiants ont barricadé une rue importante. Ils réclament de l'argent pour laisser passer les gens. D10 minutes avant que la police ne réagisse.
- 10 Rallye Urbain ! Quelques petits malins font la course paralysant la circulation autour d'1D6 pâtés de maisons, jusqu'à ce que la police les arrête (Jet d'1D10 inférieur au résultat du D6 précédent) ou qu'ils disparaissent dans la confusion générale. Blessés, morts, accidents, engueulades...

A propos de la Mafia



Pour certaines personnes, la différence entre les Grandes Entreprises et le Milieu se joue sur le plan des méthodes et des domaines d'activités, et non sur le plan moral.

Néanmoins, la plupart des multinationales condamnent publiquement la Pègre, la tenant pour l'un des grands maux de notre temps à éliminer à tout prix (une campagne pour la Loi et l'Ordre est un autre moyen efficace d'éliminer la concurrence à moindre coût).

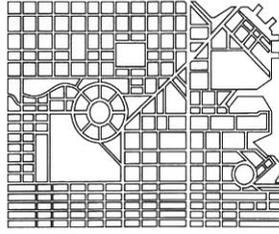
Lorsque les entreprises gagnèrent leur guerre de destruction de la Pègre, l'organisation, pleine de ressources, se contenta de réinvestir ses capitaux ailleurs, prenant son mal en patience. Désormais, tout en évitant d'affronter les sociétés les plus puissantes, qui pourraient relancer le conflit, la Mafia tente de retrouver son influence passée.

Aujourd'hui, les nouvelles recrues sont d'origines pluri-culturelles, au détriment de l'ancienne base ethnique. De même, la concurrence est surtout le fait des Yakuza et des autres organisations criminelles extrême-orientales. L'activité des gangsters traditionnels s'est orientée vers les crimes en col-blanc : extorsion, vice, etc... et ils visent à établir des monopoles partout où ils opèrent. Il existe aussi un vaste réseau de commerces officiels et légaux servant à blanchir l'argent (ainsi qu'à fournir des profit légaux).

CONTACTS

- 1 **Nunzio Scallioné**, un gros gars de la Pègre qui hait les corp plus que tout au monde. Il proposera l'aide de la Mafia aux PJ si ceux ci ont un quelconque problème avec une multinationale.
- 2 **Martha Harris**, secrétaire chez Balboa. Bonne source d'information, elle sait aussi la fermer.
- 3 **Edward Kilmartin**, flic patrouilleur irlandais du quartier. Il connaît tout du Milieu mais ne fait rien. Pour lui, la Mafia est un moindre mal comparé aux grandes entreprises.
- 4 **Lynn Skiv**, adolescente, nièce du "Boss". C'est une maligne et une casse-pied qui croit que son oncle la sortira de n'importe quel faux pas. Elle pourrait poser des problèmes à toute personne à laquelle elle déciderait de s'attacher.
- 5 **Vinnie Ciccione**, agent d'Arasaka qui a infiltré le Milieu. Sa mission consiste à déterminer la menace représentée par celui-ci, en vue d'une éventuelle action d'Arasaka.

NORTH SIDE



D A T A T E R M

Attention : tous ceux qui habitent Northside sont confrontés en "live" au problème des gangs. Leur présence permanente menace l'équilibre économique du quartier qui, dans les dernières années, a vu se développer de nombreuses entreprises performantes. La guerre territoriale fait rage ici, depuis que les bandes ont été éjectées du Quartier d'Affaires, au Sud, et de la Zone Administrative, à l'Est. Plus de 40 % des incidents mortels liés aux gangs proviennent de Northside.

C'est Bes Isis qui a le mieux résumé la situation lors de son reportage sur l'infâme *Second Massacre dans la Rue* : "Les autorités civiques s'en lavent les mains... Ce quartier ne représente pas une importante source de revenus pour la municipalité... Les grandes entreprises ne s'occupent de rien d'autre que de leurs objectifs et cash-flow... Et il ne reste que les citoyens et les commerçants."

A2-1 Le Widmark

Cet hôtel borgne est le QG de la bande de la Mort Noire. Les chambres sont bon marché et infestées de toutes sortes de vermines, humaine ou autres. Dormez-y à vos risques et périls. On en sort en permanence des Dupond ou Durand égorgés pour trois francs six sous.

Bien que l'immeuble se trouve juste en face du commissariat, la police laisse ceux qu'elle considère comme des déchets s'entre-tuer, ne venant que pour ramasser les morceaux.

Niveau de Protection : 0

A2-2 Entrepôt Maratis

En apparence, c'est un entrepôt où sont stockées les marchandises de la Maratis Company, un négociant en fruits et légumes basé dans les environs de Pacifica. Selon certains rapports, l'immeuble serait en réalité le siège d'un trafic d'armes alimentant les gangs de la ville. Deux récent raids du NCPD n'ont rien pu mettre à jour.

Niveau de Protection : 1

A2-3 Fax-Press

Ces deux bâtiments contiennent la branche locale de Fax-Press. Cet éditeur possède différents magazines connus, notamment *Solo Of Fortune* et *Network*, deux best sellers qui sont distribués dans tout le pays, surtout par voie électronique. Une équipe de Solos y est présente 24h/24 pour la sécurité (heures d'ouverture normales) et la société a un construct important dans le Réseau local afin de gérer son marché d'informations. Les Netrunners sont les bienvenus (le construct ressemble à un hôtel tropical sur une plage hawaïenne) tant qu'ils acceptent de signer le registre et de partager toute information dont ils seraient possesseurs.

Niveau de Protection : 2

A2-4 Eglise des Anges Sacrés

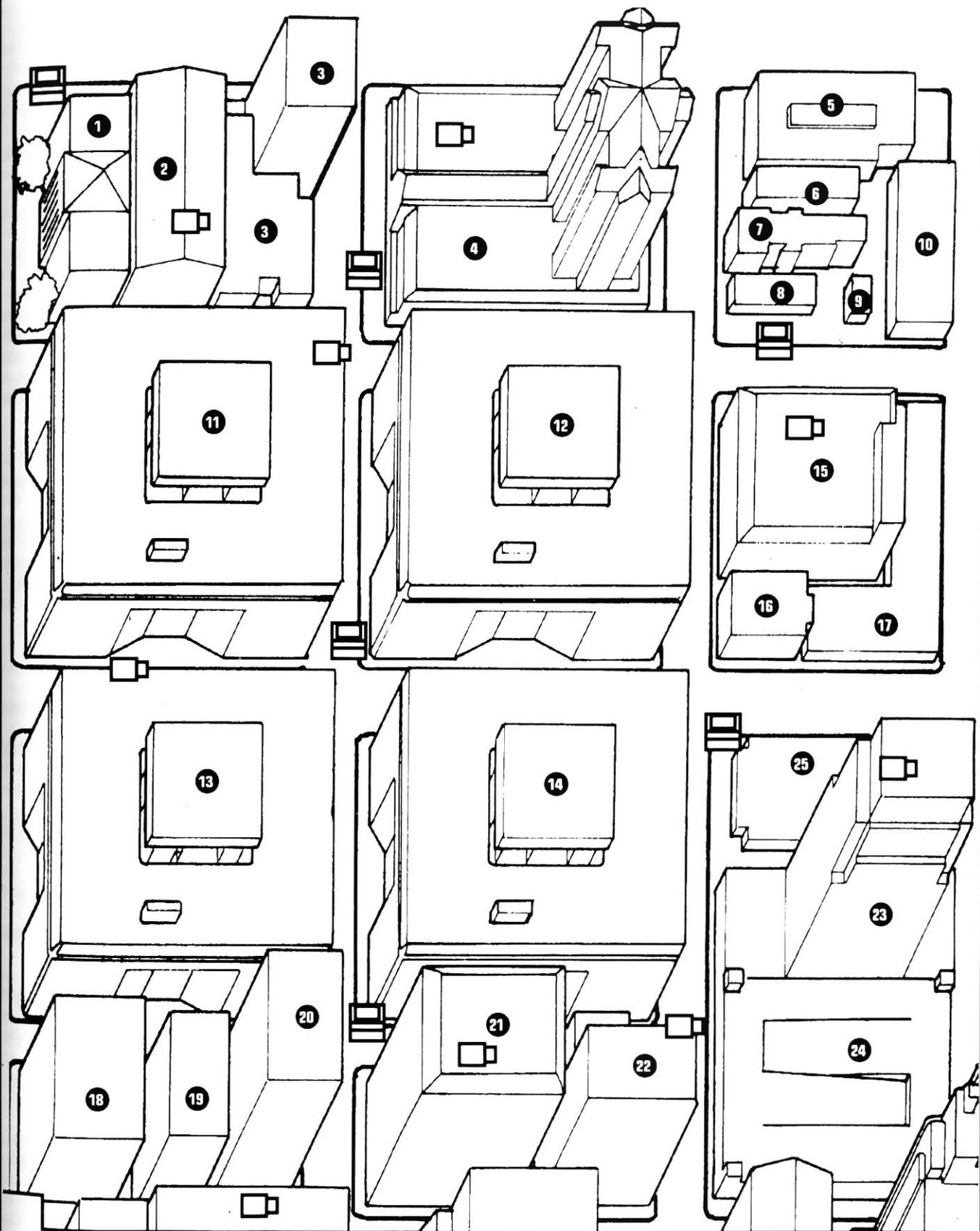
Eglise catholique romane dispensant des messes traditionnelles en latin à 07:00 du lundi au vendredi, à 08:00 le dimanche et des messes réformées en anglais (diacres hispanophones disponibles) à 08:30 du lundi au samedi et à 10:00 le dimanche. Construction en pierre de trois étages, c'est le don d'une héritière mortellement malade qui voulait soulager sa conscience.

Le monde instable et les réformes de Vatican III en 2014 ont entraîné un retour à la liturgie traditionnelle conservatrice, tout en permettant le développement de l'aspect libéral et social du rôle de l'église. Le Pape, en acceptant un contrôle limité des naissances en 2014, a ouvert la voie à de nombreux adeptes, notamment aux pays du Tiers-Monde qui peuvent ainsi emprunter à nouveau les chemins de l'église tout en solutionnant leurs problèmes de surpopulation.

Deux prêtres officient à l'église : le Père Kevin, un Irlandais bourru, né à Belfast il y a cinquante ans et ordonné depuis peu ; le Père Paul (du Nigéria, où l'église prend depuis quelque temps une place importante), dont la femme Lucy, est soeur converse. Elle est la fille d'immigrants italiens et a grandi à Night City. Ils ont deux filles.

Les soeurs Marie Grâce, Elisabeth, Ruth et Thérèse vivent aussi dans l'église (les chambres sont situées au troisième étage) et s'occupent de la soupe populaire et du catéchisme. Toutes sont des vétérantes des pays sous-développés où la situation est pire qu'à Night City. Soeur Elisabeth porte encore les cicatrices d'effacement (il y a 12 ans, lorsqu'elle est rentrée dans les ordres) de ses tatouages de rue. En plus d'elles, il y a douze diacres (membres de la communauté travaillant à l'église) dont Daniel O'Flaherty, le propriétaire de la taverne située de l'autre côté de la rue.

A l'origine, l'église possédait une école paroissiale mais elle a été transformée en soupe populaire et dortoir pour les sans-abri (ouvert 24h/24 et pouvant accueillir jusqu'à 250 personnes). Pour y accéder il suffit de remettre ses armes (y compris les munitions pour l'équipement cybernétique) au Père Kevin qui veillera sur elles. Il les conserve dans un placard métallique dans son bureau au troisième étage. Le dortoir commence au premier et s'étend jusqu'au second.



Des repas gratuits sont servis deux fois par jour entre 08:00 et 09:00 et 17:00 et 18:00 et ceux qui en bénéficient ne sont pas contraints d'assister aux messes (bien que cela fasse plaisir aux soeurs). Toutes ces bouches à nourrir coûtent de l'argent et la paroisse a toujours du mal à joindre les deux bouts.

Le Père Kevin est sans cesse en quête d'une famille riche à convaincre d'une donation. Des revenus supplémentaires proviennent de dîners, ventes de biscuits et foires les jours fériés. Ces dernières sont organisées et surveillées par les diacres, les paroissiens et les patrons de l'église. L'endroit est amusant les jours de Saint Patrick, avec les populaires courses de serpents qui attirent même des gens extérieurs à la ville. Il existe aussi un service de crèche gratuit auquel les parents participent à tour de rôle.

Toutes les vitres brisées sont barricadées. A minuit, toutes les issues sont condamnées et des détecteurs de mouvement et IR sont activés (les portes sont blindées et les gonds renforcés). Une personne demeure toujours de garde à proximité d'un bouton d'alarme relié au troisième étage. En cas d'urgence il y a toujours, stocké au troisième, de quoi assurer la subsistance de 20 personnes pour un mois. Lors d'un déplacement dans la communauté, les membres de l'église portent toujours des tasers ou des pistolets à fléchettes. En outre, les diacres sont, entre autres, responsables des paroissiens en déplacement à Night City.

Le Père Kevin a déjà, en certaines occasions (lors de tensions avec les gangs, etc.), invoqué l'aspect "lieu sacré" de l'église face à la loi. On ne sait pas si la police a alors lâché prise par peur de Dieu ou du Père Kevin.

Niveau de Protection : 1

A2-5 Le Baroud

Cet imposant immeuble ressemble à un bunker tout droit sorti de la Seconde Guerre Mondiale. Ses murs sont épais et insonorisés. Il s'agit en fait de l'un des stands de tir les plus connus de Californie. Il est dirigé par Elaric Fail, solo et vétéran de la Guerre d'Amérique Centrale. Chez lui on peut apprendre à se servir de tout ce qui tire, de l'arc composite dernier cri aux fusils d'assaut les plus gros. Les leçons sont chères mais valent le coup et on dit que seule Arasaka entraîne mieux les gens au maniement d'armes. Des cours spécialement réservés aux habitants du quartier ont été mis en place par Elaric, pour endiguer l'augmentation du nombre des victimes des gangs.

Niveau de Protection : 2

A2-6 La Taverne d'O'Flaherty

On y sert de bons whiskies irlandais ainsi que de la cuisine traditionnelle sept jours sur sept, de 12:00 à 04:00 officiellement (en fait à n'importe quelle heure pour tout membre de la communauté irlandaise de Night City). C'est un endroit sombre et calme, avec des cabines privées, un long bar (en chêne véritable) et des écrans vidéo montrant en permanence des matches de football et de rugby. Si vous voulez

passer inaperçu, ne commandez pas votre bière fraîche. Il est utile, mais pas nécessaire, de parler le celte.

La clientèle de la taverne provient en grande majorité des paroissiens italiens et irlandais de l'église des Anges Sacrés. De même, c'est un point de rencontre pour les repas d'affaires des entreprises locales. La bière, le corned beef attirent de nombreux élèves du Baroud (assurant en quelque sorte la sécurité des lieux).

Selon la Police, O'Flaherty cacherait des compatriotes ayant des ennuis et le bar serait même un repaire temporaire pour les membres de l'IRA. Les cabines abritent un trafic d'armes à destination de la Zone de Pacification d'Irlande du Nord, la couverture étant assurée par les classes de danse auxquels assistent les petites Irlandaises locales dans la salle communautaire (musique traditionnelle avec cornemuses et harpes). Les questions personnelles ne sont guère appréciées. Qui sait si le type armé au bout du bar n'est pas un tueur de l'IRA en fuite ?

La sécurité est assurée par des mini-caméras intérieures et extérieures (même dans les WC), des lasers sur les toits, des alarmes placées plus ou moins en évidence, des serrures électriques, des projecteurs couplés à des détecteurs de mouvement, un PM sous le comptoir et Joe et Pete, deux limiers irlandais de 1,20m de haut, merveilles de la génétique animale. Le propriétaire et sa fille, Bridget, vivent au premier.

Niveau de Protection : 2

A2-7 Résidence Taira

Jusqu'à ce que des voyous s'y installent et effraient les habitants, c'était un ensemble sympathique d'appartements de catégorie moyenne. Maintenant ils sont partout, et ce problème délicat est l'un de ceux cités en exemple lorsque l'évolution désastreuse du voisinage est évoquée.

Niveau de Protection : 0

A2-8 Corrigan's Market

Un petit marché de rue tenu par une femme âgée dont le mari a été tué dans une attaque à main armée il y a quelques années. Elle est laissée en paix par les bandes du coin qui pensent qu'elle est liée aux Yakuzas.

Il est intéressant de noter que les personnes impliquées dans la mort de son mari ont toutes péri dans des conditions mystérieuses (et horribles) dans la semaine qui suivit.

Niveau de Protection : 0

A2-9 Taco Hut

On y vend tout sauf des tacots. On dit que ceux qui connaissent les bonnes personnes peuvent s'y procurer n'importe quoi, qu'il s'agisse de drogue ou d'armes. Cette petite échoppe a été au coeur de la violence des gangs depuis son installation en 2018. De nombreux Fixers y viennent le jour, jamais la nuit.

Niveau de Protection : 0

A2-10 Le stand de tir

Cet édifice fait partie du Baroud et comme le reste du bâtiment, il ressemble à un monticule de béton. Néanmoins, contrairement au reste, il ne compte aucune porte ou fenêtre. On ne peut y pénétrer que par un tunnel souterrain qui court entre le Baroud et le stand. C'est là que sont stockées les armes lourdes et que sont tenus les cours visant à leur apprentissage.

Niveau de Protection : 2

A2-11, 12 Showroom Deveron

A l'origine, ces deux immeubles appartenaient à une société qui voulait s'établir dans le quartier. Après une faillite en 2016, ils ont été revendus à des entreprises plus petites. De nos jours, ils servent de showrooms pour les AV et autres véhicules à hélices.

L'immeuble 11 est consacré à toutes les variations des gammes AV-4 et 7, l'immeuble 12, aux voitures à hélices et dérivés. Des ascenseurs peuvent amener les engins sur les toits si nécessaire. A la suite de quelques problèmes avec les gangs, le propriétaire a décidé de faire appel à Arasaka pour assurer sa sécurité, cet ensemble devenant ainsi le mieux défendu du quartier. On ne s'occupe néanmoins que de ce qui peut toucher directement aux immeubles.

Niveau de Protection : 3

A2-13, 14 Showroom Ron Walker

C'est dans ces deux immeubles que la plupart des cadres moyens de la ville viennent acheter leur voiture. On y trouve tous les styles d'auto, des derniers modèles en provenance du Japon aux solides familiales. Le showroom, l'un des plus grands de Californie, compte plusieurs étages, chacun abritant un constructeur différent. A l'instar de Deveron, la sécurité est assurée par Arasaka.

Niveau de Protection : 3

A2-15 Hôtel Sandorf

Officiellement condamné, l'immeuble est néanmoins occupé par une coalition de petites bandes du quartier qui l'entretiennent, histoire de garder un toit au-dessus de leurs têtes. C'est un territoire convoité et chaque jour amène son lot d'attentats et de fusillades.

Niveau de Protection : 0

A2-16 Le Gouffre

Un ancien HLM resté vide pendant 5 ans. Les gangs ont fini par l'investir. C'est maintenant le QG des Equarisseurs, l'une des bandes les plus puissantes et dangereuses de Night City. Il n'y a eu qu'une tentative pour les éjecter (un promoteur qui voulait vendre l'immeuble), mais l'équipe qui en était chargée a abandonné après avoir subi de lourdes pertes en tentant de "raisonner" les Equarisseurs.

L'édifice, couvert de graffitis, tombe en ruine. La bande se tient coite durant le jour et prend soin d'éviter l'équipe d'Arasaka chargée de la sécurité du Showroom Deveron voisin (qui n'attend qu'une excuse). De plus, la police n'attend qu'une invitation pour rentrer dans la danse.

Niveau de Protection : 0

A2-17 Uptown Mall

Un immeuble rénové puis transformé en centre commercial par un promoteur. Malheureusement pour lui, il a attiré plus de gangs que de clients. Désormais, ce n'est plus qu'un vaste point de rencontre pour plus d'une douzaine de bandes qui revendiquent des parties de l'édifice pour territoire.

Les commerces se sont adaptés à cette nouvelle clientèle. On peut y trouver des armes, des drogues, des prostituées et les pires prothèses cybernétiques de la ville. C'est un endroit très dangereux à la tombée de la nuit. Les bandes protègent leurs territoires et tuent à la moindre incartade. A l'occasion et pour le principe, les Equarisseurs viennent y faire un tour pour infliger des dégâts à ceux qu'ils considèrent inférieurs.

Niveau de Protection : 0

A2-18 Centre Technique de Night City

C'est une coalition de techies qui dirige le CTNC depuis cette tour. Le Centre est le carrefour de toutes les nouvelles technologies développées à Night City (selon les rumeurs, il pourrait trouver n'importe quelle technologie existante ou l'inventer le cas échéant).

Les techies y sont les bienvenus moyennant paiement de 200 eb par an et une semaine de travail annuelle dans les bureaux du Centre. Cette puissante organisation compte des membres dans toutes les multinationales.

Niveau de Protection : 3

A2-19 Tout et Plus

Grand magasin qui porte bien son nom, ils ont tout et plus : prothèses, vêtements, puces, équipement pour nomades, etc. Demandez, ils l'ont ! Les prix sont raisonnables et le service compétent. Il y a un service de sécurité privé pour se protéger des gangs, l'endroit est donc relativement sûr.

Niveau de Protection : 1

A2-20 Renwald Plaza

De nombreuses petites sociétés industrielles sont regroupées dans cet immeuble, la plupart au bord de la faillite. Seules trois d'entre elles sont en bonne santé. MEXAL, qui conçoit des prothèses oculaires cybernétiques, occupe les deux derniers étages. RECION, un laboratoire de recherche se trouve au sous-sol, et PSYCOL, un cabinet spécialisé dans les cyberpsychos notoires, tient la forteresse qui fait office de quatrième étage.

Niveau de Protection : 2

A2-21 Dynalar Technologies

Tour de verre et d'acier où sont situés les bureaux de Dynalar Technologies pour la Côte Ouest. Cette société s'occupe de la conception et de la fabrication de membres cybernétiques. Elle a des usines dans les plus grandes villes des Etats-Unis. Le siège de Dynalar est situé à Dallas. Au rez-de-chaussée de cet immeuble, un espace démonstration et vente est ouvert au public.

Niveau de Protection : 2

A2-22 Spécialistes de la Sécurité SA.

Entreprise qui assure des petits contrats de sécurité, souvent individuels, pour ceux qui ne peuvent se payer Arasaka. Alternative de choix, SS peut presque tout vous fournir, de la simple alarme au garde bien entraîné en poste 24h/24. Nombreux sont les commerces du coin qui font appel à leurs services. Ils sont sûrs et bon marché.

Niveau de Protection : 2

A2-23 Recording Systems

Un studio d'enregistrement en pleine ascension, qui a la réputation de prendre des risques en produisant et distribuant des artistes inconnus qui ont su leur plaisir. Cette particularité a fait la renommée de RS et pas mal de leurs protégés sont en passe de devenir des stars.

Avec leur politique d'essai libre, vous pouvez tenter votre chance et si vous leur plaisez, ils signeront certainement un contrat. La rumeur voudrait que DMS possède RS mais les deux compagnies nient ce fait.

Niveau de Protection : 1

A2-24 Parking

Pour le quartier. Sur plusieurs étages. Relativement sûr le jour, il est déconseillé d'y laisser sa voiture toute la nuit, surtout si on l'aime.

Niveau de Protection : 1

A2-25 Fury Sound Audio Electronics

Spécialiste du son. Cette boutique, où l'on ne trouve que de la top-quality, appartient à Mike "Fury" Crosanti, un ex-Rocker. On peut tout y acheter, du cyberaudio aux enceintes de voiture.

Les vendeurs sont compétents, et si ce que vous cherchez sert à faire, transformer ou enregistrer du bruit, ils en ont entendu parler et l'ont probablement en stock.

Niveau de Protection : 1

FIGURES LOCALES

Janet Demaine

Vice présidente, chargée des auditions chez Recording Systems. Intelligente et chaleureuse, elle est toujours prête à écouter un jeune groupe. Si elle aime un son, il y aura sûrement un contrat à la clé. Elle est à l'origine du lancement de beaucoup de jeunes vedettes du moment.

INT7 REF8 TECH5 SF10 BT10CH9 MV5 CON6 EMP9

Compétences : Perception Humaine 6, Connaissance Musicale 10, Habillement et Style 6, Séduction 5, Baratin 8, Histoire 5, Danse 4, Connaissance de la Rue 3, Look 3

Dillon Murphy

Jeune solo de vingt et un an et discret, il est connu pour son sang froid et son .44. Il parle avec un fort accent irlandais et n'est pas sans rappeler un certain Rory McGuire de Belfast, tueur de l'IRA, évadé d'un QHS il y a quelques années.

On le surnomme le "Chevalier Blanc de Night City", à cause de son penchant chevaleresque qui le pousse à défendre la veuve et l'orphelin, et souvent sans se faire payer ! Il aime les belles filles, de préférence rousses, sans prothèses et pleines de tâches de rousseur.

INT7 REF10 TECH5 SF10 BT9 CH10 MA6 CON10 EMP9

Compétences : Pistolet 10, Lutte 9, Mêlée 8, Perception Humaine 6, Perception 7, Eviter 6, Baratin 7, Jouer de la harpe celtique 3, Gaélique 5, Discrétion 6, Danse 2, Séduction 2, Explosifs 4, Armes Automatiques 5, Conduire 2, Sens du Combat 6.

Prothèses : superarme, treillisage des os.

Père Kevin

Cela ne surprendra personne d'apprendre que le Père Kevin de l'Eglise des Anges Sacrés est un ancien solo qui a baroudé dans plus d'une douzaine de pays. Rendu malade par les massacres de masse et l'intolérance des hommes, il a trouvé en la Grâce et la Charité Divine la voie du salut de l'humanité.

On peut trouver asile en son église et pour peu qu'on lui demande (et qu'on laisse ses armes à l'entrée) il se posera en médiateur pour régler les différends. Il a dans ce domaine, pour tout problème concernant bandes ou multinationales, une très bonne réputation.

INT6 REF10 TECH4 SF10 BT5 CH8 MV7 CON7 EMP9

Compétences : Pistolet 10, Arts Martiaux (Aïkido) 8, Persuasion 8, Eviter 7, Perception Humaine 8, Connaissance Spéc. (liturgie) 10, Mêlée 7, Commandement 7.

EVENEMENTS ET RENCONTRES

- 1 Un techie en route pour le CTNC est molesté par quatre membres des Equarresseurs qui veulent le tuer. Si les PJ l'aident, ils les introduira dans le Centre (si cela les intéresse) et leur présentera les grands pontes.
- 2 Une bande mineure massacre une voiture, pour le fun.
- 3 Fusillade entre deux flics et des voyous. Les PJ peuvent faire pencher la balance d'un côté ou de l'autre.

- 4 Cadavre dans une ruelle. A vous de voir s'il s'agit d'une personnalité ou s'il y a quelque chose d'intéressant à trouver.
- 5 Les Inquisiteurs ont empalé un voyou quelconque sur une grille toute proche. Ils lui ont mis autour du cou un écriteau disant: "Pêcheurs, Repentez-vous".
- 6 Guerre des Gangs. Trois bandes mineures sont en train de se faire écharper par les Equarrisseurs. Que faire ? Regarder de l'autre côté en espérant qu'ils ne vous ont pas remarqués ?
- 7 Bagarre. Deux bandes mineures s'amuse, elles ne vous ennueront pas si vous les laissez tranquilles.
- 8-9 Les rues sont calmes, pour le moment.
- 10 Une bande massacre une voiture, rien de bien méchant, sauf si c'est la vôtre.

CONTACTS

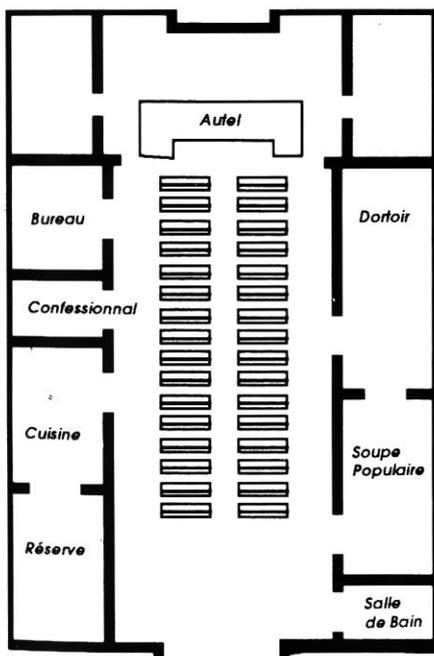
- 1 Ed Fillet, travaille à Taco Hut. Si vous êtes bien avec lui, vous obtiendrez tout ce que vous voulez, peut-être même un taco.
- 2 Lisa Harris, meilleur vendeur du Showroom Deveron, elle sait beaucoup de choses sur ce qui se passe dans le Centre d'Affaires.
- 3 Millie O'Keefe, barmaid chez O'Flaherty. Maligne et chaleureuse, elle sait tout du quartier.
- 4 Killigre, un des lieutenants des Equarrisseurs. Faites attention et peut-être vous aidera-t-il.
- 5 Liz Borden, surnom donné à l'une des prostituées travaillant dans le centre commercial. Légèrement psychotique, elle peut (dans ses moments de lucidité) être une bonne source d'informations.

SYSTEME D'INFORMATION DATATERM

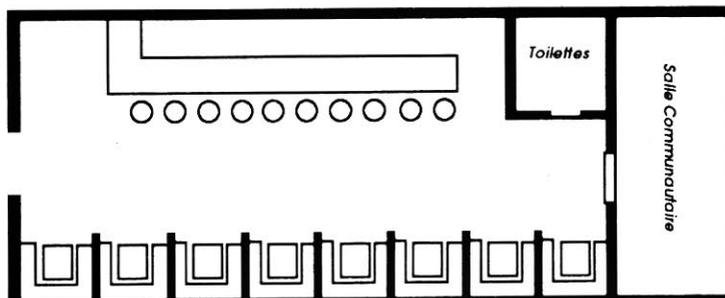
Sujet : points de chute locaux

UP

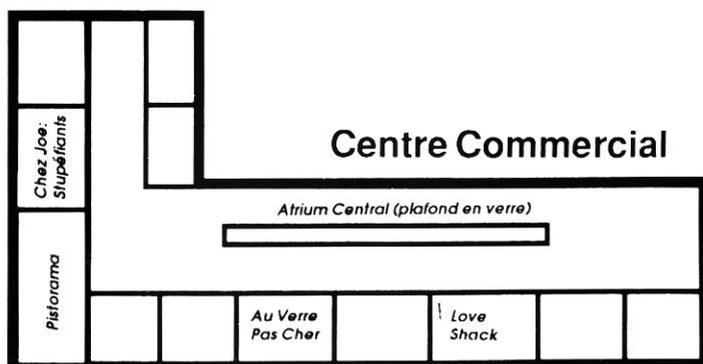
ON



**Eglise des
Anges Sacrés**

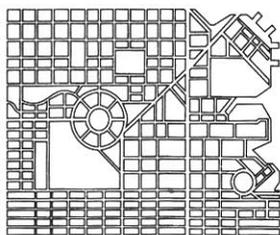


O'Flaherty's



Centre Commercial

CENTRE VILLE



D A T A T E R M

Le Centre Ville : coeur administratif et siège des dirigeants de la ville. C'est à partir de ces immeubles modernes et imposants, remplis d'officiels affairés, que se prennent les décisions qui construisent l'avenir de Night City.

Ca c'est la Théorie. En fait, Night City est ce que l'on appelle une Municipalité Démocratique Nouvelle contrôlée par les multinationales. Les dix plus grandes entreprises ont en effet des membres de leurs administrations placés au Conseil Municipal. Le Maire est en apparence choisi parmi un ensemble de candidats élus par la population. Néanmoins, tout le monde sait que le système de vote par Identiscarte de la ville a été noyauté par les netrunners des entreprises, à tel point qu'une véritable élection est impensable.

Cependant, si la ville appartient en propre aux corporations, le Maire, ancien esclave de ces dernières, tente à l'heure actuelle de retrouver ses prérogatives municipales, perdues durant la décennie écoulée. Pour cela, il n'est guère aimé par les magnats des affaires.

A3-1 Hôtel de Ville de Night City

Entièrement en bois, son style n'est pas sans rappeler celui des demeures coloniales gouvernementales de la Côte Est. De récentes découvertes en matière de technologie du bois permettent de lui garder un aspect neuf à moindre coût. L'Hôtel de Ville est toujours plein de monde : cadres exécutifs, membres de divers groupes de pression, parfois même de fonctionnaires. A l'occasion, il en sort quelque chose de constructif.

Niveau de Protection : 3

A3-2 Cour de Justice de Night City

Il n'est jamais plaisant d'aller y faire un tour. Il semblerait néanmoins que nombres de cyberpunks finissent par y atterrir un jour ou l'autre. Le style architecturale est Brutaliste : anneau de colonnes massives tout autour du bâtiment, murs de pierre froids agrémentés de portes d'acier noires de quatre mètres de haut... Tout est gigantesque, fait pour intimider celui qui en passe le seuil en franchissant l'entrée de six mètres de haut (avec herse

!). A l'intérieur, le son se répercute comme dans un mausolée géant. Le hall d'entrée est gardé par un grand robot de sécurité. On dirait un cône tronqué garni de détecteurs et d'armes en tous genres. Personne ne sait s'il peut se déplacer. Personne ne veut le savoir d'ailleurs. Donation d'Arasaka, il fut remis à la ville en 2009, deux jours avant le déclenchement de l'offensive contre la Pègre.

Les étages du bas, où l'architecture est plus sympathique, servent aux questions civiques : certificats de naissance, changements de domicile, etc.. Cependant, il faut passer par la section criminelle pour y accéder.

Niveau de Protection : 3

A3-3 Night City Muséum

Propre, moderne et accueillant, le Muséum a été conçu pour qu'il soit aussi amusant de l'explorer que de découvrir le passé. Il est riche en oeuvres d'art, grâce à Richard Night, grand collectionneur dans sa jeunesse.

On y compte nombres d'antiquités inestimables et autres travaux originaux de peintres. Cependant, plus un objet est cher, plus on a de chance de le trouver dans les parties souterraines, là où la sécurité est particulièrement renforcée. On peut facilement y tenir des réunions discrètes, l'espionnage étant rendu particulièrement difficile par le système de sécurité.

Niveau de Protection : 1 (3 dans les niveaux souterrains)

A3-4 Bibliothèque Municipale Burroughs

Il s'agit d'un ensemble d'immeubles aux styles architecturaux différents. C'est la seule section du Centre Ville qui ne soit pas le résultat d'une planification rigoureuse. Malgré ce handicap, elle est bien organisée et achalandée, en particulier en ce qui concerne la collection de CD-ROM, comprenant notamment des copies de tous les exemplaires des journaux et magazines les plus importants depuis le début du millénaire.

On y accède uniquement à partir des terminaux payants de la bibliothèque, qui peuvent, en outre, sortir des copies papier (0,50 eb la page). Les données sont protégées par un important équipement Hardware et Software.

Niveau de Protection : 1

A3-5 Marcini's

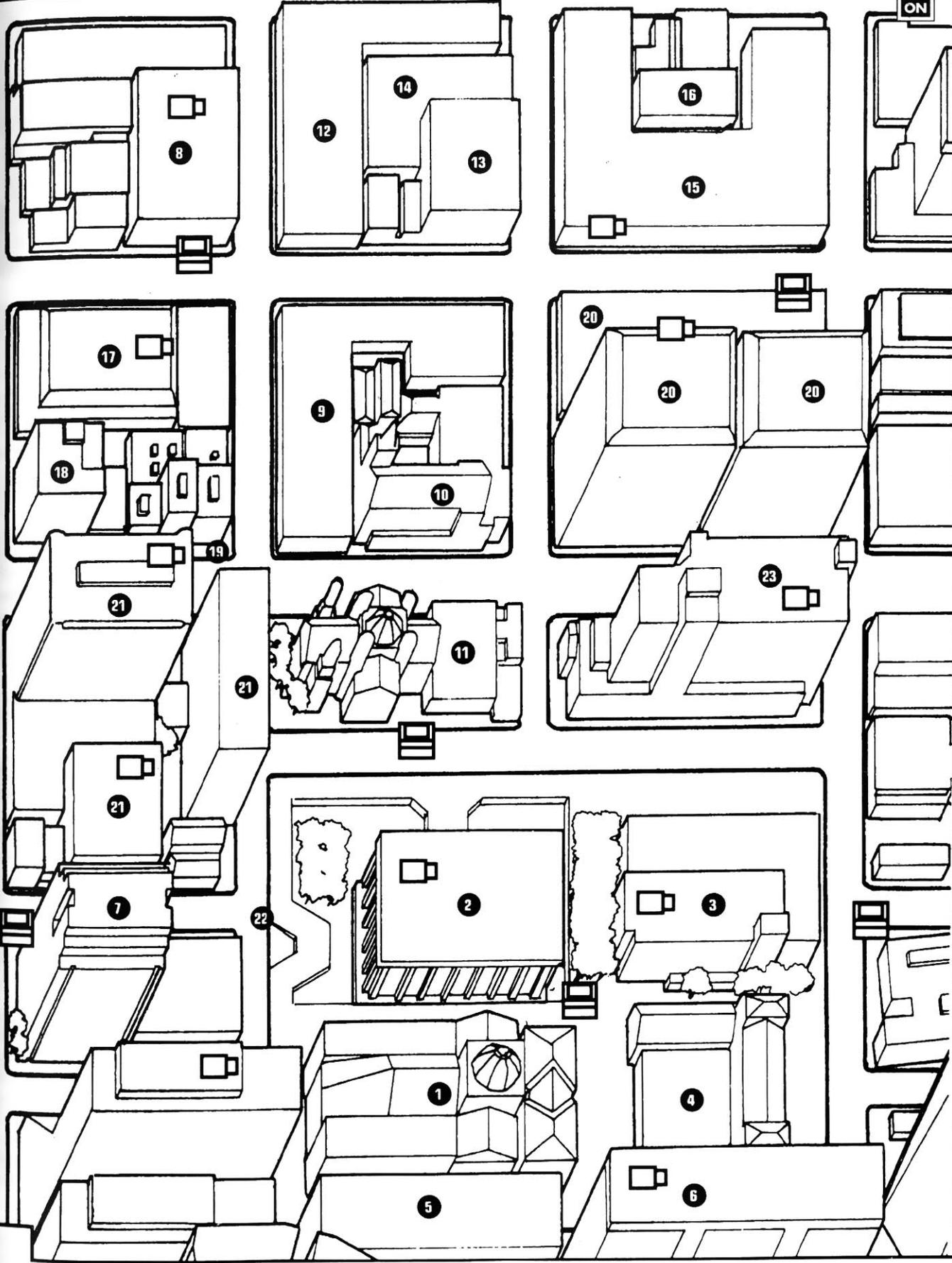
Grand magasin de luxe élégant, c'est le rendez-vous des épouses d'hommes d'affaires. On peut tout y trouver notamment des articles de marques hors de prix. Faire ses courses chez Marcini est une marque de réussite à Night City (comme dans beaucoup d'autres villes du monde).

Le magasin est réputé (surtout auprès des maîtresses des corporates) pour son immense rayon lingerie qui génère une importante partie des recettes. On y trouve aussi un rayon contre-espionnage où l'on peut acheter de nombreux systèmes défensifs. Le matériel

SYSTEME D'INFORMATION DATATERM

Sujet : Centre Ville

UP
ON





venu n'est d'ailleurs que préventif ou défensif car il n'est pas dans les habitudes de la maison d'encourager l'espionnage. La sécurité est stricte mais courtoise et il y a un service de taxis privé (pour les trajets entre le magasin et les résidences des clients).

Niveau de Protection : 2

A3-6 Grandmill

Conséquence directe d'une société de consommation poussée à l'extrême, l'immeuble entier est rempli d'articles hors de prix et inutiles pour grands enfants gâtés... Une sorte de FNAC ou de MEGASTORE devenu fou. Le décor ultramoderne, tout de blanc et de miroirs est rehaussé de lumières vives. Il attire l'attention du client sur la marchandise. En majorité il ne s'agit que de gadgets design même si certains articles sont de véritables nouveautés très utiles. Si ce que vous cherchez est bizarre, ils l'ont.

Les rayons ne sont pas organisés. Ce qui est amusant ici, c'est de trouver des choses dont on ignorait l'existence. Le magasin possède un système informatique intelligent à commande vocale ("Vous semblez perdu, puis-je vous être utile ?") pour aider les clients.

On a cassé certains des planchers du bâtiment afin d'y installer des véhicules spéciaux tels des hélicoptères, des yachts et des mini sous-marins. Ils sont présents suspendus au-dessus de la tête des visiteurs qui peuvent y pénétrer. Si l'on désire en acheter un, un vaste ascenseur de service est disponible du côté Est de l'édifice. Le véhicule est conduit sur le

toit, d'où un hélicoptère de transport partira le livrer à l'adresse désirée.

Niveau de Protection : 2

A3-7 Tour Burleson (et bâtiments attenants)

L'entreprise de construction Burleson fut responsable d'une grande partie des travaux de Night City. Elle fit faillite à l'arrivée de la Mafia, qui laissa cet immeuble intact en lui conservant son nom pour marquer sa victoire. L'édifice, mal entretenu, s'est peu à peu abîmé. C'est aujourd'hui un hôtel dont les tarifs sont élevés malgré son piteux état. Il est pratique car proche du Centre Ville et des Quartiers d'Affaires et Financiers. De nombreuses prostituées travaillent dans l'établissement qui possède, de plus, un salon de massage au troisième étage.

Les trois derniers étages sont occupés par le Tottentanz. Cette boîte glauque sert de lieu de rencontre aux nombreuses bandes dont les membres cherchent frissons et compagnie. La musique et les boissons sont fortes et la clientèle tapageuse à l'extrême. Les compagnies d'ambulances locales n'y viennent même plus, trop de clients ne pouvaient payer leurs soins. Tard dans la nuit, les gangs font des raids chez Medicross (sur High Street près de Sterling) pour financer leur prochaine tournée au Tottentanz.

Les policiers tolèrent l'endroit pour deux raisons : un, les voyous s'y entre-tuent ; deux, ils seraient très "ennuyés" si on le fermait.

L'immeuble de deux étages à l'est de Burluson est un ancien grand magasin resté vide depuis sa faillite il y a quelques années. Dieu seul sait ce qui s'y passe désormais. On dit que la ville voudrait l'acheter pour en faire une annexe municipale.

Niveau de Protection : 0

A3-8 Zenger's Electronics

La société vend et achète des wagons entiers de plaques de silicone. Si vous avez besoin d'une cargaison d'électronique ou d'informations sur les achats d'autres personnes, c'est l'endroit où venir. En tant que grossiste, Zenger fournit également des détaillants comme Julius dans la Petite Italie.

Niveau de Protection : 1

A3-9 Wing-Chang, "Nourriture des Empereurs" (et structures attenantes)

Tout simplement le restaurant le plus cher de la ville, on ne s'en tire pas à moins de 200 eb par tête. L'entrée est une esplanade couverte située du côté Nord. Des employés vous y attendent pour prendre votre voiture et la garer au parking. Le restaurant, tout en longueur, est étroit mais chaque table se trouve dans une pièce insonorisée. Ce n'est pas un piège à touristes et le décor respire l'élégant, l'authentique.

Il n'y a pas de menu, on sert seulement un banquet chinois, et quel banquet ! Une suite sans fin de plats chinois authentiques, servis en quantités copieuses. Les membres du personnel, tous chinois, savent précisément comment et quand servir les mets (ce qui n'est pas surprenant quand on sait qu'ils font cela depuis leur plus tendre enfance).

Certaines sociétés ont passé un contrat avec la direction (sans doute très cher). Leurs cadres supérieurs peuvent ainsi y venir à loisir. L'endroit est l'un des plus prisés de la ville pour les repas d'affaires, même si la liste d'attente est bouclée pour trois mois.

Niveau de Protection : 2

A3-10 La Sainte Eglise de Dieu

Située juste à côté de Wing Chang, cette église fondamentaliste, richement décorée, a bien survécu au départ de la Mafia. De nombreux cadres viennent y soulager leur conscience. Le beffroi sert aussi d'antenne pour la radio religieuse KNOW, prétendument membre d'un plus vaste ensemble national de radios chrétiennes.

Le directeur de la station (Dieter Scheumann) génère d'importants revenus en diffusant des programmes de "charité" chrétienne type "envoyez vos dons à...". Si un de ces jours on découvre quoi que ce soit de louche, la radio (et donc l'église) aurait de gros ennuis.

Le Révérend Paul Night (aucun rapport avec le fondateur de la ville) dirige l'église. C'est un homme honnête et attentionné et sa femme est un personnage important dans différents cercles de charité. Ils sont toujours prêts à aider les enfants abandonnés, qui le leur rendent bien en les défendant contre tout harcèlement. Les Night ne cautionnent pas cette attitude qui conduit souvent à la violence, mais c'est la vie. Il

est inutile de préciser que le couple ne sait rien des activités illégales de KNOW.

Niveau de Protection : 1

A3-11 La Croix

Selon les magazines de mode, il s'agit du meilleur restaurant de Night City. Pour d'autres sources, plus avisées, l'endroit est un peu surfait et artificiel. La propriétaire, Jacqueline duBenalle, racheta l'hypothèque du bâtiment à une banque, virant l'église qui occupait les lieux et éprouvait quelques difficultés financières. Dans le mois qui suivit, elle ouvrait son restaurant, conservant une grande partie du décor religieux.

Le service et la nourriture sont excellents, bien que jugés un peu trop à la mode par certains. On y sert même un plat de fruits de mer français appelé Siouçais.

Les restaurants de ce type prospèrent dans les zones urbaines où les gens croient tout ce que les médias leur disent. La Croix ne fait pas exception à cette règle, toujours peuplé de has been, would be ou pseudos qui cherchent à impressionner les autres.

Jacqueline est toujours présente à l'heure du dîner, faisant la causette aux clients dans l'une de ses extravagantes tenues. Elle prétend être française mais ses traits la trahissent. En réalité son père est franco-algérien et sa mère franco-vietnamienne.

Niveau de Protection : 1

A3-12 Le "Bloc" Ouest

Cet ensemble de vieux immeubles à trois étages abrite des boutiques, bars, restaurants, boîtes... La plupart de ces commerces ont une espérance de vie inférieure à deux ans, à l'exception du Metropolitan Barbecue & Grill (excellent restaurant de viandes bon marché) en place depuis les années 90.

Niveau de Protection : 0

A3-13 Fantasy Unlimited

Il s'agit des bureaux de Fantasy Unlimited, une société de services un peu spéciale fondée en 2003 par Alice Forge. Exaucant les vœux les plus fous de ses clients, la société s'est peu à peu fait sa place dans un marché sur mesure. Trouver le bon équipement et les experts en négociant au plus juste les prix (grâce à une brillante équipe commerciale) permet de générer d'importants profits tout en réalisant les rêves des clients (ne serait-ce que pour une journée).

Alice Forge possède une beauté très particulière avec son teint pâle et sa chevelure noire. C'est son enfance frustrée dans le foyer très strict d'un cadre supérieur qui est à l'origine de Fantasy Unlimited. Le succès de la compagnie a été rendu possible par son sens aigu des affaires. On lui a connu quelques compagnons intimes mais tous ont fini par fuir son fort tempérament.

Niveau de Protection : 1

A3-14 Puddleforge's

À l'Est du pâté de maisons (juste au-dessus de Fantasy Unlimited) se trouve une vieille librairie d'occasions où

l'on pourra trouver d'importants stocks de Cyberpunk version 1.0 à vendre pour une bouchée de pain ou à brûler.

Niveau de Protection : 0

A3-15 Revere Courses

RC domine le quartier depuis ses bureaux toujours plein d'activité. Véritable monopole vertical, la société propose toutes sortes de services d'expédition. Ils possèdent un service d'estafettes blindées pour les transports de fonds ou de biens précieux, des coursiers à vélo pour les petites livraisons urbaines et une flotte aérienne couvrant le monde entier. Ils ont construit leur réputation sur leur activité expéditions urgentes et développent à l'heure actuelle un service plus standard. Pour l'instant, on ne les juge pas encore aussi fiable qu'UPS ou United Express et leur ascension est donc relativement lente.

Niveau de Protection : 1

A3-16 Journal de la Baie Del Coronado

Locaux d'un journal à l'ancienne, l'un de ceux qui luttent encore pour leur survie. Une bonne source d'information.

Niveau de Protection : 0

A3-17 Meridian Square

Ce vieux centre commercial occupe la partie Nord de ce pâté de maisons. Il y a un parking à l'Est avec des niveaux souterrains accessibles par des rampes. Les gosses du quartier s'en servent comme piste de skate. L'ensemble connaît des difficultés depuis 2011, date d'ouverture du Bloccom. Malgré de fréquents nouveaux aménagements, les commerces quittent peu à peu l'endroit, le mouvement s'étant accéléré ces deux dernières années. Leur survie n'est due qu'aux nombreuses petites sociétés spécialisées qui ne peuvent se permettre d'emménager dans le Bloccom. Les périodes de plus grande activité sont Noël et la saison touristique.

Niveau de Protection : 1

A3-18 FutSur

La tour FutSur s'élève dans le coin Sud-Ouest du pâté de maisons. A côté de ses parois de verres-miroirs teintés d'or, les autres immeubles du quartier semblent bien tristes. La compagnie qui regroupe des agents de change, loue aussi des bureaux à d'autres sociétés de services financiers et immobiliers. Malgré sa petite taille, elle compte de nombreux attachés commerciaux qui ont tous leurs clients particuliers. Tout investisseur est le bienvenu ici.

Niveau de Protection : 2

A3-19 Le "Trou"

Il s'agit d'un assortiment de petits immeubles constitués de fast-food au rez-de-chaussée et d'appartements dans les étages supérieurs. On y voit souvent traîner la bande des Reines Noires, qui grignote tout en dealant de la drogue aux employés de bureau venus là pour le déjeuner. Le gang ne représente pas encore une menace assez sérieuse pour que la police intervienne.

Niveau de Protection : 0

A3-20 Centre d'affaire Merrill, Asukaga & Finch

M, A & F possède ces deux gratte-ciel de bureaux, louant une partie de l'espace à des sociétés non concurrentes (compagnies aériennes et autres du même type). L'extérieur est un enchevêtrement d'acier (couleur chrome à l'Ouest, bleu revolver à l'Est) éblouissant en pleine lumière. L'ensemble a l'aspect d'une forteresse inexpugnable. La sécurité est très stricte dans l'enceinte et des gardes armés de PM patrouillent sur les trottoirs entourant l'ensemble. Firme d'investissement très puissante, M, A & F a principalement des sociétés comme clientèle, les particuliers préférant la démarche plus conviviale de FutSur.

Le parking situé au Nord est grand et propre, et ses tarifs prohibitifs assurent au client qui a les moyens de se trouver une place.

Niveau de Sécurité : 3

A3-21 Complexe Légal Demitrov, Koski, Pang & Lo

Ce cabinet international a commencé dans l'une des tours situées à l'Est du pâté de maisons. Par la suite, il a racheté petit à petit tous les autres bâtiments. A l'heure actuelle, le complexe subit une importante réorganisation, la tour d'origine étant transformée en hôtel et résidence pour clients et partenaires. Pour ce faire, on a temporairement converti les bureaux de l'autre immeuble en suite, le personnel ayant été déplacé dans les bâtiments au Sud. Ces derniers, inadaptés à cet usage, sont rénovés durant les heures de travail. De fait, la productivité et le moral des employés sont en baisse et les clients perdent leur confiance en D, K, P & L. Seul le temps dira si cette initiative était ou non heureuse.

Niveau de Protection : 2

A3-22 Station Centre Ville du RINC

Côté Sud de la 5ème Rue, entre les deux gratte-ciel de Demitrov, Koski, Pang & Lo, on trouve des escaliers en béton menant aux quais du RINC. La municipalité a essayé de les maintenir propres mais les gaz d'échappement, la poussière et les débris inhérents aux métros, l'ont fait renoncer.

La station en elle-même est conçue de manière très classique agrémentée de quelques bancs en béton ici et là. On y trouve un vieux cireur de chaussures d'origine hispanique, un coiffeur un peu cher et un libraire vendant livres et journaux.

Il n'y a ni clochards ni dorphes, la police du RINC y veille, mais quantité de jeunes, filles et garçons, y font commerce de leur corps à toute heure. On prétend que certains sont si habiles qu'ils peuvent "exercer" dans une rame pleine sans que personne ne les remarque. D'autres ont une approche plus agressive mais il ne s'agit en général que de diversion pour permettre à des pickpockets d'agir à leur guise.

Les adolescents ont rebaptisé cette station le "Zoo". C'est l'endroit le plus populaire parmi eux. La sécurité

est moins stricte, les clients moins dépravés qu'à la station de Corporate Plaza (appelée la "Jungle") et l'argent tout aussi valable. La plupart sont accrochés à au moins une drogue illégale mais connaissent la loi sur le bout des doigts. Ils évitent ainsi souvent de faire quoi que ce soit de techniquement répréhensible dans le "business". C'est pourquoi, et aussi parce que leurs clients sont surtout de riches contribuables, la police du RINC les laisse tranquille. Elle a néanmoins monté quelques opérations coup-de-poing.

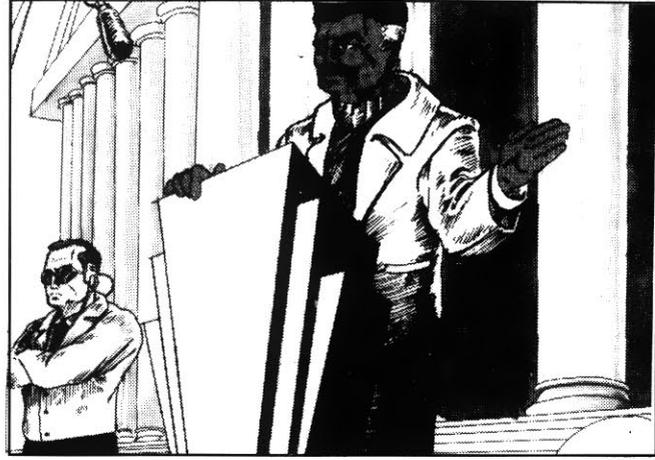
Niveau de Protection : 0

A3-23 Tour de la Caisse d'Épargne de Bay Area

La CE de Bay Area est en chute libre depuis 2009, la plupart de leurs opérations s'étant alors effondrées avec l'offensive des multinationales. Depuis lors ils essaient de reprendre pied mais la communauté économique locale les soupçonne d'avoir conclu quelques accords à la limite de la légalité. La moitié supérieure du bâtiment est occupée par Services Cléricaux & Administratifs SA. Cette société sous-loue certains bureaux à d'autres entreprises du coin.

La tour CEBA commence à dater, la compagnie ne pouvant payer un entretien qui aurait du commencer il y a plus de deux ans. Si SCA déménageait, la CEBA aurait de sérieux problèmes.

Niveau de Protection : 1



Conférence de presse, 19 Mai 2019. M. le Maire Eburnike (D) et Garven Haarkensen (L).

Garven Haarkensen

Contrairement à son supérieur, l'adjoint au Maire est toujours disponible. Machiavélique, Garven a des vues sur le siège de Maire (et ce n'est que le début). Il a des contacts avec tous les groupes de pression, les multinationales et le crime organisé (pour être plus juste, ils ont tous des contacts avec lui).

Jusqu'à présent il a bien tiré son épingle du jeu et le récent changement d'attitude du Maire lui a valu d'être "approché" à plusieurs reprises pour des faveurs.

INT9 REF6 TECH5 SF7 BT9 CH8 MV6 CON6 EMP7

Compétences : Commandement 4, Perception 5, Education 6, Persuasion 10, Eloquence 10, Pistolet 3, Contrefaçon 5, Conduire 3

Prothèses : Bras cybernétique avec 9mm rétractable et Vraipeau

FIGURES LOCALES

Mbole Eburnike (alias Judson Freeman)

Le Maire : réélu grâce au soutien des grandes entreprises. Néanmoins, fatigué d'être une marionnette aux ordres des multinationales (ou tel l'enfant qui comprend enfin la signification du mot "non"), il essaie de retrouver sa fierté en émettant son veto pour tout projet qui atterrit sur son bureau. De plus, il est devenu membre actif du Nouveau Parti Pan-Africain. C'est d'ailleurs à cette occasion qu'il a fait changer son nom. Quoi qu'il en soit, il est en train de devenir très impopulaire. C'est pour cela qu'il évite de passer trop de temps dans son bureau. Même quand il y est, il est invisible et sa porte reste fermée, contraignant sa secrétaire à s'occuper des visiteurs en colère.

INT10 REF5 TECH7 SF7 BT6 CH7 MV5 CON7 EMP7

Compétences : Commandement 8, Perception 5, Perception Humaine 6, Education 4, Bibliothèque 3, Social 5, Habillement & Style 2, Histoire 4, Politique 5, Eloquence 2

Prothèses : Cyberaudio avec détecteur de micro et capteur de stress vocal.

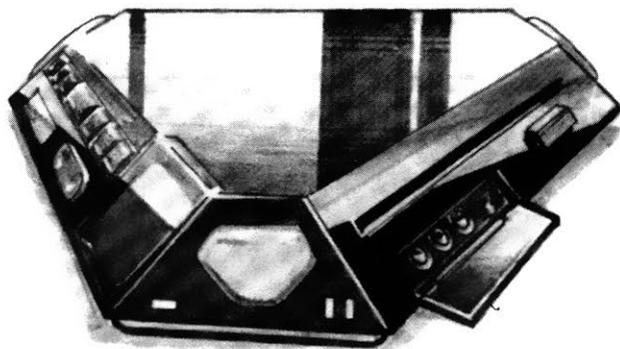
EVENEMENTS & RENCONTRES

- 1 Le Maire tient l'une de ses rares conférences de presse. Des questions ? (seulement le jour).
- 2 Vous remarquez l'adjoint au Maire en pleine discussion avec un tueur à gages. Qu'est-ce qu'il mijote ?
- 3 L'un des gangs les plus dangereux de la ville (au choix du MJ) a décidé de graver ses initiales sur tous les immeubles du quartier et éventuellement sur tous ceux qui se mettront sur son chemin (seulement la nuit).
- 4-6 Encore des touristes avec des caméscopes.
- 7 Une prostituée vous offre ses services ou des informations pour un bon prix.

- 8 Vous êtes bousculés par un homme d'affaires en rogne.
- 9 Brenda McAllan (reporter itinérant de Net 54) interviewe l'homme de la rue. Espérons que personne ne vous recherche.
- 10 Manifestation spontanée contre la corruption de la Municipalité. Barrez-vous vite avant que les flics anti-émeutes n'arrivent.
- 4 Stacy Makida, responsable de la Bibliothèque. Si vous désirez des informations sur l'histoire de la ville, demandez-lui.
- 5 Fred Tallson, reporter minable ayant de grandes ambitions. Il travaille au Journal de la Baie.

CONTACTS

- 1 Edna Wilston, employée de bureau à la Mairie. Elle est au courant de tout et parlera à qui de droit.
- 2 Greg Calters, s'occupe des fichiers des arrestations à la Mairie. Sa grande faiblesse, ce sont les blondes, il ne sait pas leur dire non.
- 3 Melinda, jeune prostituée qui travaille dans la rue. Elle économise pour ouvrir une petite boutique d'antiquités. C'est la favorite de l'Adjoint au Maire et elle sait beaucoup de choses.



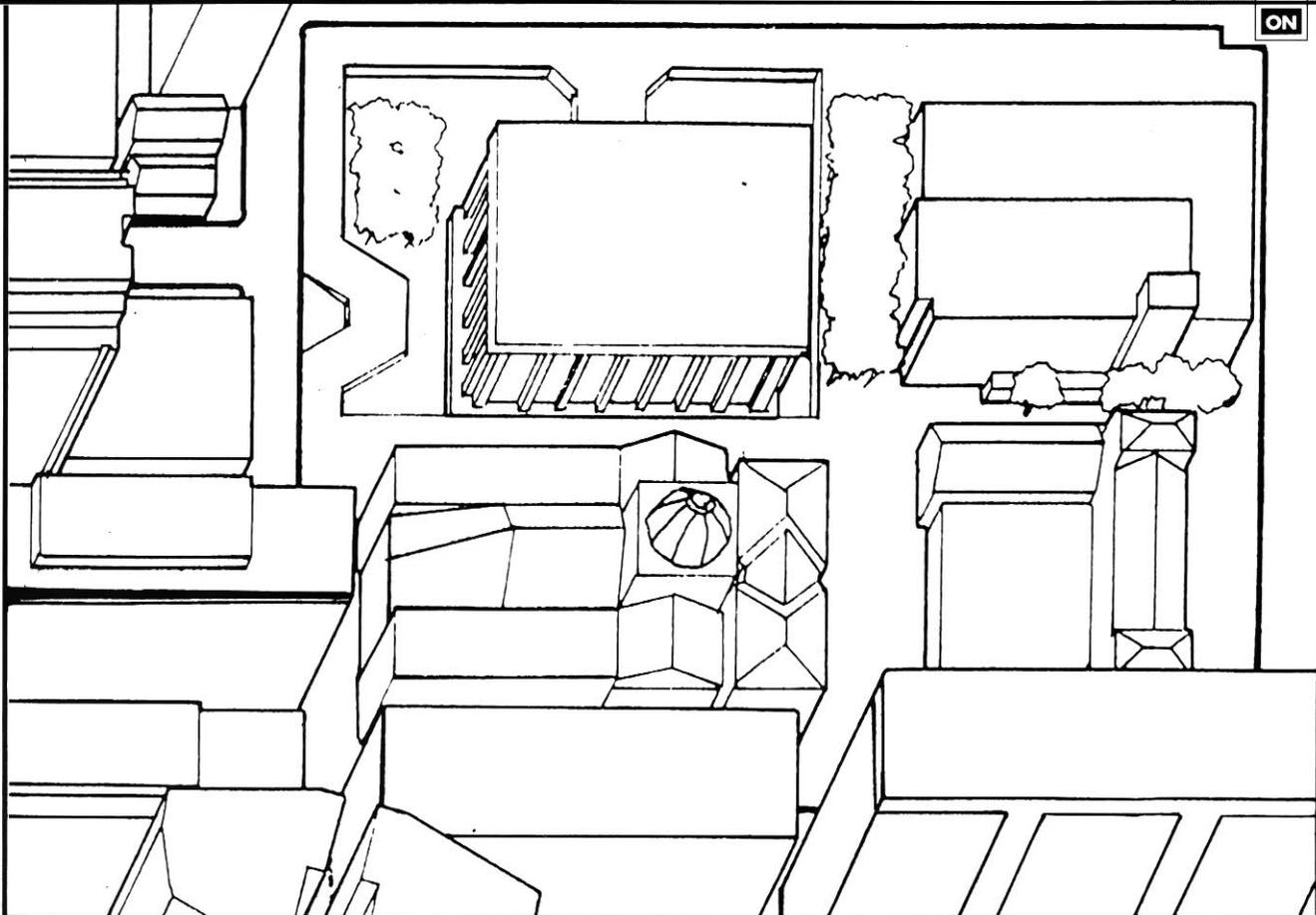
SYSTEME D'INFORMATION DATATERM

Sujet : Vue Rapprochée du Centre Ville

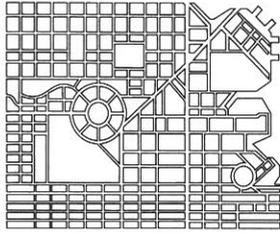


UP

ON



**NORD
EST**



D A T A T E R M

Le Nord-Est, l'un des quartiers les plus commerçants de Night City, s'est soudainement retrouvé en pleine guerre de tranchées contre la décadence urbaine. On y trouve désormais un curieux mélange de heavy-metal et de velours : des hard-rockers prêts à vous faire exploser la tête et de doux cadres prêts à vous faire exploser tout court.

Le Nord-Est, du fait de la proximité du Centre Ville et de la présence de la police, a longtemps été considéré comme un quartier sûr. Chacun pensait que la présence des multinationales permettrait de conserver des rues propres et élégantes. Cependant, d'autres activités ont lentement investi la zone, tirant profit de sa position centrale pour mieux organiser leurs "prestations" à destination des différents "boostergangs" de la ville ; en particulier les Cogneurs et les Maelströms.

Ces nouveaux "commerces" ont d'abord concerné la vie nocturne, n'intéressant que peu les grandes sociétés dont les employés dorment, aux heures indues, dans leurs forteresses de banlieue. Puis d'autres "business" s'installèrent, par exemple le **Kitty Liquor** et le **Metal Heaven**. Et un beau jour les habitants s'aperçurent que les rues étaient infestées de voyous criant, buvant et gâchant d'une manière générale la pause déjeuner. La vie dans le quartier devint pénible et la situation menaçait d'empirer. Les bandes veulent rester, les corporations veulent le contraire. Qui a dit : "à l'Est, rien de nouveau ?"

A4-1 Assurance la Mondiale

QG de la 8ème région de la Mondiale, cette assurance est spécialisée dans les problèmes industriels. Le style rétro et imposant de l'immeuble devait manifester la solidité et la stabilité de la compagnie. Il est en fait affreux et semble démodé. Le toit sert d'aire d'atterrissage pour les deux AV-4 chargés de se rendre d'urgence sur les sites des sinistres. Une fois sur place, un agent dresse un premier constat bientôt suivi d'une longue et fastidieuse enquête généralement réalisée par les "bleus" (personne d'autre ne veut de ce genre de boulot).

Au Nord, une grande enceinte (10m. de haut) abrite l'endroit où sont regroupées toutes les preuves destinées à être examinées par les investigateurs scientifiques. A

moins d'utiliser une forte charge explosive, on ne peut y pénétrer que par la rampe d'accès située au Sud. Les deux points de passage sont fermés par des portes d'acier (personne ne doit toucher aux preuves de la Mondiale). Les murs en béton du bâtiment sont couverts jusqu'en haut de graffitis et de fresques murales urbaines. Un Dataterm se trouve dans le hall d'entrée de l'édifice.

Niveau de Protection : 2

A4-2 AquaDynamics

Ces entrepôts ont été reconvertis en laboratoires par AquaDynamics, une société spécialisée dans la dynamique des fluides et les nourritures dérivées du plancton. Les murs, à l'origine en acier, ont été refaits en béton et plexiglas à l'épreuve des balles afin d'éviter tout espionnage industriel ou risque de fuite toxique. Ces bâtiments n'ont rien de très confortable, c'est un site purement industriel. En considérant la quantité d'équipement hydroponique et de recherche, toute fusillade ferait beaucoup de dégâts.

Niveau de Protection : 0

A4-3 Le Cul-Sec

A l'origine, il s'agissait d'un simple night-club speedmetal/punk. Avec le temps, les fonds gagnés sur une clientèle toujours plus importante ont permis d'étendre les installations sur l'intégralité des faces Est et Sud du pâté de maisons. C'est Sud Joliet, ancien booster et rocker, qui le dirige à l'heure actuelle (voir les Figures Locales). Y viennent surtout des gangs, "posers", "dorphers", "chromers", quelquefois des solos et tous les braves gens qui aiment le punk rock hardcore. Si la plupart des personnes sont là pour boire et faire des rencontres, la principale attraction de l'endroit est l'Arène, et c'est tant mieux ! Sans elle, il y aurait constamment des bagarres.

L'intérieur est confiné. Cela est du tant au nombre de tables qu'à l'importante clientèle. Il est miraculeux d'arriver au bar sans bousculer une douzaine de personnes et provoquer autant d'incidents. Les pickpockets sont monnaie courante ici, cependant les débutants ne font pas long feu.

L'édifice à l'Est du pâté de maisons est appelé l'**Arène**. Construite avec plusieurs couches de cendres, on s'en sert pour régler les différends entre les bandes (c'est gratuit mais il y a une liste d'attente). Les combats opposent en général les deux ou trois meilleurs lutteurs de chaque gang, bien que l'on ait vu des batailles de plus d'une vingtaine de personnes. La loi de la rue veut que les gangs se plient aux "résultats" de ces combats.

Entre l'Arène et le club proprement dit se trouvent des salles de jeu (appartenant à l'établissement) et un centre médical dont s'occupe un certain Vaso, un cyberchirurgien renégat. Des galeries vitrées au-dessus de l'Arène permettent de regarder les combats pour peu qu'on en ait les moyens. Certains sans gêne y font l'amour tout en contemplant le spectacle. La forte présence des bandes, de la police et des gardes chargés de la sécurité contribue au charme du coin qui, après tout, vaut bien celui de la Zone.

Niveau de Protection : 1

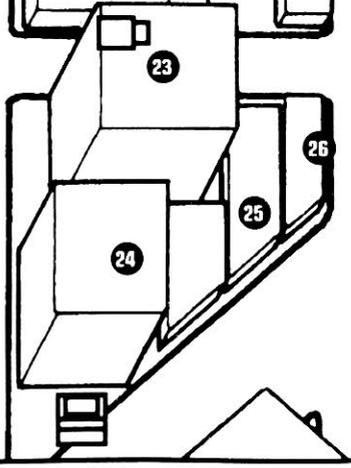
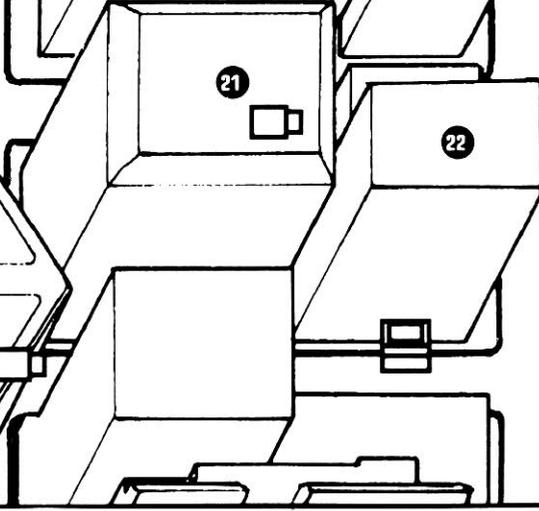
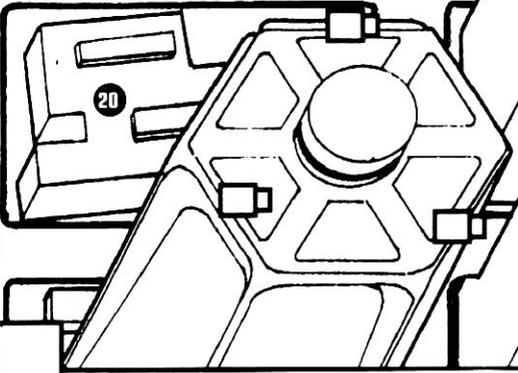
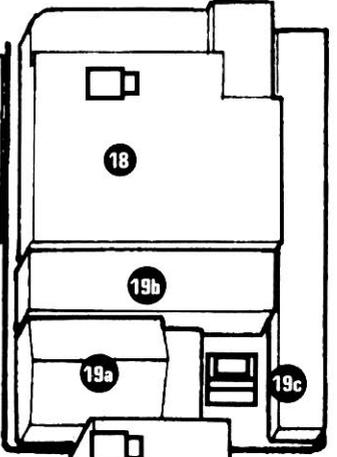
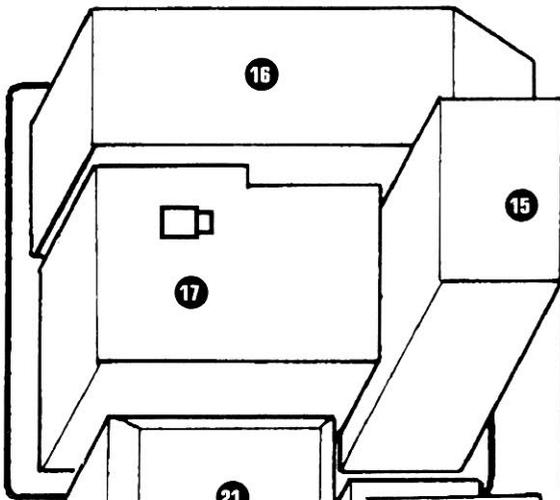
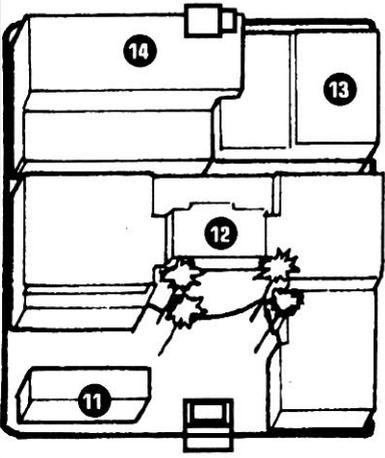
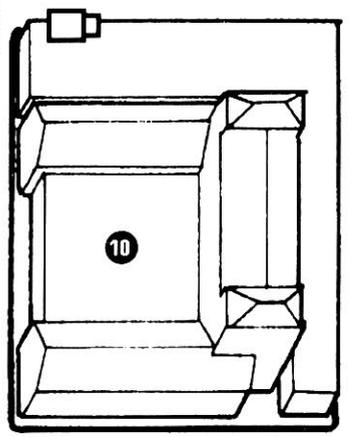
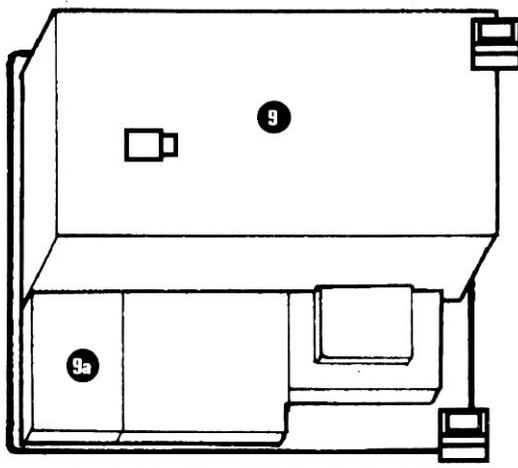
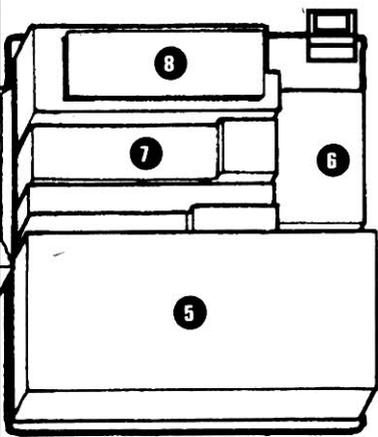
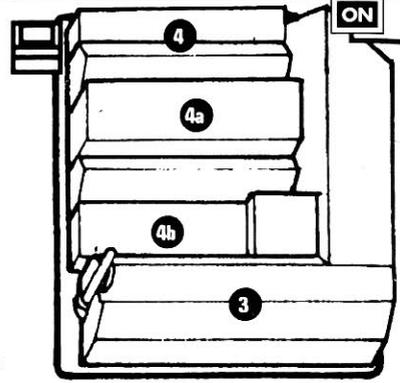
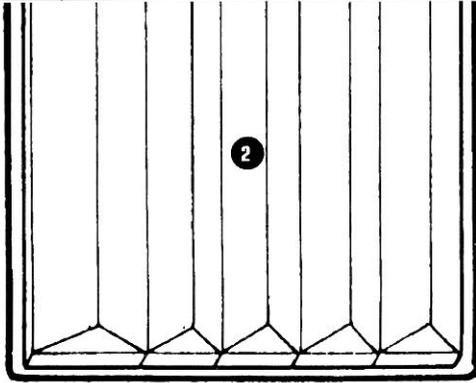
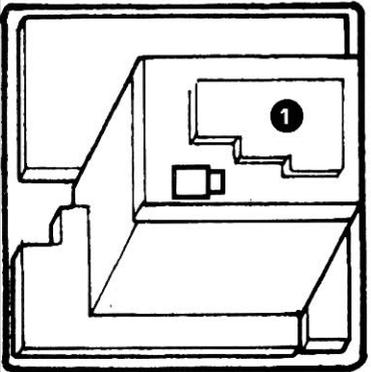
A4-4 Entreprise Barstow

Base d'opérations de cette entreprise de transports, il s'y passe en moyenne entre dix et vingt chargements ou livraisons par jour. Le parking et les quais d'embarquement sont

SYSTEME D'INFORMATION DATATERM

Sujet : Nord Est

UP
ON



malheureusement situés à côté de l'entrée du Cul-Sec. Bien que relativement tolérants à l'égard de la clientèle de la boîte, les camionneurs ne cachent pas leurs opinions, provoquant parfois des incidents. Certains des camions ont même des petites silhouettes de piétons dessinées sur les portes.

Le bâtiment le plus au Nord de l'ensemble regroupe le département logistique, la comptabilité, etc... Les trois immeubles situés entre les bureaux et la discothèque sont des entrepôts ne contenant que des marchandises sans valeur pour les "boostergangs". Le plus grand, par exemple, (A4-4a) abrite des chambres froides où sont stockés pâtés de foie, caviar, fromages et autres aliments. Un punk n'en mangerait pour rien au monde. Dans les autres, on ne trouve que des marchandises volumineuses pour grandes surfaces, comme des frigos ou d'autres choses du même acabit, fort peu intéressantes pour le vrai Cyberpunk.

Niveau de Protection : 1

A4-5 Metalstrom

Club qui fait dans les tendances les plus dures (et bruyantes) du Rock Chromatique. On y est très mal à l'aise, même si au départ il devait réunir un bar Rock agréable et une bonne salle de concert. Fort heureusement, le client de base a le cerveau trop grillé pour s'en rendre compte, l'endroit est donc toujours plein.

Le décor frise l'indestructible. Le bar et les glaces sont en acier dépoli (cabossé à outrance), les tables et les chaises en plastique souple. Après moult expériences (et investissements), le propriétaire (un homme d'affaires avisé qui hait la musique) a opté pour un mobilier "démontable". Il tombe en morceaux si on le sollicite trop, donnant aux bagarres un aspect très Western. Bien-sûr, les "posers" du coin ont plutôt tendance à y voir le résultat de leurs prouesses physiques. Même si l'établissement n'ouvre qu'à 16h00, les employés arrivent dès 09h00 pour tout ranger et remonter.

Des groupes comme *Chaos Armé*, *Sang & Glace* ou les *Destructeurs* s'y produisent régulièrement. La grande majorité des jeunes qui viennent sont armés, aimant à mettre en pratique la violence de la musique. Le bar, que sa réputation précède partout, attire toujours beaucoup de clients qui viennent danser, boire et se battre.

Les bagarres y ont surtout lieu pour des raisons territoriales. Qui devait contrôler les environs du Metalstrom ? Finalement une grande bataille dans l'Arène, entre certains représentants des principaux gangs, décida que ce droit revenait aux *Lutteurs des Ruelles*, des anges gardiens. Ainsi, même si la police n'y patrouille guère, le coin est sûr, les Lutteurs faisant payer chèrement toute infraction au code de la rue (qu'ils ont eux-mêmes mis en place).

Niveau de Protection : 1

A4-6 Kitty Liquor

Quand le Metalstrom ouvrit en 2010, un certain Mark MacGerald y vit la possibilité de faire beaucoup d'argent. Il acheta donc la petite fabrique jouxtant l'établissement. Après avoir graissé les bonnes pattes, il obtint une licence pour vendre de l'alcool et ouvrit son commerce de spiritueux. Il eut immédiatement du succès, la plupart des clients de la boîte ne voulant pas payer 6 eb pour un

verre. Dans le même temps, il persuada le patron du Metalstrom (ne voulant pas encourir sa colère) de se fournir chez lui moyennant de bonnes remises. Ainsi personne ne perdait d'argent dans l'histoire.

MacGerald défie ouvertement la loi, vendant à toute heure même aux mineurs. Mais la Municipalité hésite à l'arrêter du fait de sa nombreuse et délicate clientèle. Des menaces d'émeutes sont apparues en cas de fermeture et personne n'aimerait voir le quartier s'embraser. Elle garde néanmoins le secret espoir de nettoyer la zone.

Niveau de Protection : 0

A4-7 Entrepôts

Mitifer, les célèbres importateurs d'art ont leurs bureaux dans l'une des tours du Centre d'Affaires, mais ils possèdent également ces deux entrepôts où ils stockent la marchandise attendant de passer en douane. Les immeubles sont bien protégés contre tout vandalisme (perpétré à l'intérieur). La société a essayé de vendre les deux immeubles mais pour l'instant, à cause du voisinage, Metalstrom, Metal Heaven et Kitty Liquor (qui n'attirent que les rebuts), personne n'en veut au prix demandé. S'ils venaient à le baisser, il est probable que le nouveau propriétaire achèterait pour conclure des affaires avec les gangs.

Niveau de Protection : 0

A4-8 Metal Heaven

Dans ce paradis de la musique, l'audiophile trouvera tout ce dont il a besoin. Les disques sont vendus au premier étage : imports, productions nationales et artisanales, le choix est vaste mais les prix quelque peu élevés. Vous ne trouvez pas ce que vous voulez, la maison vous le commande, elle a la réputation de pouvoir mettre la main sur toute musique un jour enregistrée. Une réputation si bonne que, malgré les "chromers", des cadres viennent souvent ici acheter leurs TiCD classiques. Il y a d'ailleurs un trio de Robo-Dobermans pour assurer la tranquillité de ces bons clients.

Le sous-sol est occupé par un petit studio d'enregistrement à louer (très cher). L'acoustique est bonne mais pas excellente. On peut y faire produire sa musique.

Les étages supérieurs sont les plus intéressants. Vous pourriez, à condition de mettre le prix, y trouver la basse douze cordes à lecteur actif ou la batterie programmable avec égaliseur paramétrique multioptions en matériaux composites d'Australie de vos rêves. S'il vend toutes les grandes marques, le magasin est spécialisé dans les instruments sur commande, des techniciens étant là en permanence pour faire de vos délires des réalités avec lesquelles vous pourrez vous exprimer. Il y a un Dataterm en piteux état au coin Nord-Est du pâté de maisons.

Niveau de Protection : 1

A4-9 DeskMate SA

Dans ce complexe qui abrite une chaîne de fabrication, se trouvent les bureaux de la DeskMate, une entreprise spécialisée dans la fabrication d'imprimantes laser compactes et bon marché. La sécurité du complexe est très stricte, comprenant netrunners branchés en permanence, alarmes et caméras, portes blindées et gardes armés. Ces derniers peu payés, 6,25 eb de l'heure, ne sont néanmoins pas prêts à mourir pour la cause.

Une croissanterie sous-loue un local au Sud Ouest. Elle est fréquentée par les employés et les cadres de la société le jour, et les bandes la nuit. Avec un peu de savoir-faire on peut même acheter un croissant "spécial". La brigade Narcotique du NCPD n'a cependant encore rien pu prouver. Il y a un Dataterm au coin Sud-Est et un second en meilleur état dans le hall d'entrée de DeskMate.

Niveau de Protection : 1

A4-10 Windemere's

En ville, on appelle cet ensemble d'immeubles le "siège du Géant". Il y a là une galerie d'art connue dans le monde entier, flanquée au Nord et à l'Est d'ateliers de restauration travaillant à son service et d'appartements privés. Du fait de la valeur des oeuvres transitant par ici, la sécurité est importante. Des gardes armés résidant sur place s'assurent, depuis des casemates et des véhicules blindés, que les clients du Cul-Sec ne s'approchent pas trop près. Si un accord de non-agression tacite existe entre les gangs et les équipes de surveillance, il ne se passe pas un mois sans que ces dernières ne soient mises à l'épreuve par des jeunes ayant abusé de la boisson. S'ils s'en tirent vivants (et à plus forte raison entiers), ils ont de la chance.

Niveau de Protection : 3

A4-11 NNews

Ancien marchand de journaux. Ce n'est plus désormais qu'un immense Dataterm avec 10 terminaux à partir desquels on peut accéder à toutes sortes de publications, des feuilles de chou locales aux magazines internationaux. Le distributeur de boissons au coin de la rue est géré par un logiciel d'IA. Il est **déconseillé** de tenter de voler quoi que ce soit, au risque de perdre une main. Enfin c'est ce qui se dit...

Niveau de Protection : 0

A4-12 Café Chrome

Beauté ignorée ? Tout le monde sait que c'est au Café Chrome qu'il faut se montrer et faire la fête dans l'espoir d'être remarquée. Dans la journée, l'endroit est rempli d'hommes d'affaires venus parler boutique dans cet informel décor fifties. La nuit, place aux jeunes ! Une clientèle rock s'y presse pour l'ambiance et l'éventualité de rencontrer quelques stars.

La sécurité semble inexistante, mais vu les personnalités qui viennent parfois ici, mieux vaut rester prudent. En plus des caméras et des videurs, les vedettes emmènent souvent leurs gardes du corps avec elles. L'établissement mise sur ce point, mais si tout échoue, des portes d'acier ferment l'endroit en attendant l'arrivée d'une équipe de sécurité d'Ara-saka appelée par la direction. Dehors, c'est différent. De nombreuses bandes attendent, guettant des proies adolescentes faciles ou escaladant les palmiers décoratifs pour cracher sur les cadres en goguette. L'immeuble au Sud-Est est un parking privé. Y voler une voiture relève de l'exploit. On pénètre dans le Café par le hall central, les restaurants et les cuisines se trouvant à l'Ouest, le bar et la piste de danse à l'Est. Il y a des sorties de secours, mais celles-ci ne sont débloquentes qu'en cas d'alerte au feu. D'ailleurs il est à espérer que les portes d'acier ne se ferment pas en cas d'incendie...

Niveau de Protection : 1

A4-13 MegaDrugstore

Il s'agit de l'un des magasins de cette chaîne nationale de pharmacies. A l'origine, on n'y vendait que des médi-

caments aux patients du Quartier Hospitalier (Section B4) munis d'ordonnances. Désormais, un cabinet médical y établit des diagnostics. On soupçonne certains laborantins d'utiliser le laboratoire pour synthétiser des drogues illégales et les vendre pendant leur temps libre. Elles seraient écoulées par le "Rat", un fixer légendaire qui fréquente le quartier. Rien de bien important n'y est conservé, du fait des problèmes de vol. La sécurité est en effet tout juste suffisante pour s'occuper des sans-abri et des clochards.

Niveau de Protection : 0

A4-14 Systems Original

Il s'agit d'une société de conception de logiciels destinés à être employés dans le Réseau. Une fois branché, il suffit à l'utilisateur de cliquer sur l'icône représentant la société et d'indiquer la destination choisie pour obtenir les infos désirées. Les programmes sont livrés à partir d'un entrepôt de Pacifica. La nuit, des hermes d'acier (60 PA) barrent les portes et les fenêtres.

Niveau de protection : 1

A4-15 Tour Calbank

En plus de la banque, l'immeuble contient des cabinets juridiques internationaux, la CTC (une compagnie d'assurance d'entreprises) et Manfred's, un restaurant allemand très cher, spécialisé dans la préparation de plat à base de boeuf de kobe. L'entrée est largement découverte (symbolisant la politique "portes ouvertes" de la Calbank), balayée de nuit par des systèmes d'armes automatiques APEX. La sécurité est basée au second et un interphone lui permet de faire une sélection à l'entrée.

Niveau de Protection : 1

A4-16 Delany Transport Plaza

Cet immeuble est dédié à la vente et au leasing de tous les moyens de transports possibles et imaginables. Les niveaux inférieurs sont occupés par **AutoToys International**, spécialiste des voitures importées, qui peut sur demande transformer des automobiles à partir d'une base existante. Les autres étages sont loués à des sociétés différentes couvrant les autres types de véhicules, du 787 à la locomotive.

Niveau de Protection : 2

A4-17 Parkinson's

Quand Parkinson a commencé son activité d'appareils électroniques sur mesure, il n'imaginait certainement pas rencontrer un tel succès. En quelques mois, sa société est passée de son garage personnel à ce vaste parc immobilier pour devenir une chaîne nationale spécialiste de la domotique. On pourra aussi y trouver une large gamme d'articles domestiques récréatifs.

Niveau de Protection : 1

A4-18 CineMAX

Cette salle de cinéma traditionnelle et de brandance éprouve certaines difficultés depuis quelques années, du fait de la présence grandissante des gangs dans le quartier. La clientèle aisée vient de moins en moins, sauf durant la journée, et n'est plus suffisante pour couvrir les frais.

Niveau de Protection : 1

A4-19 Global Foods

Cette grande surface d'alimentation propose des nourritures pour tous les goûts. Le patron, Raymond Krok, a lan-

cé un défi permanent à toute personne qui pourra amener une recette que la section restauration serait incapable de préparer. A ce jour, personne n'a pu remporter le prix qui est un voyage tous frais payés pour une destination de votre choix. La clientèle apprécie tout particulièrement le spectacle lorsqu'un punk entre pour commander un plat absolument écoeurant. Il est bien sûr préparé et la sécurité veille alors à ce que le punk puisse déguster sa commande jusqu'au bout en toute quiétude. A ce propos, les toilettes lui restent inaccessibles tant qu'il n'a pas payé l'addition.

Le restaurant est très élégant, décoré avec savoir-faire dans un style culturellement neutre. Il est plein tous les jours de 10h30 à 15h00. La cuisine et les réserves se trouvent au centre du pâté de maisons. La partie Est est occupée par des boutiques de nourriture à emporter par les travailleurs pressés. On peut y trouver une grande variété de nourritures. Un Data-term est situé dans le hall et l'on peut parfois y surprendre un voyou en train de rendre son repas devant tout le monde.

Niveau de Protection : 2

A4-20 Le Bureau Moderne

Un magasin de mobilier de bureau plutôt clinquant. Tout est fait ici pour attirer le jeune cadre soucieux de son image, de l'enseigne en acier dépoli à l'agencement des lieux. Il est inutile de préciser que l'on y fait surtout dans le stylisé et non dans le fonctionnel.

Niveau de Protection : 1

A4-21 L'Advocet

Etablissement qualifié à raison d'hôtel de luxe. Terminaux informatique dans chaque chambre, spa, club de gym, casino, galerie marchande, discothèque, salons, les clients, principalement des hommes d'affaires en déplacement, doivent y dépenser leur argent. Les profits sont d'ailleurs élevés. Toute prestation un peu "particulière" (Braindance illégale, drogue, etc.) peut être arrangée par le concierge. Et puisque de tels "services" ne concernent que les clients de l'hôtel, la police n'a jamais rien dit... Pour l'instant. Ainsi nombreux sont ceux qui, riches mais tordus, louent les suites des étages supérieurs. On y croise souvent des rock stars. L'Advocet, tout comme l'Havenford, est souvent plein toute l'année du fait de sa proximité avec le Palais des Congrès.

Niveau de Protection : 2

A4-22 Hôtel Havenford

Un hôtel de "luxe" guère supérieur au Novotel de base. Les chambres sont néanmoins beaucoup plus abordables qu'à l'Advocet. La clientèle, en rotation hebdomadaire, est surtout composée d'hommes d'affaires. Les chambres sont fonctionnelles et il y a des Dataterms dans tous les halls.

Niveau de Protection : 1

A4-23 EuroBanque

L'un des immeubles du pâté de maisons est occupé par EuroBanque 1, institution bancaire et boursière, spécialisée dans la finance internationale. Bien qu'éloignée du Centre d'Affaires, beaucoup de professionnels y ont leurs comptes.

Niveau de Protection : 2

A4-24 Caserne des Pompiers de Night City

Cette caserne (l'une des deux que compte la ville) pos-

sède le matériel de secours le plus performant du marché. L'équipe, qui compte sur l'appui de véhicules au sol et d'une flotte aérienne, se vante d'être l'une des meilleures de l'Etat Libre de Californie du Nord.

Le garage se trouve dans l'édifice le plus à l'Est. Il est muni de sirènes très puissantes pour assurer que les trottoirs soient dégagés en cas d'alerte. Néanmoins, deux grosses tâches indélébiles témoignent qu'il y a encore à notre époque moderne des gens sourds à Night City.

Les étages supérieurs du grand bâtiment sont occupés par le réfectoire et les dortoirs mais aussi par les aires d'entraînement. Le besoin en pompiers augmentant sans arrêt, la Municipalité a commencé une campagne de recrutement parmi les militaires ; l'argument étant que les situations d'urgence ne sont pas sans rappeler des assauts pendant une bataille.

Niveau de Protection : 1

A4-25 Epuisés-Livres Anciens

Le couple de propriétaires a toujours refusé d'entrer dans les combines des grands éditeurs et ne vend que des ouvrages d'indépendants ou des livres anciens, épuisés ou interdits. Bien que chers, ils sont honnêtes et ne renoncent jamais à trouver un exemplaire commandé. Leur statut marginal leur vaut d'être laissés tranquilles par les gangs mais pas par les multinationales.

Niveau de Protection : 0

A4-26 TemporuE

Si leur publicité ne précise pas ce fait (il ne font d'ailleurs pas de pub), il s'agit d'une agence qui se charge de trouver des jobs faciles, mais néanmoins douteux, à des Cyberpunks sur la pente descendante. Tout le monde les connaît et pour ceux qui viennent les voir, mieux vaut ce genre de travail que métroulo-dodo. TemporuE ne s'intéresse pas aux missions en elles-mêmes, juste aux compétences requises. L'ignorance est un bon recours légal. On les laisse tranquille car il s'agit en fait d'une opération clandestine du NCPD destinée à surveiller les activités à risque et les cyberpsychos potentiels.

Niveau de Protection : 1

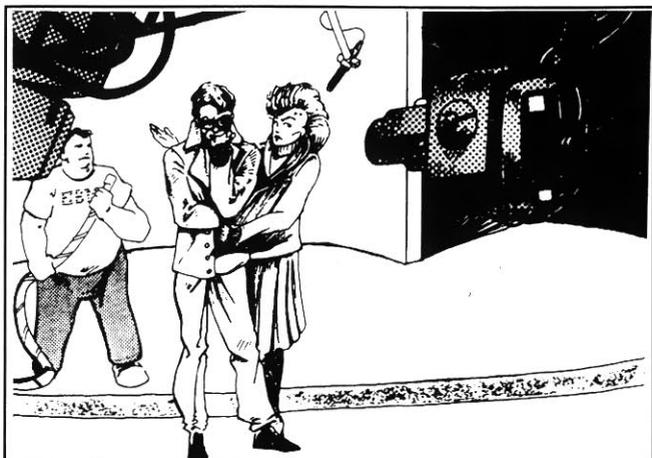
FIGURES LOCALES

Suds Joliet

Possède et dirige le Cul-Sec. Cet ancien chanteur du groupe metalpunk Stormrider a décidé d'ouvrir son propre bar pour produire de nouveaux visages. Il a très bien compris le potentiel pacifique de son Arène et c'est pour cela qu'il a favorisé le projet. Pour des raisons financières aussi, puisqu'il a ouvert des salles pour les parieurs. Il ne prend pas part aux différends des gangs mais remplace parfois des chanteurs défaillants.

INT 7 REF 5 TECH 7 SF 8 BT 5 CH 10 MV 6 CON 6 EMP 5

Compétences : Com. Charismatique 7, Habillement & Style 6, Intimidation 6, Connaissance de la Rue 8, Perception Humaine 5, Lutte 3, Performance 5, Commandement 3



P.L. Ellison sur le plateau de l'émission Look and Style

Prothèses : AudioVox, capteurs de toxines.

P.L. Ellison

Cet ancien pigiste de RockerBoy Magazine est désormais présentateur TV. Il anime une émission d'une demi-heure, Look & Style, diffusée en direct depuis le Café Chrome tous les mercredis soirs. En général le programme de la soirée est prévu à l'avance, mais il peut changer si l'occasion d'interviewer (de casser les pieds à) une star se présente.

INT 6 REF 7 TECH 5 SF 8 BT 7 CH 5 MV 6 CON 6 EMP 8

Compétences : Crédibilité 4, Look 4, Habillement & Style 7, Perception Humaine 5, Interview 4, Connaissance de la Rue 3

Prothèses : aucune.

EVENEMENTS & RENCONTRES

- 1 Le NCPD se balade. Probablement une voiture de patrouille ou quelques agents à pied qui sont là pour nettoyer les rues des indésirables.
- 2 Plusieurs bandes sur le chemin du Metalstrom ou du Kitty Liquor. Réactions selon l'humeur, on ne sait jamais avec de pareils poivrots.
- 3 Le Cul-Sec est plein à craquer et deux bandes se battent dans la rue. Le NCPD ne va pas tarder.
- 4 Un groupe de jeunes riches blasés à la recherche de quelque amusement à leur goût (de luxe).
- 5 Quelques exécutifs en route pour le Café Chrome pour une négociation commerciale importante. Il semblerait que leurs gardes du corps apprécient moyennement la présence des PJ.
- 6 Une bouteille volant à basse altitude annonce l'arrivée d'une bande qui veut chahuter les PJ.

- 7 Vigiles poursuivant quelqu'un.
- 8 Vous avez attiré l'attention des Lutteurs des Ruelles avec votre manège.
- 9 Un petit convoi et une importante foule témoignent de l'arrivée d'une figure connue (mais pas pour autant sympathique) à l'Advocet.
- 10 Un accident (pourquoi pas entre un camion de la Barstow et une voiture neuve sortant de chez Auto-Toys) bloque un carrefour.

CONTACTS

- 1 **Ziv Ellis**, femme de ménage à l'Advocet, elle a un passe pour toutes les chambres. Qui sait, avec un peu d'argent...
- 2 **Michael Stewart**, camionneur chez Barstow, il hait les voyous du quartier, qu'il écrase avec délectation grâce à son camion tracteur blindé.
- 3 **Kamina Wazashi**, l'un des meilleurs enquêteurs de la Allworld, toujours la première sur les lieux d'un sinistre. Excellente source d'informations non-confidentielles, en particulier en ce qui concerne les accidents, les incendies locaux, etc...
- 4 **Wilgan Advren**, vigile chez AquaDynamics, il aime son job et ne trahira pas la société. Si elle est menacée, il la défendra coûte que coûte.
- 5 **Martin Scall**, barman au Metalstrom, il garde un oeil vigilant sur les clients en salle. Parfois, il peut aider les gens qu'il apprécie à se rencontrer.

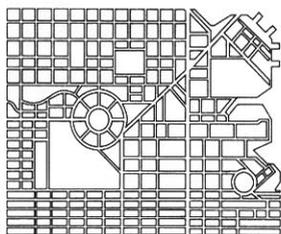
DATATERM™
FYI
 For Your Information™

COULEUR LOCALE

Il y a de nombreuses bandes de chromers dans le coin, mais elles sont en grande partie sous la coupe des Lutteurs des Ruelles, des anges gardiens qui contrôlent le territoire. Toute agression est rapportée aux Lutteurs, qui pratiquent leur propre justice. Ils ont d'ailleurs placardé sur tous les murs un code de la rue qui dit simplement ceci: "Si vous le faites, gare à ce qu'on ne vous chope pas!".

Les autres boosters, nombreux, ne posent pas trop de problèmes, ni ne se battent trop souvent entre eux car les équipes de sécurité n'attendent qu'une bonne raison pour leur tirer dessus. De toute façon, quitte à les mettre en colère, autant que ce soit pour une bonne raison: cogner sur des riches.

MARINA NORD



D A T A T E R M

Avant l'an 2000, l'endroit regroupait une flotte de pêche de taille conséquente et quantité de yachts privés. Désormais c'est une zone industrielle miteuse, les loyers y sont bon marché et les activités locales dévorent l'espace.

Des liaisons régulières sont assurées avec la banlieue (Westbrook) de l'autre côté de la baie, depuis le moderne **Embarcadère des Ferries** construit au bord de l'eau.

A l'opposé de la Marina se dresse le nouveau **Yacht Club de Night City**, domaine de tous ces hommes d'affaires-rois des mers (enfin tant que les pirates du coin ne se montrent pas). Parfois, on peut apercevoir des quais des voiliers tirant des bords dans les eaux noires de pollution de la Baie Del Coronado, réminiscences de temps meilleurs.

A5-1 C. Donut Express SA

C'est une entreprise de transport équipée de semi-remorques pour les longs trajets, de camionnettes et de véhicules blindés pour les livraisons locales. Le complexe comporte un parking pour les camions et un entrepôt de transbordement. Nomades, c'est un bon endroit pour trouver un travail d'escorteur. On embauche à toute heure sans poser trop de questions.

Niveau de Protection : 1

A5-2 Grand Bleu Alimentation

Usine agro-alimentaire. Céréales, poudre de soja, levures, épices et produits chimiques y deviennent la ration de base de l'habitant de Night City. On fabrique de tout ici, du surgelé au sous-vide. La plupart de ce que vous trouverez dans votre supermarché habituel est "préparé" dans des usines de ce genre.

Niveau de Protection : 1

A5-3 Editions Osborne-Spielberg

On y trouve l'entrepôt et les bureaux de la compagnie. Les livres, cassettes et autres publications destinés aux environs sont stockés dans un vaste dépôt. Le QG administratif et le service éditorial se trouvent dans les bureaux. La production (impression) est quant à elle réalisée ailleurs.

Niveau de Protection : 1

A5-4 La Croix de Chrome

Entreprise de fabrication de matériel médical utilisé par les petites cliniques locales (greffes de prothèses, guérison des blessures, etc...). La CC est une société importante dont le catalogue propose tout ce dont un Medtech peut rêver. Ils ont un service de livraison rapide destiné aux urgences locales.

Niveau de Protection : 1

A5-5 Night City Aujourd'hui!

QG du journal le plus populaire de Night City. Des nouvelles locales sont ajoutées à l'édition nationale à destination des distributeurs automatiques de la ville. C'est le genre de publication qui dépend plus de ses gros titres que de ses articles de fond.

Niveau de Protection : 1

A5-6 Servospiff

La réputation de ce concepteur de systèmes de sécurité codés destinés à toutes les entreprises, des plus petites aux plus grandes, n'est plus à faire. Les fabrications Servospiff protégeront vos informations classifiées des regards indiscrets.

Niveau de Protection : 1

A5-7 Mustang Armement

QG et installations de stockage nord californien de cette manufacture d'armement spécialisée dans les armes d'épaule (elle fabrique aussi une importante gamme de pistolets et d'armes implantées). La production, qui a lieu ailleurs, est assurée par d'immenses usines automatisées.

Niveau de Protection : 2

A5-8 Acme Distribution

Derrière une activité légitime de transport de marchandises, Acme Distribution réalise des convois de biens délicats réclamant une certaine discrétion.

Niveau de Protection : 1

A5-9 Propre & Co

Entreprise de nettoyage de bureaux (cirage des sols, enlèvements d'ordures, etc...). Le personnel est trié sur le volet et garanti du fait de son accès aux locaux les plus sensibles de certaines sociétés.

Niveau de Protection : 1

A5-10 Café 24h

L'un de ces sempiternels bistrotts où l'on sert le flot ininterrompu de gens qui transitent par la Marina. Très populaire à cause de sa nourriture "maison".

Niveau de Protection : 0

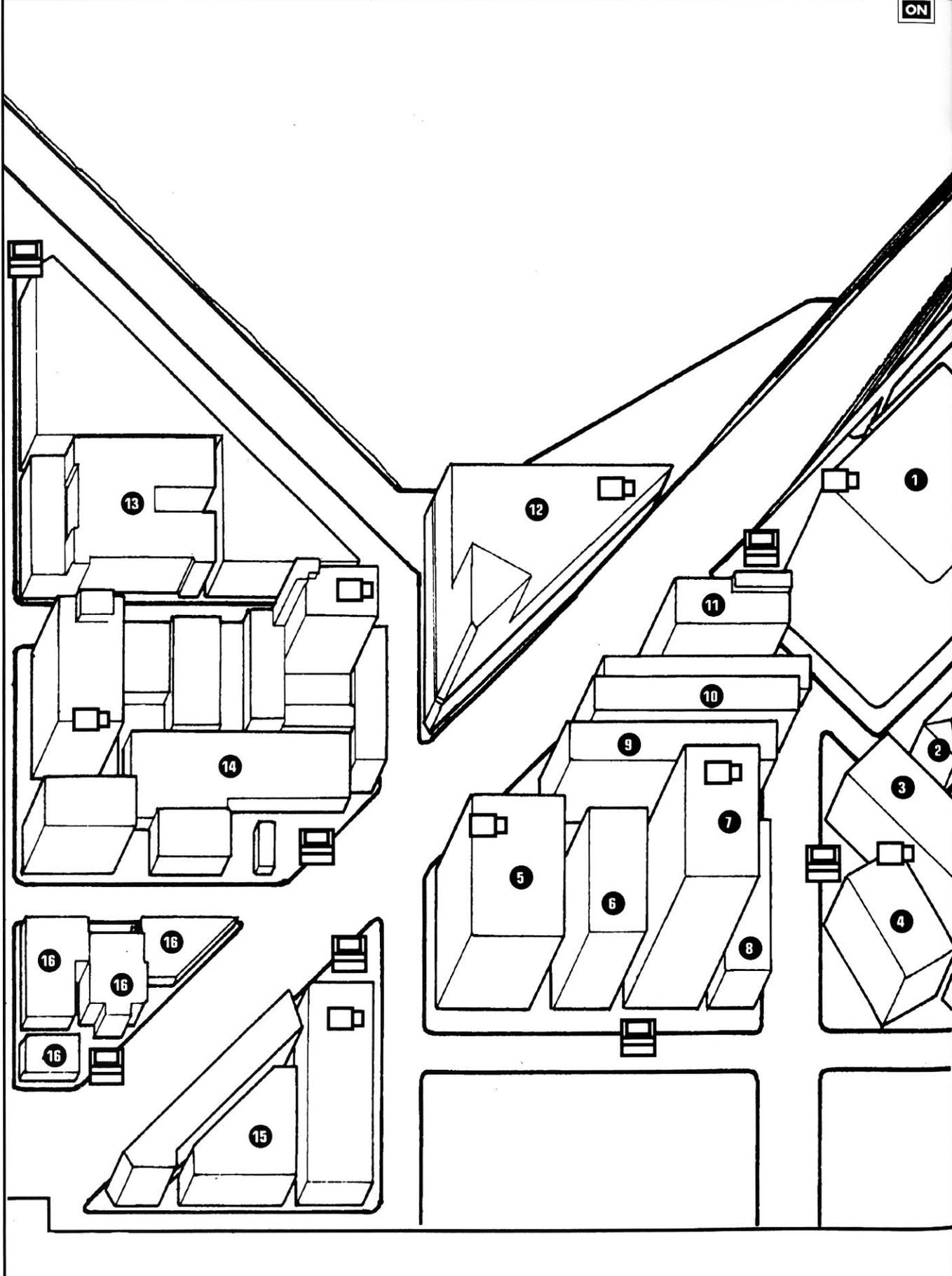
A5-11 SensuTour

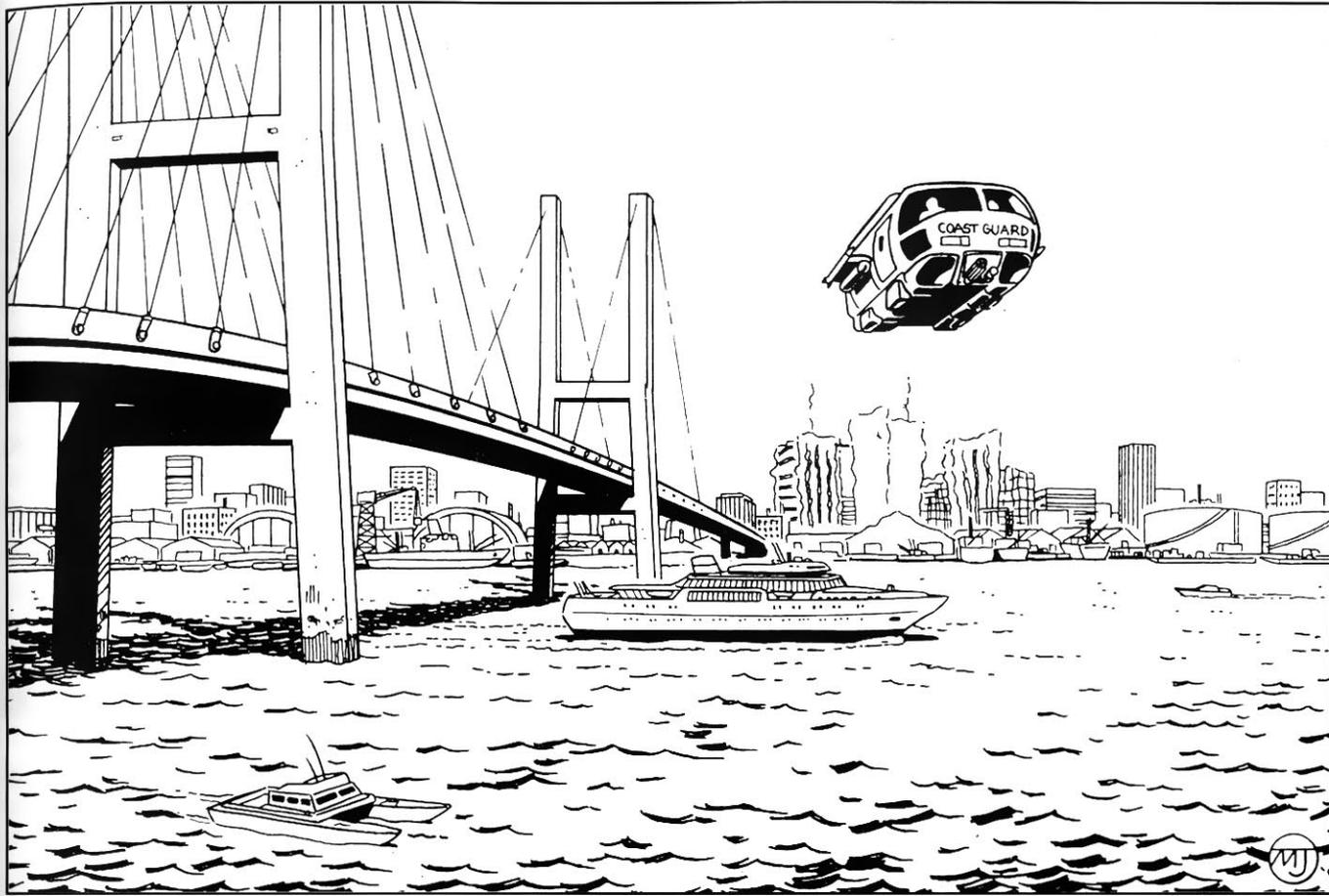
Officiellement c'est une agence de voyages. Officieusement c'est une couverture pour Interpol, le service d'espionnage policier de la CEE. En fait, ils ne vendent que très rarement des voyages et sont particulièrement inefficaces en face d'un vrai client.

Niveau de Protection : 2

A5-12 Capitainerie du Port

Le Capitaine du Port s'occupe des installations de Night City mais aussi du district maritime s'étendant jus-





qu'à la Baie de San Morro au Sud. Il gère les entrées et les sorties de marchandises, les attributions d'emplacements, etc... Ses agents, la Police du Port, dont la juridiction s'étend au-delà des zones portuaires, ont souvent des problèmes avec le NCPD, qu'ils considèrent comme très corrompu.

Niveau de Protection : 2

A5-13 Bar Américain

Débit de boisson dont la clientèle va des mercenaires-solos aux durs du coin en passant par les dockers. C'est le Capitaine du Port qui a remis sa licence au bar, mais ce dernier est souvent surveillé par le NCPD ou la CIA.

Niveau de Protection : 1

A5-14 Département des Véhicules Motorisés

Division de Night City du DMV. Les taxes sur les véhicules et les amendes sont réglées ici et les DMV s'occupent aussi des autorisations de circulation tant terrestres qu'aériennes.

Niveau de Protection : 2

A5-15 Medicross Conservation

Banque des corps à peine légale. Elle récupère bon nombre de cadavres non identifiés, qui sont ensuite disséqués et expédiés en morceaux à des hôpitaux illustres comme celui du Centre Médical. La société achète aussi des membres intacts : 500 eb pour un bras, 600 eb pour une jambe, 700 eb pour un organe

vital, 200 eb pour un organe secondaire, 800 eb pour des yeux. Les prix diminuent radicalement quand le porteur d'origine est atteint de maladie. Certains d'ailleurs vont jusqu'à vendre des parties d'eux mêmes pour un fix.

Niveau de Protection : 1

FIGURES LOCALES

Mahan Jones

Capitaine du Port, ce policier est aussi un officiel municipal. Sa police et son administration portuaires sont un véritable gouvernement avec lequel il dirige "sa" partie de la ville. Selon lui, la bureaucratie de la ville souffre de la corruption de la pègre et des multinationales, chose qu'il ne tolère pas dans sa propre organisation.

La Police du Port s'occupe de la zone des docks (au Sud de la plus grande partie de la ville). Parfois, il y a des problèmes lorsque ces **incorruptibles** débarquent en plein dans une opération illégale pour laquelle le NCPD a été payé pour fermer les yeux.

INT7 REF5 TECH8 SF9 BT7 CH9 MV6 CON8 EMP5

Compétences : Connaissance de la Rue 9, Pistolet 5, Fusil 4, Voile 4, Lutte 3, Administration 7, Habillement



La Police du Port après une opération d'envergure le 30 Nov. 2018, Capitaine Mahan Jones (Centre)

& Style 4, Perception 2

Prothèses : Cyberoœil avec amplificateur de lumière et caméra.

EVENEMENTS & RENCONTRES

- 1 Un convoi de troupes de l'armée US en provenance du Sud de la ville traverse le pont jusqu'à son point d'embarquement vers North Oak
- 2 Un fixer aborde le groupe pour lui vendre des marchandises volées à un prix défiant toute concurrence. L'affaire est bidon, déterminez pourquoi et laissez une chance aux PJ de faire appel à leur connaissance de la rue pour le découvrir. Il y a peut-être de l'argent à la clé...
- 3 Rumeur selon laquelle une cargaison de drogues illégales arriverait bientôt dissimulée dans un bateau de pêche.
- 4 Les Anges de Chrome dressent une embuscade à un gang ennemi. Anges gardiens ils laisseront les

PJ tranquilles si ces derniers sont cools. Néanmoins, il peut parfois s'avérer difficile de rester cool...

- 5 Et bien sûr il y a un bouchon. Deux camions sont arrêtés en travers de la rue et les chauffeurs s'engueulent pour savoir qui doit décharger quel bateau.
- 6 Avez-vous remarqué que le pont est sur le trajet des principaux flots de circulation de la ville ? C'est l'heure de pointe (comme trois fois par jour) et le moyen le plus rapide pour se déplacer est de marcher entre les voitures.
- 7 Un agent embauche des volontaires pour acheminer des valeurs vers certaines parties du globe. Vous voulez le job, la recruteuse est sévère. Vous avez autre chose à faire, elle ne vous lâchera pas.

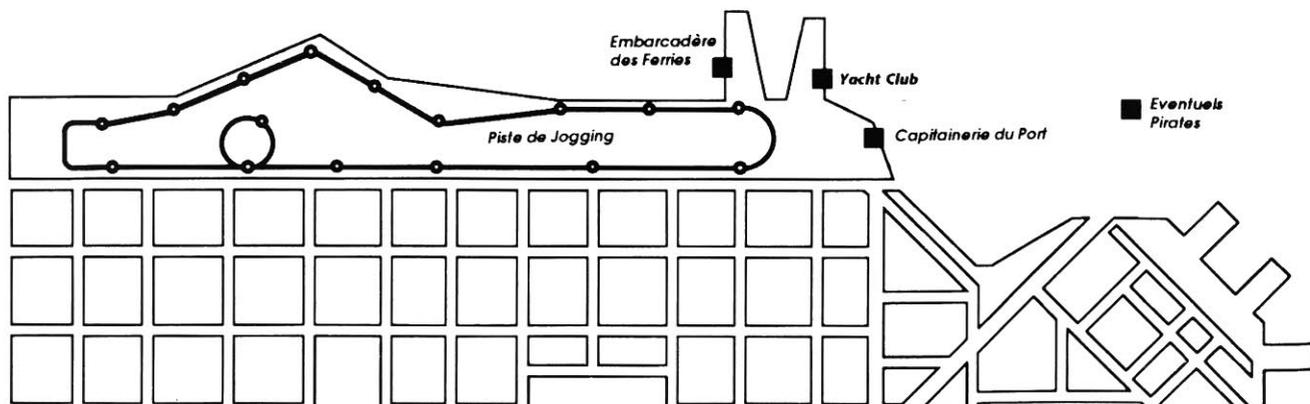
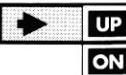
8-10 Rien. Rien de rien...

CONTACTS

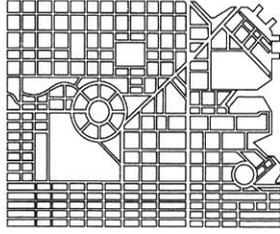
- 1 **Harry le Cheval**, responsable syndical chez C. Donut Express, il hait les grandes sociétés et aidera quiconque veut leur faire un pied de nez.
- 2 **Rikki Sampson**, elle bosse au Bar Américain. C'est la personne à connaître quand on veut des renseignements sur la corruption des Institutions de Night City.
- 3 **Lt. Robert James**, membre de la police du port, il n'aidera que si cela lui semble bénéfique pour la communauté. Incorruptible.
- 4 **Alex Andersen** travaille pour la Croix de Chrome, il peut avoir des prix pour ses amis.
- 5 **Synthia Harrison**, meilleur représentant régional de Mustang Armement, elle vous fera de bonnes conditions si vous achetez en masse.

SYSTEME D'INFORMATION DATATERM

Sujet : La Zone Portuaire



MARINA EST



D A T A T E R M

Au vingtième siècle, cette zone était le siège du commerce et des échanges de Night City. L'ancienne Del Coronado City possédait quantité de longs quais bien adaptés aux opérations de déchargement des cargos des 19ème et 20ème siècles. A l'opposé le trafic en 2020 est surtout dominé par les super tankers et autres porte-conteneurs géants, obligeant les autorités à dérouter les navires vers les installations modernes de San Morro Bay, au Sud.

La zone a quand même conservé un petit air d'antan, grâce aux trafics en tous genres et aux dockers du coin. Le labyrinthe des quais et des hangars sert de refuge aux pirates locaux : des petits groupes de nomades qui s'attaquent aux navires de contrebande avec leurs hors-bords blindés. La rumeur veut que l'on puisse tout trouver ici, à condition d'être patient et de payer le prix.

A6-1 Chez Joe

Fast food traditionnel qui fait partie du décor étrange du coin. Touristes et employés y viennent trouver leur provende. Les habitués, prêts à vous écharper pour être tranquilles, se sont débrouillés pour que les gangs évitent l'endroit.

Niveau de Protection : 0

A6-2 Paradis du Quai N3

Exemple typique du style de rénovation d'un entrepôt à la mode actuelle. L'édifice comprend un espace loué à des boutiques, un restaurant exotique pour clientèle de cadres moyens et un bar de nuit.

Niveau de Protection : 1

A6-3 Bazar Bizarre

Ce qui se fait de mieux pour les techies. A croire que les patrons ont acheté tous les lots de pièces détachées de la Côte Est. Avec de la patience (DIF à la discrétion du MJ), les techies pourront trouver, au milieu de la montagne de matériels divers stockés ici, tout l'équipement de rechange dont ils ont besoin, à un bon prix.

Les butins des pirates et des contrebandiers finissent souvent en ces lieux.

Niveau de Protection : 1

A6-4 Universal Export

Cabinet de conseil, spécialisé dans tout ce qui concerne le fret maritime (tarifs et routes de navigation). On dit qu'ils'agirait en fait d'une couverture pour le célèbre SRMA (Service de Renseignement Militaire Actif) du Gouvernement Provisoire Britannique, spécialiste des opérations anti-IRA.

Niveau de protection : 1

A6-5 United Express

Coursier. Spécialiste des livraisons peu volumineuses. Ils se vantent de pouvoir livrer "tout ce qui est plus petit qu'une boîte de chaussures n'importe où dans la sphère d'influence humaine en moins de trente heures". Leurs AV rouges parcourent toutes les routes commerciales du monde et même de l'espace.

Niveau de Protection : 1

A6-6 Hall ILLW

Le syndicalisme a bien décliné à notre époque. Néanmoins, l'ILLW contrôle toujours les marins et équipes techniques qui chargent et déchargent les navires transitant par Night City. Ils sont les derniers dans le coin.

Niveau de Protection : 0

A6-7 Chantier de l'Hippocampe

Bureaux du dernier chantier naval de Night City. Les ateliers sont situés quelques kilomètres plus au Sud et peuvent produire des coques de plus de 5 000 tonnes de jauge brute. C'est un noeud inextricable de bassins, petits quais et hangars où les pirates viennent parfois abriter leurs plus gros vaisseaux.

Niveau de Protection : 2

A6-8 Baltique Immobilier

Spécialiste de l'immobilier commercial du front de mer, principalement des usines et des entrepôts (parfois des bureaux).

Niveau de Protection : 1

A6-9 Lucky Coiffure

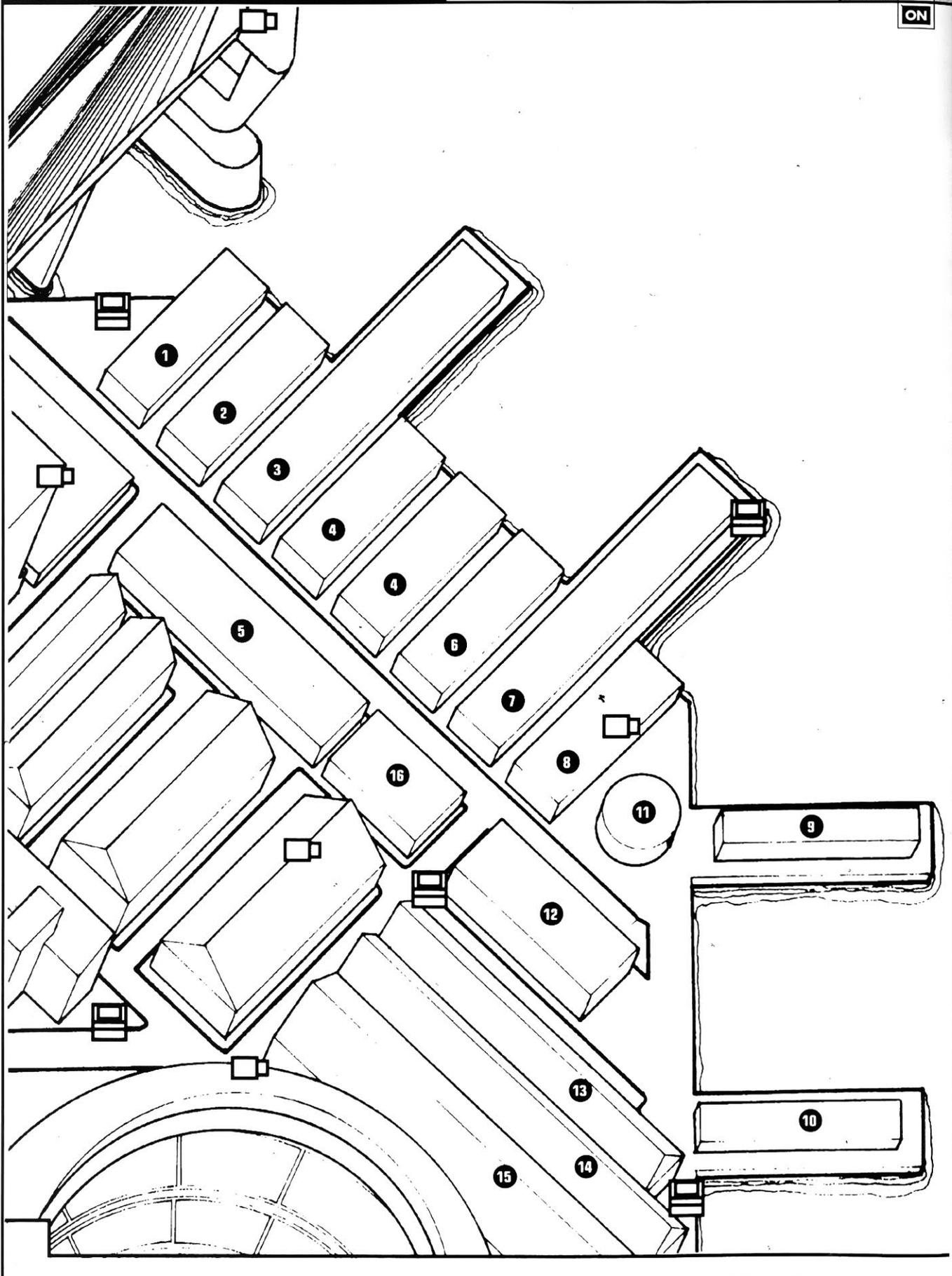
Salon unisexe fréquenté par les gangsters chinois et coréens. A la suite de la Seconde Guerre Commerciale, de nombreux bandits taiwanais, indonésiens ou philippins sont venus se joindre aux pirates du cru. Un nomade y trouvera facilement du travail et un ex-marine pourra s'y faire des contacts.

Niveau de Protection : 0

A6-10 Eastern Star Import SA

Une autre couverture. Cette presque légitime (elle fait des profits) société d'importation de jouets exotiques du monde entier est en fait le QG Côte Ouest des services secrets chinois. En plus de ses contacts avec le monde du commerce, Eastern Star est donc un noeud d'espionnage et de diableries sur la Côte Pacifique.

Niveau de Protection : 2





A6-11 Prudhoe Pride Oil Co.

Le pétrole est presque aussi important qu'avant, les réserves sont encore bonnes pour trente ans et, maintenant que les Arabes sont hors course, il y a beaucoup d'argent à faire (en particulier dans tout ce qui est matières plastiques). PPO possède raffineries et installations de stockage dans la Baie de San Morro.

Niveau de Protection : 1

A6-12 Espace Social et de Réunionification

Lieu de réunion où des groupes plus ou moins importants peuvent louer des salles. La Municipalité s'en sert pour diverses activités jeunesse. On y donne parfois des concerts.

Niveau de Protection : 0

A6-13 Arcade Arcade

Autre point de rencontre des jeunes, les activités y sont néanmoins plus solitaires. C'est une salle de jeux classique qui occupe tout le deuxième étage de cet immeuble. On y trouve de nombreux jeux à interface visuelle et mécanique ainsi que certains systèmes Braindance. Le Fast Food de la salle, bien fréquenté, est toujours plein.

Niveau de Protection : 0

A6-14 Bonne Nuit, Chambres et Cercueils

Hôtel borgne qui occupe le premier étage de l'im-

meuble d'Arcade Arcade. Parfait pour tous ceux qui n'ont presque rien en poche et nulle part où dormir. On y trouve des chambres avec ou sans salle de bain et des espaces repos type cercueil.

Niveau de Protection : 0

A6-15 Blue Light Discount

Les rockers du coin savent qu'ils pourront y trouver de bons instruments. Guitares, claviers, amplis, ordinateurs et une gamme complète de prothèses musicales vous attendent dans l'espace vente libre service du premier étage de cet immeuble.

Niveau de Protection : 1

A6-16 Decker, Tanaka & Rogers

L'un des géants du transport maritime. Ils ont une flotte marchande très moderne. Il y a là les bureaux pour la région de Night City. Les installations de chargement sont localisées au Sud de la ville.

Ils sont toujours en quête de personnel pour escorter leurs transporteurs. En échange d'une protection, ils fournissent nourriture et logement. C'est un excellent moyen de quitter le pays.

Niveau de Protection : 1

FIGURES LOCALES

Joe la Montagne

Contremaître, ennemi juré des grandes entreprises et militant syndical typique. Organisateur avisé, il peut, si l'envie lui en prend, monter un mouvement contestataire en faisant prendre aux gens conscience de leur situation d'exploités.

INT 6 REF 4 TECH 6 SF 8 BT 5 CH 8 MV 7 CON 7 EMP 8

Compétences : Parler en Public 7, Lutte 4, Pistolet 3, Perception 5, Connaissance du Système (entreprises) 3, Eloquence 6, Baratin 6, Education 3

Prothèses : aucune

Capitaine Comet

Responsable des expéditions chez United Express. Si vous vous en faites un ami, il vous trouvera un boulot. A vous de jouer. Il travaille de nuit. C'est une excellente source d'infos pour tout ce qui concerne le transport maritime.

INT 5 REF 7 TECH 7 SF 6 BT 7 CH 9 MV 9 CON 5 EMP 6

Compétences : Connaissance de la Rue 6, Connaissance du Système (transport maritime) 10, Baratin 7, Pistolet 1, Jeu 2, Perception 4

Prothèses : aucune

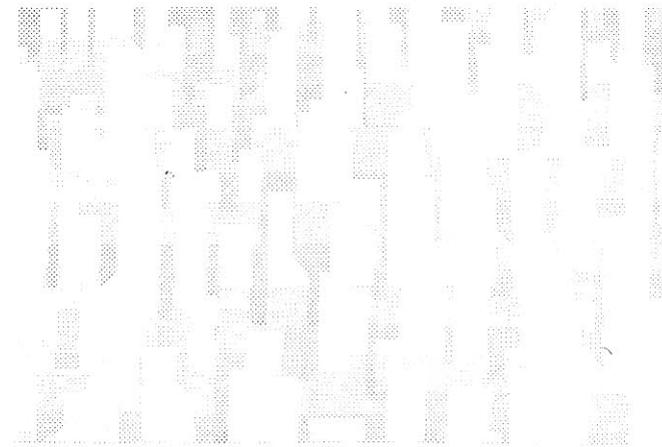
EVENEMENTS & RENCONTRES

- 1 Il y a de la grève dans l'air. Les solos du syndicat s'apprêtent à défendre le piquet contre ceux de la société qui sont alignés dehors et préparent quelque chose.
- 2 Un gang s'attaque à un camion de transport. Que vont faire les PJ : aider la compagnie ou prêter main-forte à la bande ?
- 3 Un groupe d'exécutifs, avec costards et tout, descend la rue à la recherche d'une adresse. Vont-ils voir une des miteuses bandes du coin ? Un service secret ? Lequel ?
- 4 Concert à l'Espace Social. Le trafic est sans dessus dessous. Il n'y a pas un flic, ils sont tous au concert.
- 5 Raid de bandes en préparation. Nombreux et frappés, l'attaque promet d'être importante. Les gangs viennent souvent dans le coin pour le fun.
- 6 Des étrangers (c'est évident vu leurs fringues et leur manière de parler) descendent discrètement la rue. Cherchent-ils les execs du N 3 ?

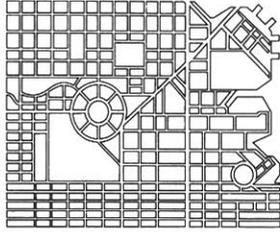
- 7 Concert spontané. Tout le monde s'en fout, mais le trafic est bloqué pour 5D10 minutes. Peut-être les PJ y trouveront-ils certaines informations qu'ils recherchent.
- 8 Un véhicule de la police du port débarque une ou deux escouades qui prennent d'assaut un immeuble.
- 9 Deux groupes surgissent de nulle part en se tirant dessus. Ils ne semblent pas faire partie de bandes ou de la Police.
- 10 Démonstration de force du NCPD, dont plusieurs Transports de Troupes Blindés patrouillent le front de mer.

CONTACTS

- 1 "John Smith", manager d'Eastern Star, il entend tout et, s'il fait vous confiance, il peut s'avérer une formidable source de renseignements.
- 2 "Elizbeth", l'un des membres les plus lucides des Sauvages (gang local), prête à vendre ses petits camarades pour un bon prix.
- 3 Nina Santiago, serveuse chez Joe, ses oreilles traînent partout et elle sait tout ce qui se passe dans le coin. Romantique, elle se fait toujours avoir en amour.
- 4 Billy "le Mulot" Osgood, responsable des inventaires au Bazar Bizarre. S'il vous a à la bonne, il trouvera tout ce que vous voudrez.
- 5 Gina Josephson, joueuse invétérée, elle passe ses journées à Arcade Arcade. Cette adolescente connaît tous les mouvements des bandes de la ville. Personne ne sait où elle habite et ses services sont chers, mais avec elle à vos côtés, vos chances d'entuber un gang augmentent très sérieusement (70%).



WEST HILL



D A T A T E R M

Night City n'est pas uniquement constituée de tours commerciales ou de quartiers minables envahis de boostergangs. Dans les Jardins de Westhill, constructions élégantes et boutiques de luxe sophistiquées sont à l'ordre du jour. Le nom provient d'ailleurs de l'importante quantité de verdure qui agrémente les immeubles résidentiels. Pinewood Bazaar, centre commercial souterrain, est illuminé le jour par les dômes de verre plantés dans la pinède située au centre de ce quartier et forme, avec les appartements voisins une communauté intégrée (avec salle de sport, église épiscopale). C'est ce qui se fait de mieux en matière d'habitat urbain, mais il n'y a que peu d'élus, même parmi les affairistes.

A à peine cinq minutes en métro de Corporate Plaza, Westhill est aussi le lieu de prédilection de tous les jeunes loups des affaires. Les loyers des appartements commencent à 2 800 eb par mois.

Des gardes armés patrouillent la zone. Légalement, les jardins de Westhill et Pinewood Bazaar sont des propriétés privées et tout indésirable qui y pénètre est immédiatement arrêté, "éduqué" et refoulé au Sud de la ville.

B1-1 Les Jardins de Westhill

Il s'agit d'un ensemble d'élégants appartements de luxe, situés sur les douces pentes de Westhill. Des parkings souterrains ont libéré l'espace pour des jardins et parcs "publics". De nombreux services très efficaces sont à la disposition des habitants pour leur rendre la vie plus facile en assurant leur tranquillité.

On entre dans son immeuble grâce à une carte à puce. Son entretien (appartements compris) est entièrement sous contrat et comporte des blanchisseries

automatisées. Des passages souterrains permettent en outre d'accéder au Bazaar directement depuis sa résidence.

Niveau de Protection : 2

B1-2 Pinewood Spa

Ce complexe propose toutes les formes de sports à la mode chez les cadres supérieurs. On y a même installé les toutes nouvelles cabines Braindance Bodytoner. Votre esprit, branché sur Braindance, se repose, pendant que votre corps est électriquement stimulé et entraîné. Pour ceux qui aiment les choses plus traditionnelles, il y a une salle de musculation, des terrains de hand-ball et un gymnase pluridisciplinaire. De plus, on peut trouver sur le toit une piste de course à pied et une piscine.

Niveau de Protection : 1

B1-3 Eglise de Dieu de Westhill

Cette vieille église épiscopale était là avant la construction des jardins de Westhill et continue à "élever" les esprits des résidents du quartier.

Niveau de Protection : 0

B1-4 Pinewood Bazaar

Ce centre commercial souterrain, illuminé par la lumière qui filtre des dômes, regroupe quantité de magasins et de boutiques de luxe destinés à la clientèle des affairistes de la ville. On y trouve des biosculpteurs, **BodyWorks**, deux galeries d'art (l'une exposant des oeuvres coréennes et vietnamiennes, l'autre vendant des reproductions des classiques), des librairies, des boutiques de mode, des bijoutiers et **Merrillians**, un supermarché entièrement automatisé où l'on commande sur catalogue informatique (il est accessible depuis le Réseau et l'on peut donc se faire livrer).

Il y a un cinéma de six salles dans le Bazaar et un bar, le **Mahattan's**, qui ferme tard dans la nuit. On y trouve aussi deux très bons restaurants, le **Petite Italie** et le **Thai House**, et de nombreux fast food. Récemment on y a construit un complexe Braindance, **Holoplex**, qui compte plus d'une centaine de cabines privées. Le client, confortablement installé dans un fauteuil inclinable, a le choix entre plusieurs dizaines de nouveaux programmes. Des passages souterrains mènent aux appartements et à la rue, où l'on pourra trouver des Dataterm et des kiosques à journaux automatiques.

Niveau de Protection : 2

B1-5 Tijuana Café

De la cuisine mexicaine légère y est servi dans un décor traditionnel paysan. Le chef, M. Casteda, n'est pas seulement un maître de la cuisine mexicaine, il a longuement étudié les coutumes de son pays ce qui donne à l'endroit un parfum d'exotisme et d'authenticité. Il faut y essayer les tortillas maison et ne pas oublier de commander des soppas au dessert.

Niveau de Protection : 1

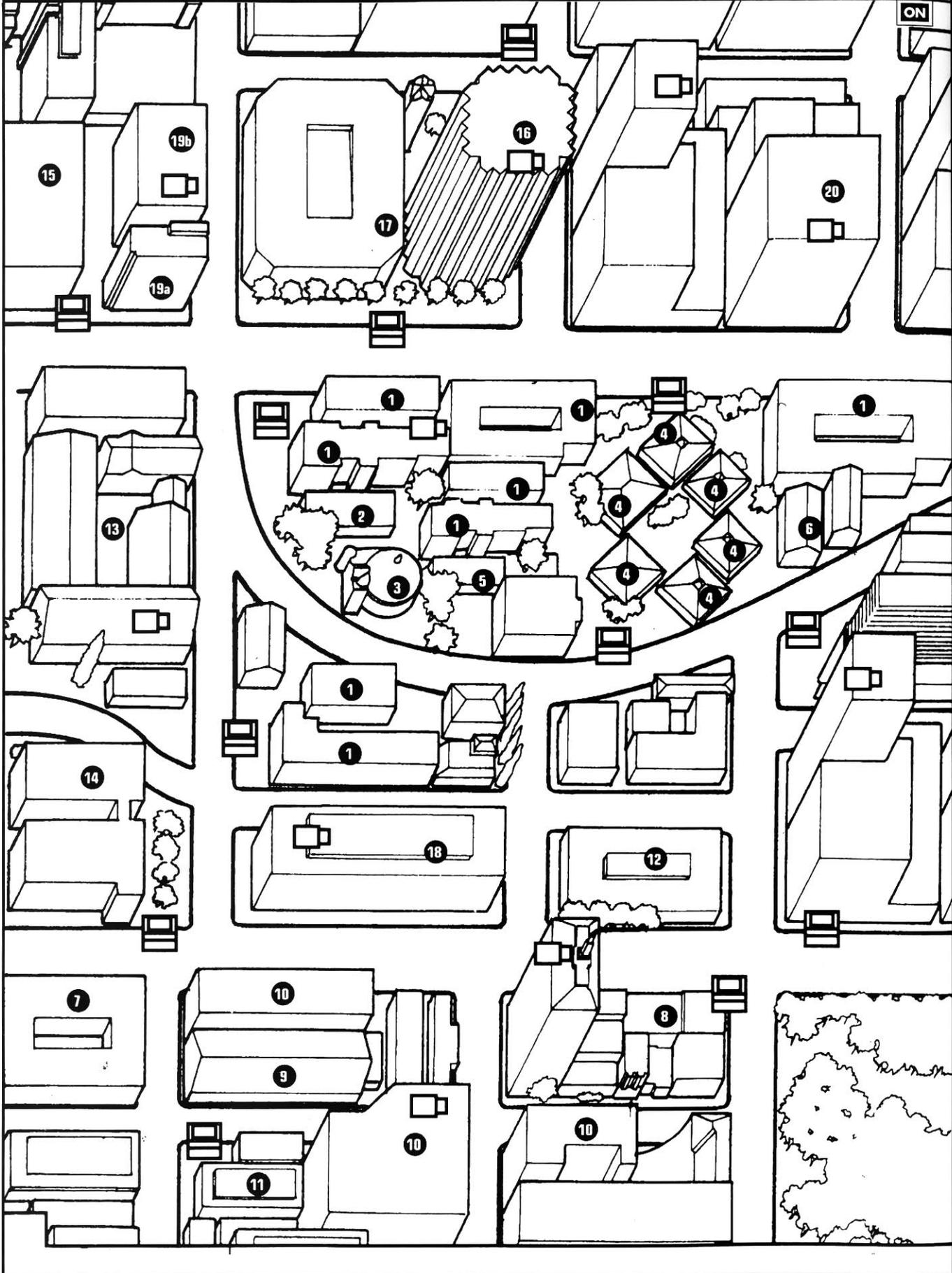
B1-6 Salon de thé Nino

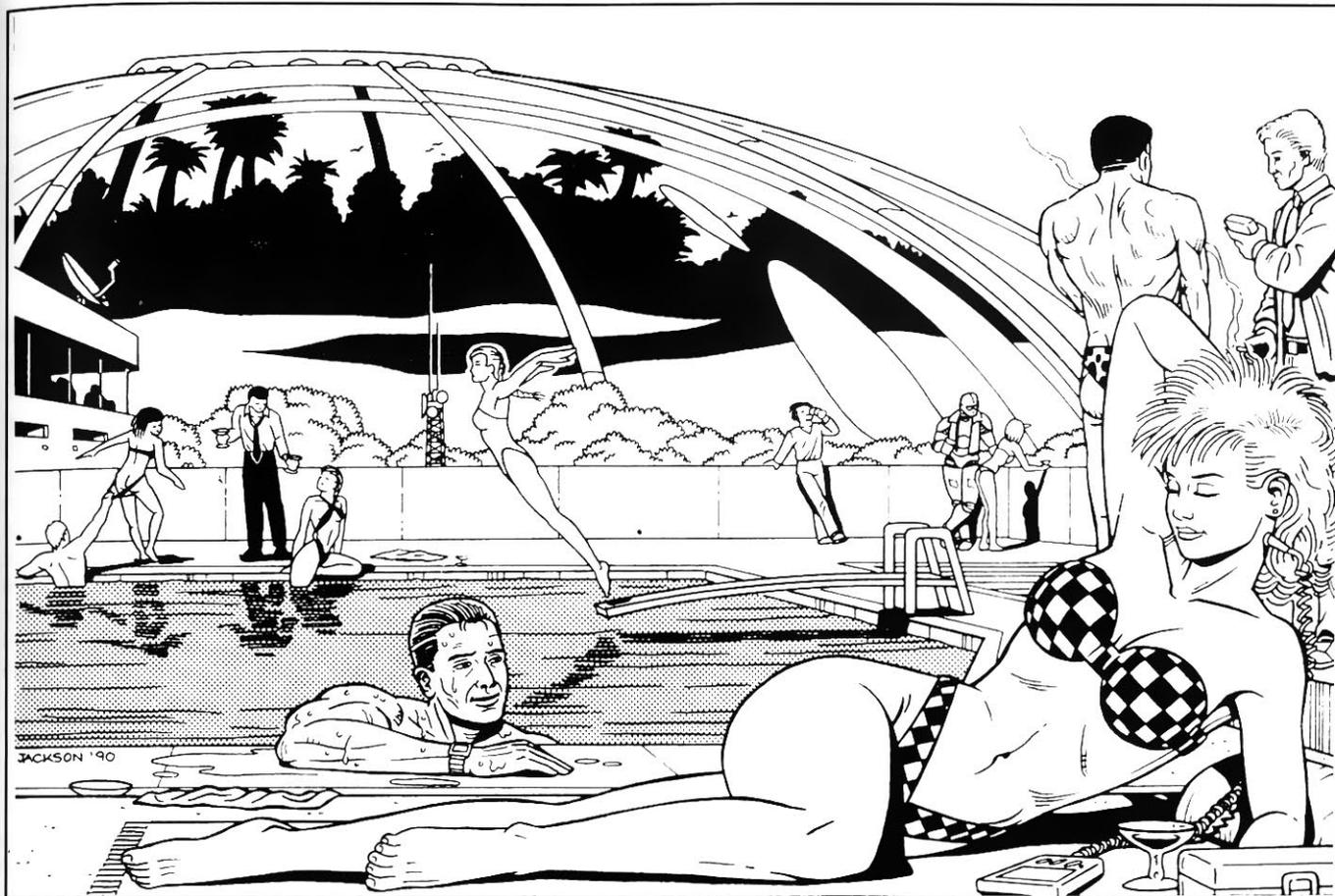
Chef japonais à l'accent d'Okinawa. On y propose toutes sortes de plats, du rustique sashimi d'oreille de

SYSTEME D'INFORMATION DATATERM

Sujet : WEST HILL

UP
ON





porc à des mets plus traditionnels. Essayez le Sushi bar pour un repas léger et du saké
Niveau de Protection : 0

B1-7 Galerie Serengeti

A l'intérieur, près de l'entrée, des lions, se reposant paresseusement dans des arbres, vous accueilleront. Ailleurs, vous pourrez voir des girafes, des rhinocéros se croiser alors que des singes crient de branche en branche. Tous sont des hologrammes, sauf les plantes, bien réelles. Serengeti est un spécialiste de l'holographie de la faune sauvage africaine. Leur plus étonnante réalisation est sans doute le léopard, qui, disposé couché sur la table du salon, animera sans problème toutes vos soirées mondaines. Ils sont tous livrés avec des effets sonores se déclenchant à l'approche d'une personne.

Niveau de Protection : 1

B1-8 Boutiques du Parc

Principalement des bars et un espace reprographie. Au coin Nord Ouest se trouve le **Krishna Coffee Shop**, réputé pour les nombreux poètes et artistes qui s'y rendent. On peut y découvrir les esprits les plus fins de Night City discutant style et talent. Un Dataterm et un kiosque automatique sont situés au coin Nord-Est du bloc.

Niveau de Protection : 1

B1-9 Appartements

Habités par un mix d'étudiants, d'artistes et de profes-

sionnels.

Niveau de Protection : 1

B1-10 Entrepôts et Ateliers d'Artistes

Certains des bâtiments abritent des ateliers de création, les autres appartiennent toujours à de petites entreprises. Certaines multinationales y stockent leurs produits. Il y a de même quelques petites galeries et une partie des *Studios Silverhand*.

Niveau de Protection : 1

B1-11 Boutiques

Les **Fournitures Arc-en-Ciel**, un restaurant de tacos et un supermarché : c'est tout ce qu'on trouve par ici, preuve qu'il ne faut pas grand chose à un artiste pour être créatif.

Niveau de Protection : 1

B1-12 Bibliothèque de Westhill

Succursale locale de la Bibliothèque Municipale.

Niveau de Protection : 0

B1-13 Musée d'Art Petrochem

Grâce à de généreuses donations, la ville a pu construire ce musée, complément du Muséum se trouvant dans le centre de Night City. L'édifice carré, à l'architecture inspirée de la Renaissance italienne, donne sur une cour intérieure où l'on ne peut pénétrer qu'en passant par l'entrée principale. Le bâtiment est divisé en quatre sections : *art de l'Antiquité*, *Classique*, *Contemporain* et *Sculptures*. Les

bureaux et salles d'exposition spéciales se trouvent dans le petit immeuble au Nord de l'entrée principale.

La sécurité des lieux est assurée par Petrochem, dont les équipes doivent lutter contre les voleurs (il y a beaucoup d'oeuvres de valeur) et le vandalisme des gangs.

Niveau de Protection : 2

B1-14 Campus Artistique NCU

Le campus est établi à côté du musée avec lequel il collabore étroitement pour les cours d'art plastique et l'entretien des oeuvres qui y sont conservées. Les étudiants disposent de nombreux ateliers et studios pour découvrir l'histoire de l'art, le musée fournissant les illustrations des cours théoriques qu'ils reçoivent sur le campus.

La sécurité est assurée par la police du campus et un service de cars reliant ce complexe aux installations principales.

Niveau de Protection : 2

B1-15 Bureaux

Ces gratte-ciel abritent de nombreuses petites et moyennes entreprises dont notamment **GHP Architecture, Stohman & Stohman-Experts Comptables, Pegasus Graphics, Worldwide Engineering, Agence de Presse de Night City, Cabinet Juridique Geller & Stravinsky, Assurances Pacifique, Editions de l'Union, Immobilier Côtier**, etc... Les divers rez-de-chaussée comportent des cafés, boutiques, restaurants, librairies, une salle de kung-fu et d'autres détaillants.

Niveau de Protection : 1

B1-16 Marriot de Night City

Cette tour noire, un hôtel, se dresse au sommet de Westhill au-dessus du Palais des Congrès. Elle est visible depuis Lake Park. Le hall d'entrée contient de nombreuses boutiques. Un Dataterm et un kiosque automatique y sont discrètement disposés.

Au dernier étage se trouve le **Kilimandjaro Peak**, un restaurant, qui offre la plus belle vue de la ville. On y mange la meilleure cuisine africaine de la ville, en provenance des quatre coins du continent noir.

Niveau de Protection : 2

B1-17 Palais des Congrès

Attenant au Marriot, il possède un immense parking souterrain pour satisfaire les besoins générés par la foule qui s'y presse toute l'année. On peut y donner de grands concerts ou y organiser des expositions (une ou plusieurs, l'espace peut être fractionné). Le hall d'entrée contient lui aussi un Dataterm et un kiosque automatique.

Niveau de Protection : 1

B1-18 Appartements, Ateliers d'artistes, Galeries

Entre le campus et les appartements de luxe au Nord. On y trouve des appartements d'étudiants, des commerces et des ateliers d'artistes aménagés dans

les aires de stockage. Avec ses cafés et ses boutiques en bordure de parc, l'ensemble a un air très Greenwich Village.

Le week-end, on peut venir contempler les travaux des artistes étalés sur les trottoirs en une gigantesque galerie à ciel ouvert. Tollaré avait l'habitude de venir peindre ici avant d'être connu et l'on peut parfois y surprendre des artistes comme Harold Pickman et J.T. Harris, venus exposer leurs oeuvres.

Il y a eu quelques problèmes avec les Bozos dans le coin. Ce sont ces posers qui se font remodeler par chirurgie plastique pour ressembler à des clowns. Ils traînent, tous habillés en pantalons orange, grandes vestes à pois et longs pieds palmés, et ennuient les passants. Les Bozos aiment les plaisanteries plutôt destructrices. Une de leurs préférées consiste à jeter un seau plein de peinture (ou de sang) sur l'exposition d'un artiste de rue. Leurs accoutrements permettent cependant aux artistes de les remarquer facilement dans une foule et de pouvoir ainsi prendre les mesures adéquates. Parfois, les Voodoo Boys y viennent aussi dans un grand élan culturel. Dans ce cas, tout le monde plie bagages et s'en va.

Niveau de Protection : 0

B1-19 Honda-Avis Location

Bureaux de la succursale de Night City. Cette multinationale est le résultat de la fusion en 2002 entre le Zaibatsu de l'automobile japonaise et la société américaine sur le déclin bien connue. Honda-Avis ("Nous sommes toujours numéro 1") ne loue que ses propres Métrocars électriques. Les bureaux sont simples et dépouillés, suivant les dernières tendances fonctionnelles japonaises. Il y a, à toute heure, deux à six personnes présentes sur le site, les véhicules étant entreposés dans le parking situé au Nord des bureaux.

Niveau de Protection : 1

B1-20 Parking

Un parking normal.

Niveau de Protection : 0

FIGURES LOCALES

Harold Pickman

Artiste du coin, héritier d'une longue tradition familiale. Toujours à l'affût de ce qui se passe, il peut se révéler être une bonne source d'informations s'il est approché avec tact. En achetant l'une de ses toiles hors de prix par exemple.

INT8 REF9 TECH4 SF7 BT5 CH6 MV7 CON5 EMP8

Compétences : Peinture 8, Connaissance du Quartier 9, Contrefaçon 8, Discrétion 4, Habillement & Style 3, Enseigner 4

Prothèses : aucune

EVENEMENTS & RENCONTRES

- 1 Un cadre en congé repère les PJ et les dénonce à la police comme indésirables.
- 2 Un Fixer se trompe et prend les PJ pour les personnes avec qui il avait rendez-vous. Il essaie de leur vendre des infos sur un projet Arasaka Top-secret.
- 3-6 Tout est calme.

- 8 Les Voodoo Boys arrivent par ici...
- 9 Exposition d'armement au Palais des Congrès. Peut-être y aura-t-il des choses intéressantes.
- 10 La police recherche des témoins pour une fusillade qui a causé la mort d'un artiste du coin. Vous n'avez rien vu par hasard ?

CONTACTS

- 1 **Melinda Estoria**, femme d'un cadre exécutif qui cherche l'aventure. Elle cautionnera tout ce qui lui paraîtra "excitant".
- 2 **Ed Hill**, responsable de l'entretien au Pinewood Bazaar. Il peut couper les systèmes d'alarme moyennant finance. C'est pas le mauvais bougre, mais il a une femme et des gosses.
- 3 **Tamiko Yagata**, serveuse au Nino, elle entend des tas de choses intéressantes pendant le service. Pour un bon prix, elle peut même vous les répéter.
- 4 **Le "Furet"**, un informateur qui est officiellement vigile au Palais des Congrès.
- 5 **Thain Wastern**, un autre artiste du coin. C'est en réalité un netrunner dont la tête est mise à prix. Il ne sortira de l'anonymat que si le jeu en vaut la chandelle.

DATATERM™
FYI
 For Your Information™

VENEZ RIRE AVEC LES CLOWNS

L'activité des gangs dans cette partie de la ville vient principalement de deux bandes.

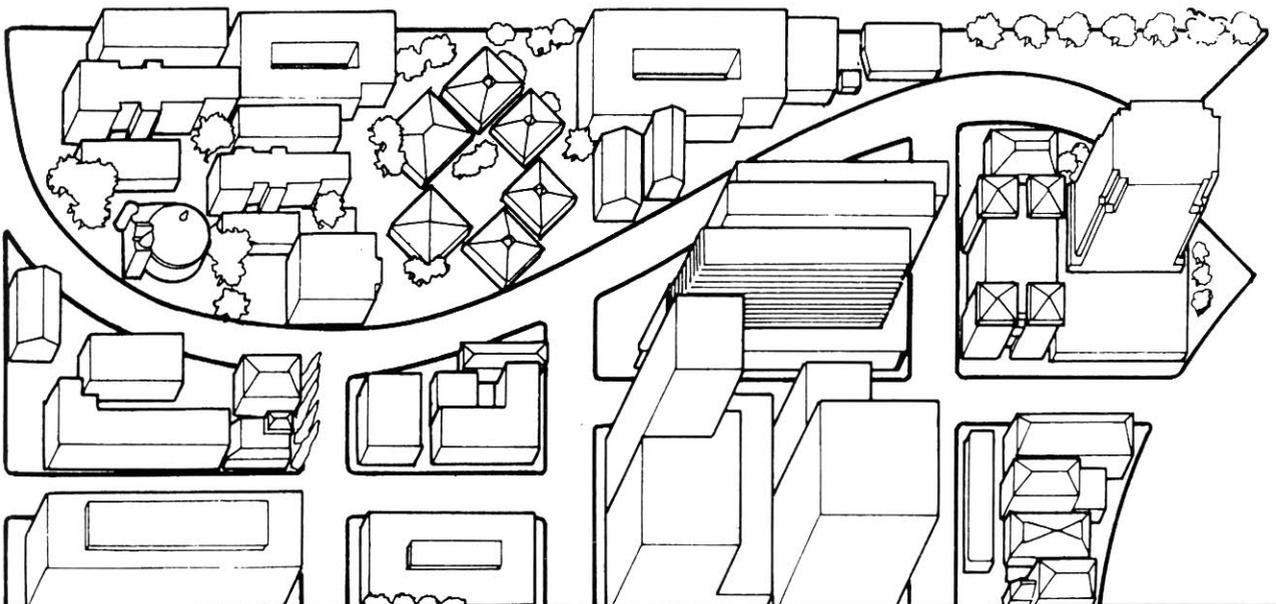
D'un côté, il y a les Bozos, basés dans le quartier des artistes. Leur truc, c'est la destruction de la propriété privée et publique. Ils pratiquent une forme de comédie mortellement ennuyeuse.

De l'autre côté il y a les Voodoo Boys. Ils débarquent parfois depuis leur QG dans le quartier universitaire, et leur venue est toujours synonyme de très mauvaises nouvelles.

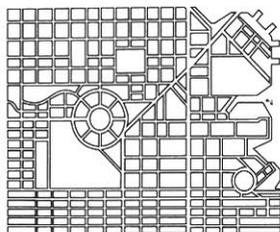
- 7 Les Bozos essaient leur nouvelle blague sur les PJ qui ne s'y attendent pas.

SYSTEME D'INFORMATION DATATERM

Sujet : Vue Rapprochée de Westhill



CENTRE D'AFFAIRES



D A T A T E R M

Comme toutes les autres métropoles modernes, Night City est toujours changeante. Ses quartiers suivent des cycles tortueux, un jour à la mode, le lendemain sur le déclin. Seul l'un d'entre eux fait exception à cette règle. Là-bas tout n'est qu'immeubles de style, avec jardins paysagers et sculptures. Il n'y a pas de fissures dans le revêtement, l'éclairage public fonctionne toujours et, même si la Municipalité n'est en rien responsable, il y a toujours un policier pour vous aider. Depuis ces rues propres et larges s'élèvent, perçant la voûte nuageuse, les gratte-ciel qui dominent la jungle urbaine.

Vous êtes dans le Centre d'Affaires, le véritable siège du pouvoir à Night City.

Les tours des principales entreprises se trouvent dans Corporate Plaza, un ensemble circulaire entouré par Plaza Drive. Aucune dépense n'est évitée pour l'entretien du secteur, cela se reflète tout particulièrement dans l'élégance et la relative sûreté des lieux. Toute personne qui ne semble pas à sa place ou au comportement douteux est susceptible d'être interrogée par la police, municipale ou autre. Ceux ne pouvant justifier de leur présence en ces lieux seront alors, calmement mais rapidement éjectés. Il n'en va pas tout à fait de même dans les environs immédiats de Corporate Plaza. Néanmoins, l'endroit reste dominé par les tenants du commerce, ceci garantissant une présence importante (bien que discrète) de policiers.

Active 24h/24, la zone est cependant plus animée durant les heures normales de travail, quand tous les personnels sont présents, les boutiques et les restaurants ouverts. La circulation est très dense dans la journée, modérée ou faible la nuit. Les transports en commun sont très représentés dans cette zone et pas moins de trois stations proposent bus ou Métro MagLev. Ce sont Plaza Nord, entre Meridian et Plaza Drive, 14ème Rue, entre Plaza Drive et la 14ème, Williams entre Williams et

Plaza Drive et Plaza Ouest. Il y a aussi de nombreux arrêts de bus, tout au long des principaux trajets.

Dans Corporate Plaza on rencontre des cadres, des personnels de service, des gens qui font leurs courses et des policiers, municipaux ou privés. La nuit, on rencontre surtout des policiers. Ils surveillent tout particulièrement les abords du parc et des stations de transports en commun. Le type de population situé à la périphérie immédiate varie beaucoup. Il dépend de la vocation commerciale ou résidentielle de ces zones périphériques.

PLAZA OUEST

B2-1 International Café et l'Etranger

Bar élégant, l'International est un rendez-vous d'affaires populaire parmi les opportunistes du coin. Juste à côté, on trouve l'Etranger, un bar de nuit au décor Europe Continentale, très apprécié par ceux qui travaillent tard ou par les cols-blancs de la sécurité. Le videur, Malcolm, est toujours habillé d'une queue de pie et sa discrétion n'a d'égal que sa taille et son efficacité. Il est là en permanence depuis qu'une rencontre entre le représentant d'une société et deux solos rivaux s'est terminée dans un bain de sang. Les étages supérieurs sont formés d'appartements où habite le personnel d'entretien.

Niveau de Protection : 1

B2-2 Tour Balinger

Exemple parfait d'un immeuble regroupant plusieurs petites entreprises privées sur une quinzaine d'étages, les plus importantes étant Immobilier **Domestique Parkman**, l'**Assurance Mondiale**, **Wrigley & Wrigley SA**, **Conseillers Financiers** et le cabinet d'expertise comptable **Ben Feinberg**. Ce dernier est une figure de marque, puisqu'il gère les fortunes de nombreuses personnalités de la ville dont le Maire, certains acteurs et musiciens, et quelques cadres supérieurs d'EBM et de Net 54.

Niveau de Protection : 2

B2-3 700, 9ème Rue

Autre exemple de tour multi-entreprises, les plus importantes étant l'**Immobilière Plaza**, qui s'occupe de la gestion d'un grande partie du parc de bureaux du quartier, et le **Sunset, Bar & Grill**, un restaurant connu, surtout fréquenté par les habitants du coin. L'endroit est toujours calme sauf quand le **Rainbow Nights**, night-club voisin, organise des concerts. La clientèle des habitués est alors remplacée par les spectateurs qui s'y rendent, parfois même quelques bandes. Lorsque cela se produit, Barney Chan, le propriétaire (un homme rusé, émigré de Hongkong) fait appel aux amis de son fils (tous adeptes d'arts martiaux), chef du gang des *Mousquetaires de Hongkong*.

Niveau de Protection : 1

B2-4 Dean Warner, SA

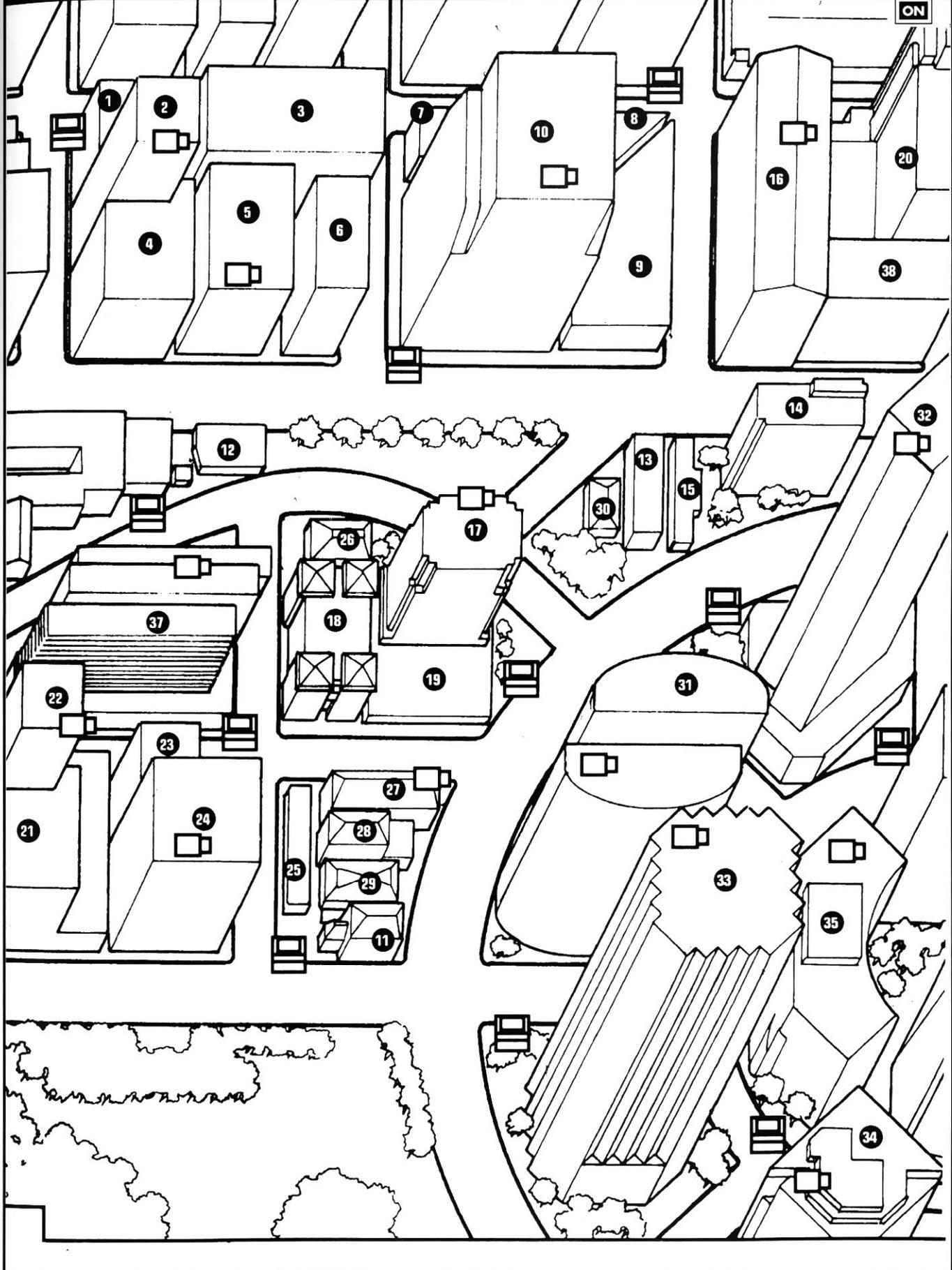
L'exemple typique d'une petite compagnie financière connaissant un succès moyen. La clientèle est composée d'investisseurs exigeants certes mais ne pouvant se permettre de faire appel à des firmes prestigieuses comme Merrill, Asukaga & Finch.

Niveau de Protection : 1

SYSTEME D'INFORMATION DATATERM

Sujet : Le Centre d'Affaire

UP
ON



B2-5 Bureautique Moderne et Robbie's Monster Subs

BM loue, vend et distribue de l'équipement et des fournitures de bureaux aux PME du coin. Leur siège se trouve dans ce bureau mais ils ont des showrooms et des entrepôts dans toute la ville.

Le sous-sol de l'immeuble abrite **Robbie's Monster Subs**. On y vend des sandwiches gras et à une clientèle située au bas de l'échelle affairiste. L'endroit est ouvert 24h/24 et connaît un certain succès. Les soirs où le Rainbow Nights donne des concerts, la clientèle nocturne devient quelque peu "douteuse". C'est Robbie lui-même qui s'occupe de la sécurité. C'est un ex-lutteur de sumo. Méfiez-vous, malgré sa corpulence (150kg), il peut, si on l'énerve suffisamment, surgir de derrière son comptoir à une vitesse prodigieuse.

Niveau de Protection : 1

B2-6 Pacifica Bank

Siège de cette petite banque de la Côte Ouest. La clientèle est surtout composée de membres des personnels de service ou de travailleurs immigrés.

Niveau de Protection : 1

B2-7 Xian Electronique

Détaillant d'électronique grand public typique du centre-ville. On y vend au rabais des marchandises importées de Chine, du Japon ou de Corée (y compris des prothèses).

Niveau de Protection : 1

B2-8 Rael's, Biosculpture et Tattoo

Salon de biosculpture miteux qui s'occupe aussi de greffes cybernétiques dirigé par Rael Sanchez un TCM (Technicien Cosmétique Médical). La clientèle est surtout composée des gens qui viennent au Rainbow Nights. Si vous connaissez les bonnes personnes et avez assez d'argent, on vous conduira dans l'arrière boutique. Là, Rael vous installera tout ce que vous voudrez en prothèses. C'est illégal mais très rentable.

Niveau de Protection : 1

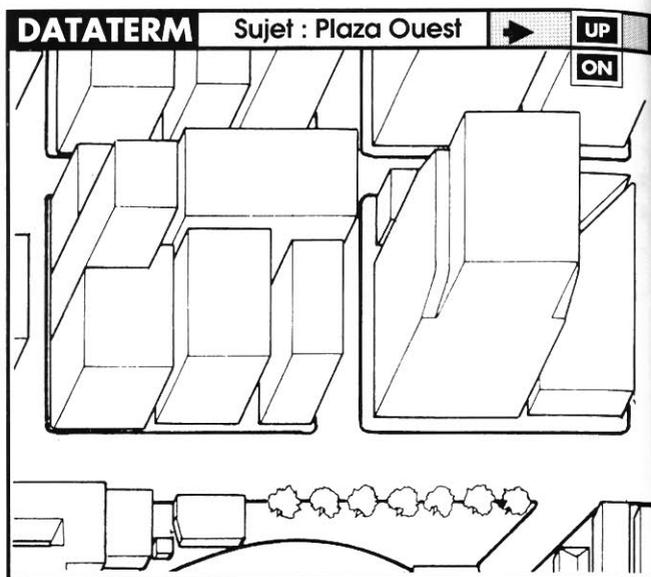
B2-9 Discothèque Rainbow Nights

Night club immense ouvert 24h/24. La clientèle, composée de petits joueurs locaux, est importante mais docile. Une ou deux fois par mois, on y produit une vedette en concert. Le voisinage se remplit alors de boosters, de chromers et d'adolescents en tous genres. La criminalité a tendance à augmenter ces soirs-là. C'est pour cela que les multinationales renforcent l'effectif policier.

La discothèque occupe un immeuble peu élevé qui prend presque la moitié du pâté de maisons. Il y a une entrée principale sur le devant du bâtiment et une autre, secondaire, donnant sur la ruelle à l'arrière. Il y a des sorties de secours tout autour, seulement ouvrables de l'intérieur. Le toit est nu et plein. Le night-club comprend une énorme piste de danse avec d'un côté une scène et de l'autre un bar. Il y a des bureaux en backstage.

La sécurité est toujours très stricte et renforcée les soirs de concert. N'espérez pas rentrer sans billet ou alors préparez-vous à vous battre.

Niveau de Protection : 1



B2-10 Marshall's

Marshall, grand magasin de luxe du centre ville, propose vingt étages de surface de vente et compte treize étages supplémentaires de réserves et de bureaux. Les marchandises sont chères et sophistiquées, allant du prêt-à-porter de créateurs aux accessoires domestiques importés en passant par l'électronique et la cybernétique grand public. La sécurité est stricte et il ne faut pas espérer passer la porte si on a l'air douteusement désargenté.

Niveau de Protection : 2

B2-11 Corporate Showing

Petit cinéma, très select, proposant des vieux films. Les entreprises s'en servent souvent pour y tenir des réunions secrètes. L'entrée est de 17,5 eb et les sièges sont très confortables.

Niveau de Protection : 2

B2-12 Galerie Kuramoto

Grande galerie d'art, exclusivement réservée aux plus riches de la ville. On y trouve des oeuvres d'art moderne et classique, d'origines très diverses. La galerie organise aussi de nombreuses enchères sur invitation. Elle est dirigée par la vieille Yamiko Kuramoto, héritière doucière de la famille du même nom (et possède d'autres galeries à New York, Tokyo et Bonn). La sécurité est assurée par une équipe de solos allemands résidant sur place.

Niveau de protection : 1

B2-13 Mac Donovan's

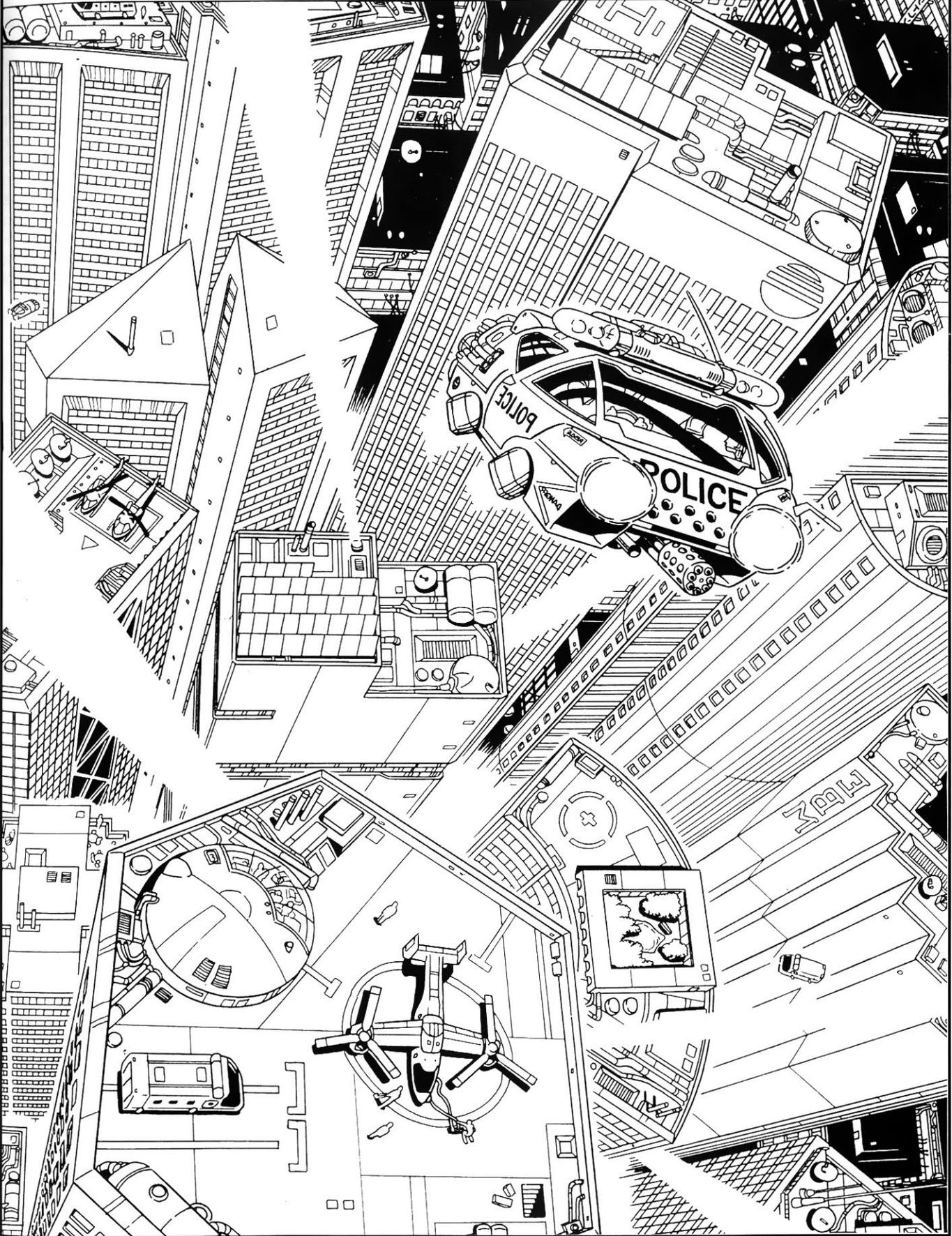
Un fast food bien de chez nous.

Niveau de Protection : 0

B2-14 Centre Commercial de la 10ème Rue

Comporte de nombreuses petites boutiques dont notamment **Nadine's**, mode vestimentaire, **R. Bush & Fils**, bijoutiers, **Color zone**, magasin de vêtements pour les jeunes, **Major Music**, disquaire pop, et **Zeke**, un fast food bon marché. La clientèle est presque exclusivement adolescente à l'exception des gens qui se rendent chez le bijoutier.

Niveau de protection : 1



B2-15 Office du Tourisme de Night City

Centre d'informations touristique officiel de la ville. Les gens, étrangers ou provenant d'autres villes US, peuvent y trouver des renseignements sur les hôtels et leurs tarifs, les coins à voir et ceux à éviter, les attractions et les monuments. On peut y acheter divers guides (en moyenne 2 eb) ou réserver pour des visites commentées de la ville (10 eb).

Niveau de Protection : 0

B2-16 Hôtel Regal

Hôtel pour hommes d'affaires comme tant d'autres dans le centre-ville. La clientèle, patrons de PME-PMI et cadres moyens, qui vient dans cet établissement classieux sans être trop cher ni particulièrement luxueux, est en général surchargée de travail.

Niveau de Protection : 1

B2-17 Tour Chatworth

Immeuble d'appartements et de studios de luxe, le standing de l'édifice n'est presque pas usurpé. Le dernier étage est entièrement occupé par Nolan Tagglia, agent de change multimillionnaire. Le reste des habitations compte entre deux et trois chambres. Elles sont louées ou appartiennent à des retraités ou à des hommes d'affaires qui voyagent beaucoup et ont besoin de se trouver à proximité du Centre d'Affaires. La sécurité est assurée par des gardes loués à une société de protection locale. Efficaces mais sans plus. Il y en a toujours dix en service et une ligne directe avec la police a été installée.

Niveau de protection : 2

B2-18 Centre Commercial de Night City

A peine plus grand que celui de la 10ème rue et orienté vers une clientèle plus âgée. On y trouve des boutiques plus luxueuses de cadeaux, livres, disques, bijoux, vêtements, prothèses cybernétiques et une parfumerie grand standing. La clientèle est surtout faite de résidents des appartements de luxe voisins, des hôtels proches, d'employés de bureaux et de touristes.

Niveau de Protection : 1

B2-19 Le Cavalier

Boutique de prêt-à porter visant une clientèle riche d'hommes d'affaires ou de touristes aisés. On y vend des costumes importés de qualité, des manteaux et blousons, des accessoires de mode et des articles de maison de luxe. Très élégante, la boutique est fermée à tous ceux qui n'ont, de toute évidence, pas les moyens d'acheter. Entre nous, si vous demandez le prix, c'est déjà trop cher pour vous !

Niveau de Protection : 2

B2-20 Le Kuroshita, Hôtel et Centre de Conférence

Hôtel élégant et cher, surtout fréquenté par des hommes d'affaires japonais, des touristes et des solos. Réputé pour sa discrétion et son style, le Kuroshita est protégé par des gardes en uniformes et des solos en civil, tous armés bien sûr. De nombreuses conventions et conférences industrielles et commerciales y ont lieu (50 % de chances qu'il y en ait une à n'importe quelle époque de l'année).

Niveau de Protection : 2

Tours Résidentielles de Parkside**B2-21 Tour Plaza Est**

Tour résidentielle haut de gamme avec vue sur le parc. Les petites unités se vendent jusqu'à un demi million de dollars et se louent à 5 000 eb par mois. La valeur des grandes unités, des appartements en terrasse, se compte en millions à l'achat et en dizaines de milliers à la location. Les habitants sont surtout de riches retraités ou des cadres supérieurs seniors. La sécurité est très stricte, l'accès au-delà de l'entrée étant réservé aux résidents et à leurs invités. Le courrier et les livraisons sont remises au personnel de l'immeuble via le complexe automobile souterrain qui se charge de les distribuer aux propriétaires et locataires. La sécurité est sous-traitée à une entreprise locale spécialisée dans la protection de personnalités et d'hommes d'affaires célèbres. Tous les gardes sont armés et portent un uniforme similaire à celui des policiers.

Niveau de Protection : 3

B2-22 700, 14ème Rue

Autre immeuble résidentiel de luxe, en tous points similaire au Plaza Est si ce n'est qu'il est plus cher du fait de sa vue directe sur le parc. Les habitants sont du même ordre même si l'on y compte un peu plus de couples de jeunes cadres dynamiques.

Niveau de Protection : 2

B2-23 Tour Plaza Ouest

C'est le "bas de gamme" du quartier, plus petite que les autres tours et sans vue sur le parc. Il vous en coûtera néanmoins plus de 300 000 eb pour y acheter un studio et 3 000 eb par mois pour le louer. On y rencontre surtout des cadres et des couples riches voulant habiter près du Centre d'Affaires, ainsi que des hommes d'affaires étrangers ou des solos désireux d'un pied-à-terre permanent à Night City. La sécurité, bien qu'importante, est moins stricte que dans les autres immeubles du coin. Elle est sous-traitée à une agence locale.

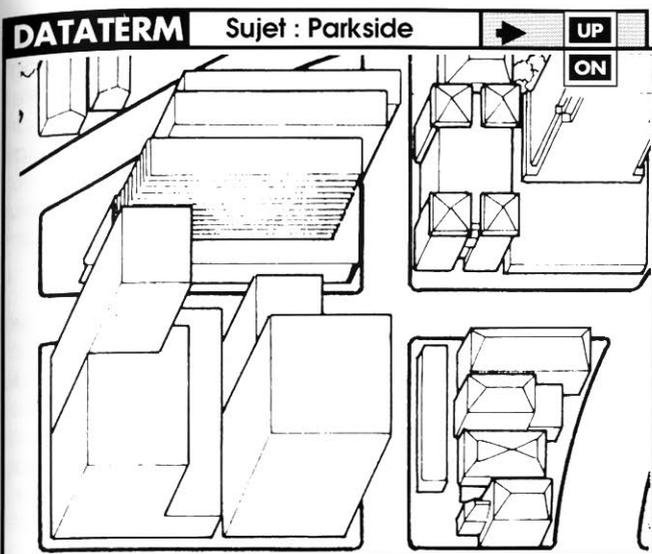
Niveau de Protection : 2

B2-24 Tour Parkview

C'est la plus ancienne de toutes mais aussi la plus luxueuse et la plus sûre. Deux fois plus chère que sa voisine Plaza Est. La sécurité est composée de gardes en civil Arasaka, à la hauteur de leur réputation. Les résidents sont des millionnaires ou milliardaires locaux ou des marchands d'armes étrangers, des dictateurs, des PDG, des célébrités et autres VIP de Night City.

Le Parkview possède ses propres infirmeries et équipes de secours disponibles 24h/24. L'immeuble de quarante-cinq étages possède un complexe automobile souterrain très sûr ainsi que des aires d'atterrissage pour hélicoptères et AV-4 sur le toit. A l'intérieur de la tour, on trouve des restaurants de luxe, des boutiques et des magasins ouverts au public. Les zones résidentielles et l'infirmerie sont aussi surveillées que les installations des entreprises les plus paranoïaques. L'appartement en terrasse appartient à l'excentrique marchand d'armes, outrageusement riche, Omar Khadabhi. On l'y voit rarement, puisqu'il passe le plus clair de son temps sur son yacht de 300 pieds ou dans l'une de ses nombreuses autres propriétés. Lorsqu'il se déplace, c'est uniquement à bord de son Osprey privé lourdement armé.

Niveau de Protection : 4



Le Quartier Consulaire

B2-25 Agence de Voyage "La Mondiale"

Grand tour opérateur et agence de voyage proposant des services de réservations pour toutes sortes de voyages à travers le monde, par exemple : des safaris, des croisières, des voyages long-courrier et des vols orbitaux.

Niveau de Protection : 0

B2-26 Consulat de la Communauté Economique Européenne

Cet immeuble abrite les bureaux consulaires de tous les pays de la CEE ainsi qu'une mission diplomatique conjointe. On peut y obtenir passeports, visas, services diplomatiques et d'immigration, échanger des devises et, pour les touristes égarés, recevoir de l'aide. Il y a de plus un bureau d'Interpol et un détachement de sécurité de vingt-cinq hommes venant des différents pays de la CEE.

Les Consuls Généraux et les autres officiels importants résident dans la Tour Park Ouest. Le reste du personnel consulaire habite sur place. C'est un centre névralgique pour les activités de certains cadres européens et autres eurosolos.

Niveau de Protection : 2

B2-27 Consulat Russe

Consulat local de la Communauté d'Etats Indépendants. Les services rendus sont les mêmes qu'au Consulat de la CEE, mais tout le personnel consulaire vit dans l'immeuble. La sécurité consiste en un détachement d'une vingtaine de soldats. Le Consul général s'appelle Sergeï Mosiusnik. C'est une nature généreuse. Il aime faire la tournée des bars et des restaurants du coin avec d'autres employés du Consulat, étant toujours accompagné de deux ou trois agents en civil, nerveux, chargés de sa sécurité. C'est un sacré voisin ! Ses actions ne sont guère appréciées par le commissaire politique du consulat qui est aussi le représentant local des services secrets. Mais cette mauvaise réputation ne semble guère le gêner,

Sergeï est en effet un membre de la famille du président de la Communauté.

Niveau de Protection : 2

B2-28 Le Consulat Chinois

On y retrouve les mêmes activités que dans les autres Consulats précédents mais à une échelle moindre que pour la CEE ou la CEI. Tout le personnel habite sur place et la sécurité est composée d'une quinzaine de policiers chinois en civil. Il est rare que le Consul Général chinois se produise en public.

Niveau de Protection : 2

B2-29 Consulat Mexicain

Offrant des services similaires à ceux des autres Consulats. Les officiels de haut rang, y compris le Consul Général, vivent dans la Tour Chatworth. La sécurité est assurée par 18 soldats mexicains en civil.

Niveau de Protection : 2

B2-30 La Crèche

Depuis la fin des années 90, voyager avec des enfants en bas âge a été l'une des principales préoccupations des familles de cadres, la plupart des parents préférant éviter se balader avec plusieurs bambins dans les rues de villes où grouillent tireurs fous et kidnappeurs en puissance. Que faire ?

C'est là que la Crèche intervient. Pour seulement 50 eb par jour, vous pourrez placer votre enfant dans une cuve cryogénique qui sera inspectée chaque semaine par des spécialistes accrédités Trauma Team. Il sera interfacé à l'un des nombreux programmes Braindance disponibles à la crèche, transformant ce qui aurait été un ennuyeux voyage familial en un souvenir mémorable.

Niveau de Protection : 1

B2-37 Taxis Rouges

La plus grande compagnie de transport privée est la Taxis Rouges Inc., avec son parc d'automobiles urbaines blindées bien entretenues. Les véhicules Taxis Rouges peuvent être appelés via Dataterm ou téléphone. Leurs principaux bureaux et garages se trouvent dans la partie parking, au coin de la structure principale. La Taxis Rouges possède aussi quatre AV-4 destinés à la clientèle des multinationales. Cependant, dans ce domaine, elle ne représente aucun danger pour sa principale concurrente (Aérocab).

Niveau de Protection : 1

B2-38 Fourrière de Night City

Ces bâtiments abritent les installations de la Fourrière de Night City. Toute voiture confisquée est amenée dans le grand parking au Sud. Les amendes varient entre 200 et 300 eb et toutes les voitures non réclamées après 24h deviennent propriété de la Fourrière. Dans ce cas, on les convoie généralement jusqu'à une casse au Sud de la ville où elles sont vendues en pièces détachées. Les voitures de luxe ou de sport sont conservées et vendues aux enchères tous les six mois. La sécurité est très stricte, peu de gens appréciant de payer une énorme amende et préférant s'en remettre aux balles, moins onéreuses.

Niveau de Protection : 2

CORPORATE PLAZA

La majorité de ces immeubles abritant le même genre d'activité, Corporate Plaza est décrite séparément du reste des sections B2 et B3. Des informations plus détaillées sur les multinationales évoquées ici peuvent être trouvées dans la section "Bienvenue à Night City" du livre de règles de Cyberpunk.

B2-31 Raven Microcybernetics

Ce bâtiment abrite le quartier général mondial de la Raven Microcybernetics Corporation, le premier fabricant américain de prothèses et implants cybernétiques et matériel biomédical. Les unités de production sont dispersées un peu partout dans le monde, les installations de Night City se trouvant dans les parcs industriels situés à la périphérie de la ville ou de l'autre côté de la baie. Il y a cependant un atelier de fabrication dans les étages supérieurs de l'immeuble, qui complète le département R&D. L'immeuble est une tour miroir de soixante dix étages ayant la forme d'un cercle fendu en deux (voir carte). Quatre aires d'atterrissage pour AV-4 et hélicoptères occupent le toit supérieur. Sur le toit inférieur on trouve un petit parc à la disposition des employés. Il n'y a aucun logo géant sur la façade, juste une modeste enseigne au-dessus de l'entrée. Les ascenseurs et les escaliers sont tous internes. Il y a un parking souterrain, mais les quais de chargement sont à l'air libre, sous un encorbellement situé à l'arrière du bâtiment.

L'immeuble RMC ne comporte aucune installation réellement ouverte au public, bien que certains étages inférieurs soient loués comme bureaux à quatre entreprises plus petites et spécialisées dans le secteur cybernétique et technologique. La majorité d'entre elles sous-traitent du travail pour RMC. Il s'agit de **Klein Cyberoptique, Interface Engineering, Advanced Cyberpolymer Research Inc., Logan Engineering Inc.** On peut encore trouver dans la tour une cafétéria, une infirmerie avec salle d'opération, un grand magasin d'entreprise et des aires de repos.

Les aires communes des étages loués sont ouvertes au public mais la plupart des sous-traitants contrôlent les accès à leur secteur. En ce qui concerne le reste de l'immeuble, parking excepté, la sécurité est très stricte, les installations étant patrouillées 24h/24.

Niveau de protection : 4

B2-32 Microtech Center

Quartier général régional de Microtech International, fabricant de mainframes performants et de systèmes informatiques spécialisés. Microtech, une multinationale

jeune et montante, n'a que récemment construit son centre à Corporate Plaza. La tour, haute de quatre vingt dix étages, a une architecture classique, toute de vitres miroirs noires et de marbre synthétique blanc. Le nom de la société est inscrit en grandes lettres rouges rétro-éclairées au sommet des deux murs les plus larges de l'immeuble. On trouve également un hélicoptère et une aire pour AV-4 sur le toit et un parking souterrain privé comprenant un quai d'embarquement.

Les dix premiers étages sont ouverts au public. On y trouve des showrooms et des aires de démonstration pour les produits Microtech, une cafétéria, un restaurant, un musée de "l'Histoire de l'Informatique", un petit centre médical pour les urgences, une boutique de mode et un magasin de cadeaux, le tout sur un thème high-tech. Ces activités appartiennent toutes à Microtech qui en assure aussi la gestion. Les installations interdites au public comportent une cafétéria, une salle de sport, un centre chirurgical, une aire récréative. L'accès au parking, au quai d'embarquement ainsi qu'aux étages supérieurs au dixième est contrôlé. Des ascenseurs rapides avec systèmes de clé relient le parking au onzième étage sans étape intermédiaire. Le toit et le parking sont constamment surveillés par caméras et des gardes patrouillent toutes les installations 24h/24.

Niveau de Protection : 3

B3-13 Tour Arasaka Plaza

Principaux bureaux de la Filiale Américaine de Arasaka Corporation. Ils remplacent l'immeuble précédent détruit en 2013. Avec 130 étages, c'est le plus haut bâtiment de Night City, visible partout en ville par temps clair. En fait, il s'agit presque de deux immeubles, les tours jumelles n'étant jointes qu'en dessous du 20ème étage. Au-dessus de cette liaison, l'étroit espace (20m) est régulièrement comblé par des tunnels fermés et des passages piétons à l'air libre. Au-dessus du 90ème étage, il n'y a plus que des tunnels. Les tours n'ont rien de très caractéristique, leurs surfaces étant uniquement recouvertes de verre noir et d'acier, donnant à l'ensemble un aspect assez sinistre. Le logo et le nom de la société sont inscrits sur une grande plaque en marbre noir à proximité de l'entrée. Il y a des hélicoptères et des aires d'atterrissage pour AV-4 sur les toits des deux tours. L'immeuble compte de plus un parking souterrain réservé et une aire de chargement. Chaque tour compte son propre réseau interne d'escaliers et d'ascenseurs.

A l'exception du rez-de-chaussée, où l'on trouve la réception, aucune installation n'est accessible au public dans la tour. Le personnel a néanmoins à sa disposition différentes cafétérias, certaines réservées aux cadres, un centre médico-chirurgical, un magasin et un centre d'équipement, une aire récréative et des dortoirs. Tous les accès du bâtiment sont sous contrôle, des troupes de sécurité armées patrouillant les toits, le parking et l'intérieur de l'immeuble 24h/24. L'accès des véhicules aux toits ou au parking n'est permis qu'aux personnes munies d'une autorisation. Celles-ci ne sont délivrées que sur rendez-vous, si le véhicule apparaît sur un manifeste de livraison ou si l'un des cadres de la compagnie se porte garant des personnes concernées. Il en va de même pour les personnes désirant s'aventurer au-delà de la réception. Le parc entourant la tour est ouvert au public, mais il est en permanence patrouillé par la sécurité de la société.

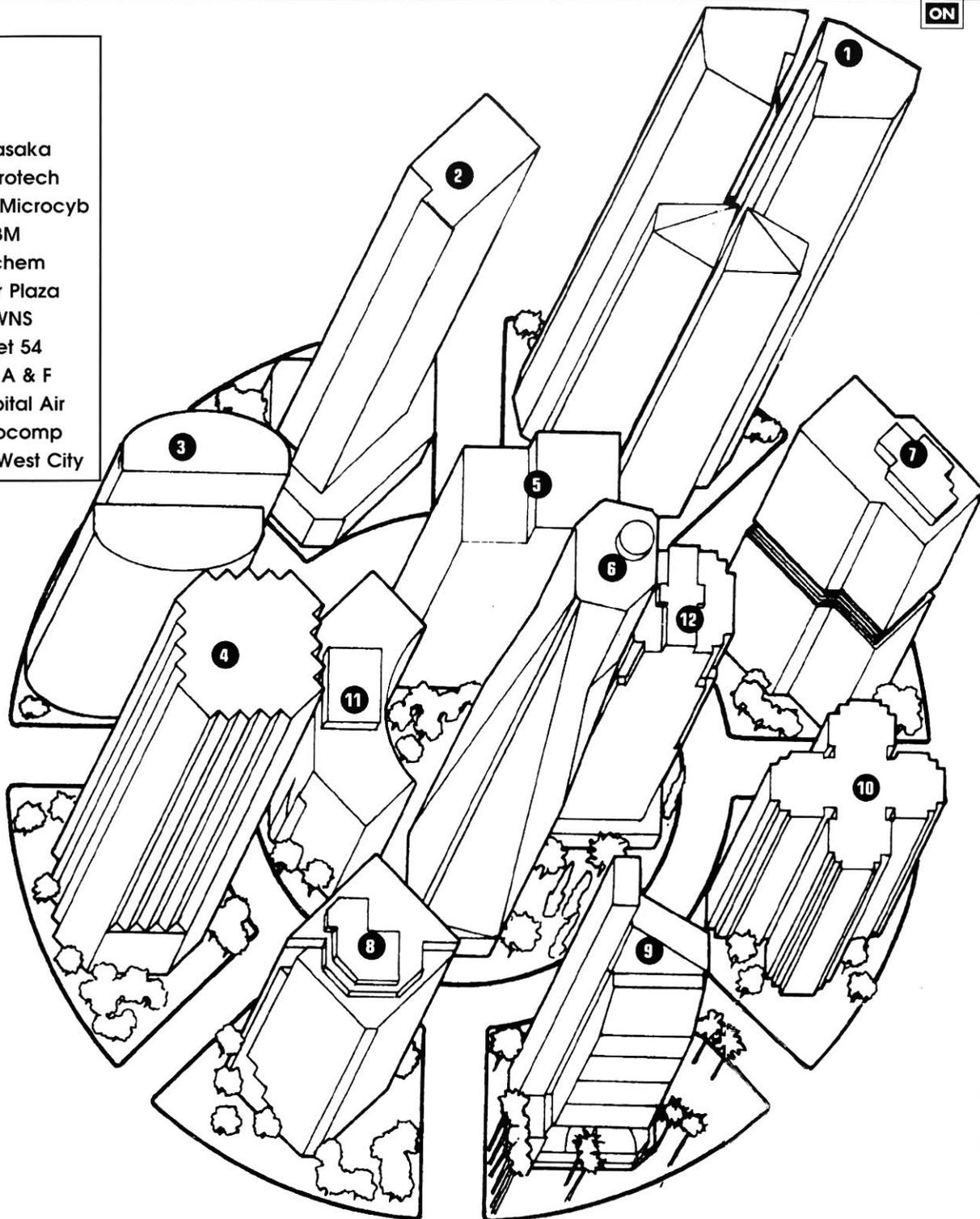
Niveau de Protection : 4



UP

ON

- 1) Arasaka
- 2) Microtech
- 3) Raven Microcyb
- 4) EBM
- 5) Petrochem
- 6) Tour Plaza
- 7) WNS
- 8) Net 54
- 9) M, A & F
- 10) Orbital Air
- 11) Infocomp
- 12) Tour West City



B2-33 Euro Business Machine, International

Principaux bureaux de la filiale américaine de la puissante EBM Corporation basée à Hambourg. EBM, leader mondial de la haute technologie, fabrique toutes sortes de systèmes informatiques et de périphériques. L'architecture du bâtiment est surprenante. En coupe, il ressemble à un carré dentelé qui aurait des coins tronqués. La surface externe est également intéressante constituée

d'un treillis de poutres tubulaires noires qui s'entrecroisent sur les vitres miroir. De chaque côté des quatre coins, des ascenseurs extérieurs couissent le long des angles formés par les murs cannelés. Il y a néanmoins des ascenseurs et des escaliers à l'intérieur. Le logo blanc d'EBM est disposé bien en évidence sur les murs des quatre coins aplatis. Sur le toit on trouve un hélicoptère et plusieurs aires pour AV-4. Le bâtiment comporte de plus un parking souterrain avec quais d'embarquement et en dessous de ces derniers un complexe



manufacturier de 10 étages (qui s'ajoutent aux 112 étages s'élevant au-dessus du niveau du sol).

EBM se targue de bonnes relations avec le public et de son image paternaliste, il y a donc de nombreuses zones librement accessibles. Le rez-de-chaussée comporte une immense réception au centre d'un pavillon comparable à celui d'un centre commercial. On peut à partir de là et avec une autorisation, accéder, grâce aux ascenseurs internes, aux bureaux et aux niveaux souterrains. Les ascenseurs extérieurs ne permettent l'accès qu'aux huit premiers étages du pavillon, du neuvième au quinzième (qui sont sous-loués comme bureaux à d'autres sociétés), au restaurant panoramique ainsi qu'à l'observatoire du 112ème étage. Ils ne s'arrêtent à des étages intermédiaires EBM que si l'on est muni d'une clé magnétique appropriée. Le pavillon, quant à lui, est composé de passages aériens desservant les huit premiers niveaux de cet immense espace ouvert. L'ensemble est dominé par un énorme cylindre aux murs de marbre qui abrite les ascenseurs internes, les escaliers, les conduites et le cœur de soutènement de la structure.

Il y a trente six activités différentes dans le pavillon, restaurants, cafés, librairies, boutiques de prêt-à-porter, cadeaux ou autres, showrooms et aires de démonstration. Le restaurant panoramique est réservé à une certaine clientèle et très cher, à l'opposé de l'observatoire. Il y a aussi des cafétérias pour le personnel, des aires de récréation ainsi que des installations médicales non ouvertes au public.

L'immeuble EBM est le plus accessible de tous ceux des grands de la haute technologie. On peut utiliser la majeure partie du parking, bien que les emplacements des cadres supérieurs et les zones de chargement soient réservés aux véhicules munis d'autorisations. Cette partie est d'ailleurs constamment surveillée et patrouillée. Les quinze premiers étages, ceci incluant les bureaux sous-loués et le pavillon, ainsi que le restaurant panoramique et l'observatoire sont librement accessibles. L'accès au toit lui-même ainsi qu'aux étages EBM est réservé au personnel autorisé. Il y a de plus des visites guidées de certaines parties non-vitales du complexe manufacturier. Toute personne pénétrant dans l'immeuble est discrètement passée aux détecteurs de métaux et d'explosifs. L'ensemble des installations est patrouillé 24h/24.

Niveau de Protection : 4

B3-14 Petrochem International

Night City n'ayant pas d'immense port pétrolier ou d'importants complexes de raffinage, Petrochem n'y a qu'un immeuble de bureaux d'une cinquantaine d'étages. On ne s'y occupe que des branches produits dérivés du pétrole, haute technologie et recherche en polymères. L'immeuble en lui-même n'a rien de très remarquable, recouvert de vitres noires et pierre grise. Le toit comporte un hélicoptère et une aire pour AV. Il y a de plus un parking souterrain et des quais d'embarquement. Toutes les cages d'ascenseurs et d'escaliers sont internes.

Le hall de réception est librement accessible, mais en dehors d'un musée et d'une boutique cadeaux/aire d'information, il n'y a aucun service public. Les installations de l'entreprise, y compris la cafétéria, la salle de sport et le magasin, sont en général réservées au personnel.

Tout accès au-delà du premier étage est contrôlé, et les bâtiments sont patrouillés 24h/24. Du fait de la nature très sensible des avancées R&D de Petrochem, la majorité des gardes est armée et seuls Arasaka et Infocomp ont une sécurité informatique plus efficace. Il y a de plus un détachement de soldats en alerte permanente.

Niveau de Protection : 3

B2-34 Network News 54, Night City

Quarante trois étages constamment sous pression, l'immeuble de Net 54 est toujours visible, malgré sa petite taille. Les projecteurs situés sur les quatre coins du toit y sont pour quelque chose, de même que le trafic aérien continu et les "54" de 10 m. de haut en néons rouges inscrits sur toutes les façades du bâtiment. Le toit est entièrement couvert d'héliports et d'aires d'atterrissage pour AV destinés aux nombreuses équipes de journalistes sur le qui-vive. Il y a de même un parking souterrain avec des quais de chargement. Tous les ascenseurs et les escaliers sont internes.

Le hall d'entrée ainsi que de nombreuses installations, une énorme boutique cadeaux, des salles entières d'écrans, une infirmerie, un restaurant et une cafétéria, sont ouverts au public. La cafétéria connaît d'ailleurs plus de succès que le restaurant, puisque des stars de la chaîne viennent parfois y manger durant leurs pauses. Cela attire un grand nombre de touristes. De même, grand nombre d'émissions étant enregistrées en "live", certains studios sont librement accessibles. Des billets sont néanmoins nécessaires pour y pénétrer et la sécurité y est toujours élevée. Des visites guidées des sections non vitales sont aussi organisées. Les installations interdites au public comprennent un centre médical d'urgence, un studio d'enregistrement, une deuxième cafétéria, les parkings, plusieurs salons et des logements pour certaines équipes.

L'accès aux sections réservées est sévèrement contrôlé, la sécurité patrouillant et surveillant l'ensemble 24h/24. Toute personne quittant le hall d'entrée ou les zones publiques devra montrer un ticket d'entrée ou un passe invité en cours de validité. Toute personne surprise en dehors des zones définies peut être arrêtée.

Niveau de Protection : 3

B3-15 Tour Plaza

Quatre vingt seize étages d'entreprises diverses, la Tour Plaza est l'équivalent professionnel des centres commerciaux. Les prix du terrain en centre ville augmentant déraisonnablement, les promoteurs immobiliers ont dû chercher une solution verticale. Cet immeuble clinquant, festement du merchandising moderne, en est l'un des résultats. L'extérieur est fait de verres miroirs, de marbre blanc et d'acier. Il comporte des ascenseurs et des escaliers internes mais aussi une foule d'ascenseurs externes sur chacune de ses faces. Le tout est dominé par de gigantesques "Plaza" écrits en lettres noires au sommet de chaque façade. La nuit, ils sont rétro-éclairés en rouge. Sur le toit, on trouve un restaurant panoramique pivotant qui surplombe les hélicoptères et autres aires d'atterrissage des bâtiments voisins. L'énorme parking avec ses quais d'embarquement dessert aussi la Tour West City toute proche.

La nature même de la Tour Plaza en fait une vaste installation ouverte au public. Elle contient des centaines d'affaires et de magasins, restaurants, boutiques de mode,

salles de sport, magasins high-tech et/ou d'informatique, cabinets d'architectes, marchands d'armes, écoles de pilotage, cybercliniques, salons de beauté et même un concessionnaire automobile. Une liste complète serait trop longue à dresser ici, mais, si vous cherchez une activité bien précise vous avez des chances de la trouver dans la Tour Plaza. Il y a même un centre pour les urgences médicales. Bien-sûr il y a quelques installations réservées aux personnels des entreprises installées ici et aux employés de la Tour même, mais elles sont très réduites.

L'accès à la majeure partie de la Tour est libre, les zones communes étant ouvertes 24h/24, même si la plupart des commerces sont fermés la nuit. Les aires de services, les quais de chargement et les aires d'atterrissage sont réservés aux personnels autorisés. Les magasins et autres activités se chargent de leur propre sécurité, certains étant même très bien protégés. Certaines zones sont louées à des privés et sont inaccessibles au public sans autorisation ou clé appropriée. D'une manière générale, plus on monte, plus la sécurité est renforcée. Il y a un poste de sécurité au rez-de-chaussée et la Tour est entièrement patrouillée 24h/24. On peut aussi trouver des policiers dans l'immeuble.

Niveau de Protection : 2

B3-16 Tour West City

C'est une Tour très semblable à sa voisine Plaza. Néanmoins elle est plus orientée vers les bureaux et moins vers les services publics, bien que possédant un bon nombre de détaillants et autres activités du même genre. Elle est un peu plus ancienne et moins "clean" que la Tour Plaza. L'extérieur est fait de granit gris et de verre noir sans aucun logo ou enseigne. Tous les ascenseurs et les escaliers sont internes et on retrouve bien sûr un hélicoptère et des aires pour AV sur le toit. Elle partage son parking et ses installations de chargement avec sa voisine.

Comme cette dernière, la Tour West City est principalement composée de bureaux. On y retrouve le même genre d'activités que dans la Plaza, même si la proportion de bureaux et de cabinets privés, financiers et immobiliers, y est plus grande. Il y a un également un centre médical. On y trouve cependant une cafétéria/aire récréative réservée aux entreprises locataires.

L'accès est, comme pour la Tour Plaza, très libre. Néanmoins, la plus grande proportion de bureaux explique que plus de zones soient interdites au public. La grande majorité de l'édifice est néanmoins accessible 24h/24.

Niveau de Protection : 2

B2-35 L'Immeuble Infocomp

Infocomp est une agence de détective qui, grâce à ses nombreux experts, réalise de nombreuses recherches et analyses d'informations. Subtilité et modération sont ses mots d'ordre. Il n'est dès lors pas étonnant que l'immeuble Infocomp, bien qu'imposant dans l'absolu, avec ses quarante étages, soit le plus petit et discret du quartier. Extérieurement c'est une construction élégante toute de marbre synthétique gris et de vitres teintées. Il n'y a pas de logo sur l'immeuble, juste une petite enseigne à proximité de l'entrée principale. On y trouve un hélicoptère et des aires pour AV sur le toit ainsi qu'un parking souterrain. Les quais de chargement sont souterrains, rattachés au parking,

mais ils ne sont pas très importants puisqu'il est rare qu'autre chose que du mobilier de bureau entre ou sorte du bâtiment. Tous les ascenseurs et les escaliers sont internes.

Le seul service accessible au public est une gigantesque bibliothèque de recherche sur informatique. La plupart des données qui y sont conservées sont sensibles et indisponibles sur les réseaux informatiques classiques. Ainsi, il faut prendre rendez-vous pour avoir accès aux terminaux et donc aux infos. Le prix d'une heure de librairie varie de 100 à 5 000 eb suivant le type d'info demandé et le matériel utilisé. On ne peut rien copier ou emporter hormis des notes manuscrites. La sécurité est très stricte et tous les utilisateurs sont sous surveillance vidéo. Les personnes désireuses d'obtenir des informations très sensibles sont soumises à des vérifications approfondies. Les employés ont à leur disposition un centre médico-chirurgical, un gymnase, une cafétéria et une aire récréative.

L'accès au bâtiment est très contrôlé. Seul le hall d'entrée est ouvert au public. L'intégralité de l'édifice est patrouillée 24h/24. La sécurité informatique et la GLACE sont fort importantes et seul Arasaka possède un système plus performant.

Niveau de Protection : 4

B3-17 World News Service, Night City

L'immeuble WNS est, à l'instar de celui d'Infocomp, très fonctionnel avec un design modeste. WNS n'a pas besoin d'être ouvertement démonstrative et se plaît à entretenir une façade conservatrice. La Tour WNS est haute de 63 étages, ses murs étant de marbre blanc et de vitres noires. Le centre de l'édifice est occupé par un anneau d'étages sans fenêtre correspondant aux studios de diffusion et d'enregistrement. Il y a un petit logo, éclairé en blanc, sur les coins supérieurs gauches des murs du bâtiment. On retrouve bien entendu un hélicoptère et des aires pour AV sur les toits et un parking avec quai d'embarquement sous l'immeuble. Tous les ascenseurs et les escaliers sont internes.

L'ensemble de la tour est fermé au public à l'exception d'un kiosque/boutique où l'on peut consulter les dernières dépêches arrivées en buvant le café du matin. Les employés ont accès à des salles TV, une aire récréative, une cafétéria, des studios pour des utilisations personnelles et un centre médical.

L'immeuble WNS est très surveillé, seuls le hall de réception et le kiosque étant librement accessibles. Il y a des visites guidées des zones non sensibles, mais elles se font accompagnées de gardes. Il y a des patrouilles 24h/24.

Note : WNS ne s'occupe pas de diffuser ses productions mais les vend au plus offrant. A Night City, c'est Net 54 qui possède la presque totalité des droits de diffusion. Il y a donc un important flot de communication entre leurs deux immeubles respectifs.

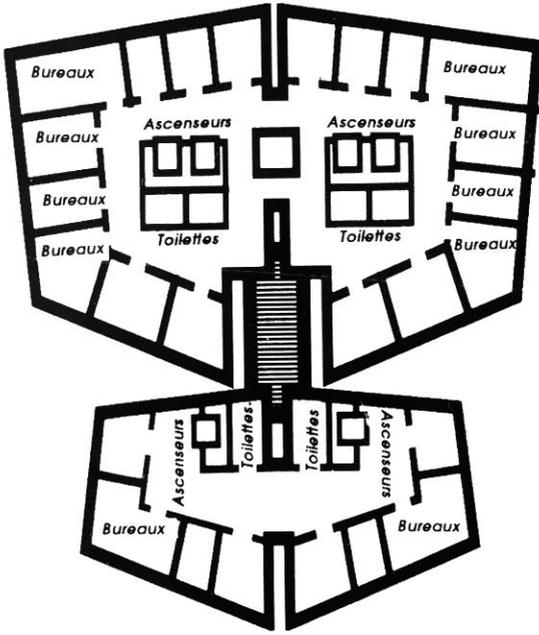
Niveau de Protection : 3

B3-18 Orbital Air, Night City

Cette tour abrite les bureaux régionaux d'Orbital Air, cette multinationale du transport et du développement

DATATERM Sujet : Arasaka

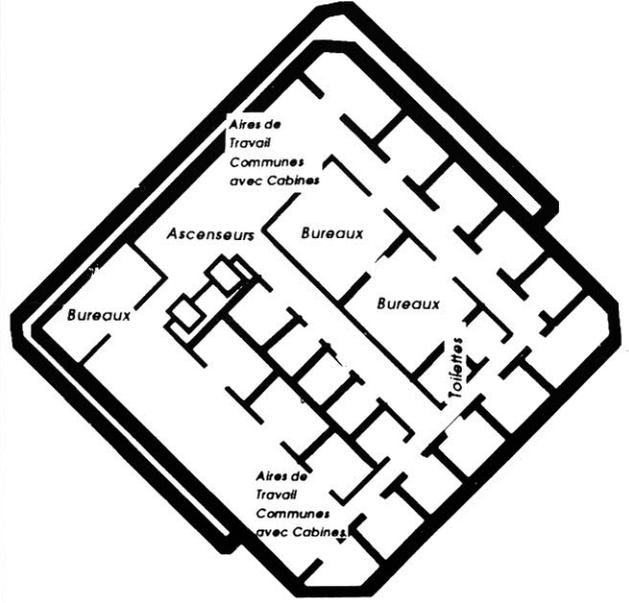
UP
ON



PLAN D'UN ETAGE TYPE

DATATERM Sujet : Net 54

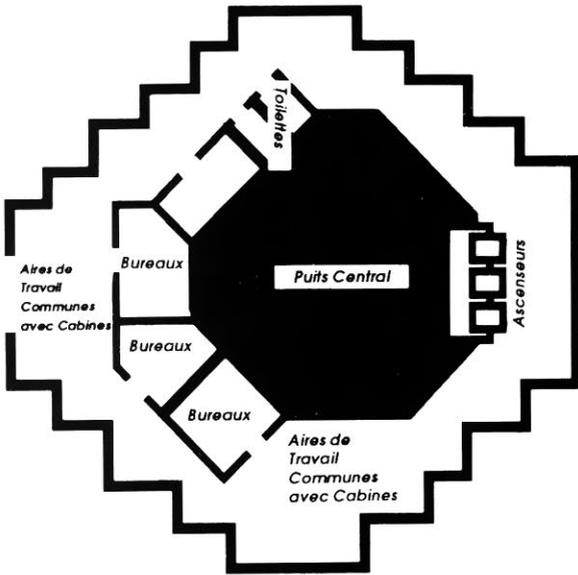
UP
ON



PLAN D'UN ETAGE TYPE

DATATERM Sujet : EBM

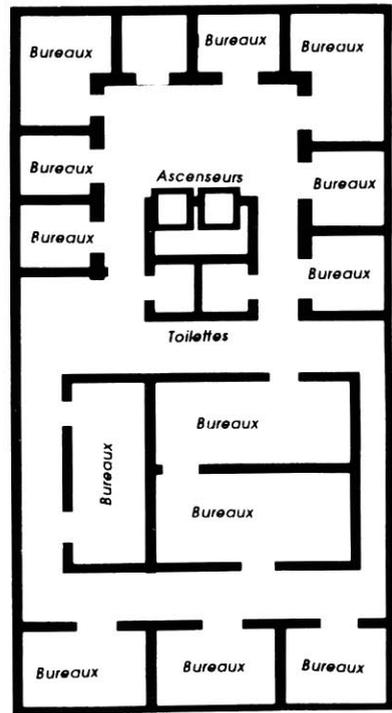
UP
ON



PLAN D'UN ETAGE TYPE

DATATERM Sujet : Petrochem

UP
ON



PLAN D'UN ETAGE TYPE

aérospatial. L'immeuble respecte l'image de pionniers du groupe. Il est composé de quatre lobes recouverts de verres-miroirs étincelants. Au sommet des murs extérieurs de chaque lobe luit le logo d'OA, en néons aux couleurs changeantes. Il y a un hélicoptère et des aires d'atterrissage pour AV sur tous les toits, ainsi que l'habituel parking souterrain avec son aire de chargement. Cette dernière est relativement réduite, les seules livraisons ou expéditions concernant des fournitures pour les bureaux ou la cafétéria. Il y a des ascenseurs externes et internes. Tous les escaliers sont internes.

À l'intérieur le public peut avoir accès à un musée sur l'histoire et la technologie spatiales, un restaurant sur ce même thème, et une agence de voyage. Les employés ont à leur disposition une aire récréative, un centre médical, une cafétéria, des dortoirs pour les équipages en transit à Night City.

L'accès aux zones interdites au public est contrôlé, mais la sécurité est surtout sévère aux environs du département R&D et des centres calculs. Les installations et les hangars aéroportuaires d'OA, là où sont effectués les réglages manuels et où sont conservés les lanceurs, constituent une cible plus plausible d'infiltration.

Niveau de Protection : 3

B3-19 Merrill, Asukaga & Finch

La Tour M, A & F est un chef d'œuvre majestueux, parfaitement représentatif de cette société dont la seule raison d'être est la conservation et la gestion d'importantes sommes d'argent. Avec seulement 55 étages (la surface de chacun étant relativement réduite), c'est l'un des plus petits immeubles de Corporate Plaza mais aussi l'un des plus intéressants et élégants. L'extérieur est fait de verre recouvrant une structure d'acier. Les étages sont construits comme autant de terrasses et couverts de plantes, donnant à l'ensemble un air de serre. Un vide important existe entre les murs et les étages, comblé par endroits par des poutres-support d'acier. Ils ne se rejoignent qu'au rez-de-chaussée et dans les étages supérieurs. L'enceinte est transparente tant intérieurement qu'extérieurement. Il n'y a aucun logo sur l'immeuble et pas d'aire d'atterrissage sur le toit. On trouve cependant un parking avec quais de chargement. Les ascenseurs et les escaliers sont externes, regroupés dans un puits de verre situé à l'une des extrémités de l'édifice.

Les trois premiers étages de la Tour M, A & F sont ouverts au public. On y trouve des banques, des boutiques, un bar, un restaurant et un parc intérieur qui occupe tout le troisième étage. Il y a aussi un hall de réception pour M, A & F. Les employés ont à leur disposition une cafétéria, une infirmerie et une aire récréative.

L'accès à la Tour n'est contrôlé qu'à partir du troisième étage. La sécurité est très présente dans tout l'immeuble mais surveille plus particulièrement les bureaux des cadres, les centres de calcul et la voûte, tous situés dans les étages supérieurs. Les murs extérieurs en verre sont faits pour supporter les tirs d'armes de petit calibre. Le parking est ouvert au public, mais les aires de chargement et certains emplacements réservés aux cadres sont surveillés. L'ensemble est patrouillé 24h/24.

Niveau de Protection : 3

FIGURES LOCALES

Yoru Tomobiki

Yoru Tomobiki supervise les affaires en cours d'Arasaka Corporation dans la région de Night City. Personnellement responsable et redevable de la bonne marche de celles-ci, il s'assure en permanence de la qualité des troupes et de l'équipement dans ses installations. Il se lance régulièrement dans des inspections surprises, traitant ses hommes sans pitié. Toute personne négligente est renvoyée. Fanatique, il n'hésite pas à se lancer dans des vendettas. Lorsqu'un problème survient dans un site protégé par Arasaka, il n'est pas rare de le voir monter une opération officieuse pour punir en personne les agresseurs. De toute façon, c'est son rayon, puisqu'il s'occupe aussi de ce genre d'opérations pour Arasaka elle-même. Mieux vaut l'avoir comme ami que comme ennemi.

INT 8 REF 10 TECH 3 SF 10 BT 7 CH 1 MV 7 CON 6 EMP 6/3

Compétences : Sens du Combat 6, Interrogatoire 5, Intimidation 3, Connaissance de la Rue 4, Perception 8, Se Cacher/Semer 3, Parler Anglais 6, Suivre/Pister 5, Pistolet 5, Fusil 6, Armes Automatiques 3, Discrétion 5, Karaté 6 (3), Esquive 4, Conduire 2, Mêlée 3

Prothèses : Neuromat, Prises d'Interface, Support de Pucés, Booster de kerenzikov, Affineur d'image, Lunette de Visée, Connexion Superarme, Connexion Véhicule.

Dr Jasmine Lai Ket

Brillante étudiante dans une zone géographique en perdition, elle a fui l'Asie du Sud-Est et sa Thaïlande natale, pour l'Allemagne afin d'y effectuer des études dans l'informatique et les systèmes experts. Diplômée à vingt six ans, elle fait partie des grands spécialistes de l'Intelligence Artificielle. EBM, lui a sauté dessus à peine Diplômée, lui offrant une totale liberté et des fonds illimités pour ses recherches à condition que ses découvertes restent propriétés de la société. Lai ket a accepté le marché et travaille depuis dans ses laboratoires, dans la tour EBM, d'où sont sorties plusieurs percées fulgurantes. Ses compétences sont très convoitées par d'autres multinationales et pas moins de huit extractions ont



Yoru Tomobiki (par Network 54), 12/21/18

été tentées à ce jour. En plus d'être extrêmement intelligente, Jasmine est très belle et l'on a prétendu pendant un temps que les extractions avaient pu être motivées par autre chose que son potentiel intellectuel. La conséquence de tout cela est une discrète surveillance 24h/24, assurée par trois des meilleurs groupes commandos d'EBM.

INT 10 REF 5 TECH 10 SF 8 BT 10 CH 6 MV 3 CON 4 EMP 8/7

Compétences : Système D 4, Habillement et style 5, Social 5, Programmer 8, Education et Connaissance Générale 7, Ingénieur Système Expert 5, Expert IA 9, Anglais 6, Mathématiques 5, Physique 4, Cybertech 2.

Prothèses : Neuromat, Prises d'Interface, Supports de Puces, Connexion Cybermodem et Dataterm.

William Joseph (Billy Joe) Brentwood

Pour la plupart de ceux qu'il rencontre, est le type même du cadre sympathique, cordial jusqu'à l'exubérance et grande gueule, responsable à Night City du bureau de la Petrochem de Dallas. Grand dispensateur d'histoires truculentes et de hauts faits de sa jeunesse de chahuteur du Texas, ceux qui lui sont plus proches connaissent la vérité. Derrière un portrait haut en couleurs d'homme qui dépense sans compter, se cache un affairiste impitoyable et ambitieux qui se préoccupe peu de savoir qui il piétine dans son ascension vers le sommet, tant que cela ne souille pas son image publique. Selon la rumeur, Brentwood mange à de nombreux râteliers, y compris ceux de la politique locale et nationale. Son mode de vie, pour le moins scandaleux, en fait la cible favorite des maîtres chanteurs et des journalistes investigateurs. Mais nombreux sont ceux qui, ayant tenté de le menacer ou de révéler sa face cachée, ont été retrouvés flottant dans le port ou ont purement et simplement disparu.

INT 8 REF 4 TECH 3 SF 9 BT 5 CH 8 MV 5 CON 9 EMP 9/5

Compétences : Ressources 7, Look 3, Habillement et Style 6, Eloquence 4, Perception Humaine 5, Social 5, Baratin et Persuasion 6, Education et Connaissances Générales 3, Pistolet 4, Expert Affaires 3, Jeu 4

Prothèses: Neuromat, Booster de Kerenzikov, Prises d'Interface, Supports de Puces, Connexion Superarme, Implant sexuel de Mr Studd, Cyberoptique avec Afficheur Times Square, Cyberbras Chromé avec pistolet 9mm escamotable (10 coups), Cyberaudio avec liaison radio.

Fiona Hayes

Là où l'on trouve scandale, pot-de vin et corruption on peut aussi à coup sûr rencontrer Fiona Hayes, la vedette de Net 54. Elle a l'habitude d'apparaître à des endroits où elle n'est définitivement pas la bienvenue, souvent accompagnée d'une équipe de télé triée sur le volet et aguerrie, et d'une batterie de questions délicates. Ses enquêtes ont révélé des délits politiques et commerciaux, des scandales et des conspirations. Nombreux sont ceux qui, autrefois puissants, vivent désormais en prison ou retirés dans la honte suite à une investigation menée par Fiona Hayes. Bien évidemment, ses exploits journalistiques en font une femme marquée et elle doit parfois vivre comme une fugitive pendant des mois pour éviter les tentatives

d'assassinat commanditées par les victimes de ses enquêtes. Elle ne réapparaît que lorsque son dossier en cours est complet et ses preuves solides, pour coïncider sa cible avec une équipe de cameramen dans un quelconque sympathique lieu public. Même si elle ne doit obtenir qu'un "sans commentaire", le reportage qu'elle transmet est habituellement suffisant pour faire boule de neige et mener les choses à leur terme. Son sujet du moment concerne Billy Joe Brentwood et n'allez surtout pas penser qu'il n'est pas au courant.

INT 9 REF 5 TECH 3 SF 9 BT 8 CH 8 MV 5 CON 7 EMP 10/8

Compétences : Crédibilité 8, Look 4, Habillement et Style 6, Eloquence 4, Perception Humaine 7, Interview 5, Social 3, Baratin et Persuasion 4, Education et Connaissances Générales 4, Connaissance de la Rue 5, Expert Journalisme 5, Aïkido 4 (2), Pistolet 1, Recherche Bibliothèque 4.

Prothèses : Lentilles Changeantes, Neuromat, Supports de Puces, Prises d'Interface, Cyberoptique, Affineur d'Image, Amplificateur de Lumière, Optique Microvidéo, Cyberaudio, Liaison Magnétophone Digital, Scanner Radio large Bande, Editeur de Sons, Analyseur de Stress Vocal, Implant Téléphonique, Liaison Radio.

Franklin M'Bolu

Pour continuer son exploration des possibilités commerciales de l'espace, Orbital Air dépend à la fois de la technologie qu'elle développe et de celle brevetée ou achetée à des corporations du monde entier. Une grande partie des éléments de cette dernière catégorie proviennent d'achats ou de contrats passés avec des entreprises US ou des filiales américaines de corporations internationales. C'est là qu'intervient Franklin M'bolu, Kényan, l'homme des négociations difficiles (aux US). En tant que tel, M'bolu a pour responsabilité d'expédier et de détailler de grandes quantités de technologie brevetée. Dans certains cercles on dit de lui qu'il augmente ses revenus personnels en détournant une partie de cette technologie et des informations dont il a connaissance sur les marchés noirs.

INT 7 REF 7 TECH 2 SF 8 BT 4 CH 6 MV 8 CON 10 EMP 6/5

Compétences : Ressources 7, Habillement et Style 5, Commandement 4, Comptable 6, Education et Connaissances Générales 2, Expert Marchés Noirs 4, Baratin et Persuasion (Négociateur) 5, Bourse 3, Boxe 4.

Prothèses : Neuromat, Booster de Kerenzikov, Supports de Puces.

DATATERM™
EYI
 For Your Information™

Gangs du Quartier d'Affaires

Si l'on voit souvent des gangs traîner du côté de Corporate Plaza, cette zone n'est leur territoire. Et, si d'aventure certains d'entre eux, les plus sauvages, voulaient aller y faire des dégâts, il serait peu probable qu'ils en réchappent, seuls des tarés s'y sont essayés.

EVENEMENTS & RENCONTRES

- 1 Un homme d'affaires bien protégé demande au groupe s'il veut d'un boulot bien payé. Tout ce qu'il y a à faire est d'éliminer un des vice présidents d'Arasaka.
- 2 Le centre ville est plein à craquer, le trafic est stoppé. Même les piétons ont du mal à se déplacer.
- 3 Rencontre avec un diplomate et sa suite.
- 4 Une femme d'affaires connue se déplace avec ses gardes du corps. Si les PJ ont des armes facilement détectables, il y a 50 % de chance qu'ils soient stoppés.
- 5-7 Le train-train habituel.
- 8 Cela fait un moment qu'un AV survole le coin. Rechercherait-on quelqu'un ?
- 9 Une prostituée de haut vol demande aux PJ de la protéger. Il semblerait qu'elle possède des informations sensibles sur un cadre supérieur. Il veut la faire taire...
- 10 Une petite escouade de solos privés arrête les PJ pour une vérification de "routine".

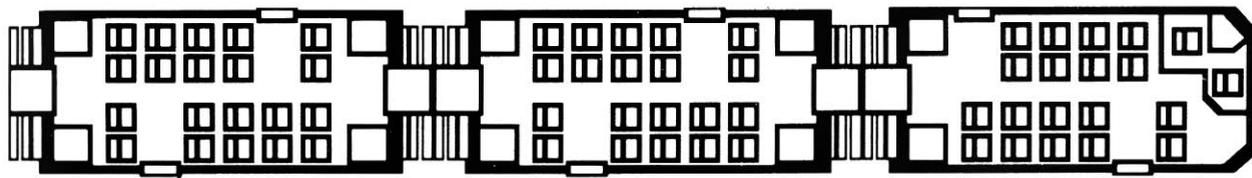
CONTACTS

- 1 **Willie Maxwell**, corporate à la petite semaine mais aussi l'un des meilleurs netrunners de la ville. Il travaille dans la boîte pour s'acheter des accès au Réseau. Il aidera dans la mesure où le projet reste légal.
- 2 **Clive Richards**, travaille pour un voiturier de luxe. Il a transporté de nombreux passagers de haut vol dans sa limousine et a entendu beaucoup de "bavardages".
- 3 **Lisa Parker**, l'une des nombreuses livreuses du Centre d'Affaires, gagnant sa vie en apportant des repas aux hommes d'affaires trop pressés pour sortir manger. Grâce à son passe, elle peut pénétrer dans toutes les entreprises qui sont ses clientes.
- 4 **Masters Hanson**, chef de la sécurité de l'une des multinationales géantes de la ville. Masters est aussi membre des Inquisiteurs.
- 5 **Mina Steward**, secrétaire dans l'une des grandes entreprises. Elle couche avec son boss, un vice président. Si jamais elle disait quelque chose (au choix du MJ), elle aurait vraiment besoin de protection.

SYSTEME D'INFORMATION DATATERM

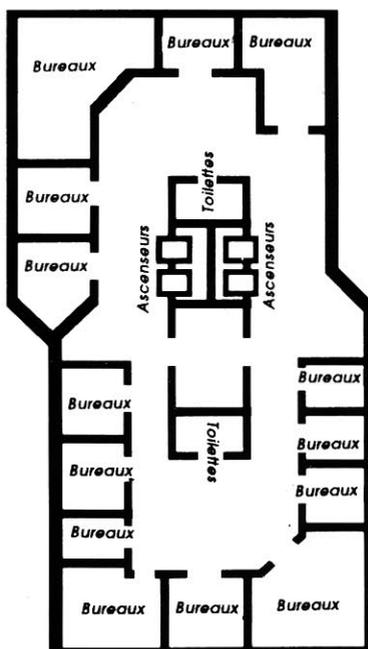
Sujet : Plan du RINC

UP
ON



DATATERM Sujet : WNS

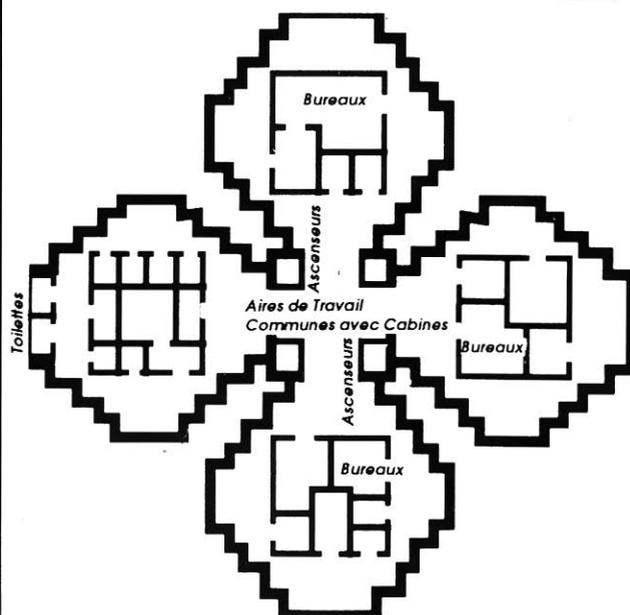
UP
ON



PLAN D'UN ETAGE TYPE

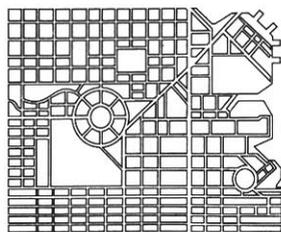
DATATERM Orbital Air

UP
ON



PLAN D'UN ETAGE TYPE

BANK BLOCK



D A T A T E R M

Bank Block est le coeur financier de la ville, car s'il est vrai que les multinationales dirigent Night City, elles ne pourraient le faire sans l'aide des banques.

Ainsi, on a souvent dit que si les grandes entreprises représentaient le cerveau de la ville, les banques en étaient le coeur, pompant l'élément nécessaire à la survie du cerveau : l'argent.

Les rues du "coeur" sont toujours impeccables, comme il plaît aux multinationales. En ce sens, Bank Block est très représentatif de la vie en 2020. Le monde est un endroit agréable et propre, tant que vous avez de l'argent.

B3-1 Tour de la 1st CitiBank

Cette tour, le plus imposant immeuble bancaire de la ville, abrite le QG local de la 1st CitiBank. C'est l'une des plus grandes banques des Etats-Unis et elle résiste encore à la pression de ses concurrentes européennes et japonaises. L'architecture de la tour est classique, avec un extérieur de verre et de granit noir, des aires d'atterrissages sur les toits et l'habituel complexe souterrain.

A l'intérieur, la banque est richement et élégamment décorée. Le public a seulement accès au parking, aux guichets et salles clientèle au rez-de-chaussée. Toutes les autres zones sont contrôlées. Les chambres fortes se trouvent au centre du deuxième étage. La sécurité est, naturellement, très stricte, et trente hommes en uniforme patrouillent la zone 24h/24. L'ordinateur est très bien protégé contre toute intrusion en provenance du réseau. Nathan Robinson, PDG et fondateur de la banque, habite la tour Parkview. Tous les matins, il vient ici en hélicoptère depuis le toit de sa résidence.

Niveau de Protection : 3

B3-2 Immeuble de la Banque Fujiwara

Banque japonaise connaissant un certain succès, classique. L'immeuble est toujours très sûr. L'activité toujours très importante. L'édifice abrite aussi les bureaux de Fujiwara Immobilier et de Fujiwara Investissements. Les clients

sont des Américains, des Européens et des Japonais de toutes les classes sociales.

Niveau de Protection : 2

B3-3 Bourse et Chambre de Commerce de Night City

L'édifice abrite des salles d'échanges pour tous les types de valeurs, d'actions ou de matières premières que l'on trouve dans le monde ainsi que les bureaux de plusieurs cabinets d'agents de change. Chaque marché possède sa propre salle d'informatique et de télécommunications, qui assure une partie des opérations automatiquement, les autres se faisant à la "corbeille", comme dans l'ancien temps. Selon le marché ou le type de valeur, les accords sont conclus automatiquement ou grâce aux hommes de la corbeille. Une autorisation est nécessaire pour accéder aux salles de transaction automatiques et à la corbeille. Il y a de l'activité 24h/24, un marché étant toujours ouvert quelque part dans le monde. La sécurité est assurée par les forces de police. La sécurité informatique est **très stricte** afin d'éviter que l'on joue avec les marchés mondiaux.

Niveau de Protection : 3

B3-4 Militech Corporation

QG à Night City de la très prospère et internationale Militech Corporation. L'immeuble est relativement petit, abritant seulement des bureaux. La sécurité est assurée par des soldats Militech et donc très importante. Voir la section *Megacorps 2020* du livre de règles pour plus d'informations sur Militech.

Niveau de Protection : 3

B3-5 Tour West Plaza Executive

L'exemple type de l'immeuble de bureaux, abritant différentes petites entreprises et affaires. Les cabinets juridiques sont les plus nombreux et l'immeuble compte notamment le QG du prestigieux **Howard, Fine & Howard, Avocats**. H, F & H a un personnel légal et illégal de qualité, avec des experts en droit des affaires, droit international, droit spatial, droit des loisirs, justice militaire et de guerre, droit fédéral et local. Les meilleurs, les plus chers aussi, ils comptent parmi leurs clients des célébrités, des figures politiques, des petits états, les nantis, etc. Comme de bien entendu, la sécurité dans leur partie de l'immeuble est très stricte. Ils ne reçoivent que sur rendez-vous.

Niveau de Protection : 2

B3-6 Immeuble Fédéral

Construit avant que la Californie ne devienne un état libre, c'est le pied-à-terre du gouvernement fédéral à Night City, en quelque sorte une ambassade ou un consulat.

Niveau de Protection : 1

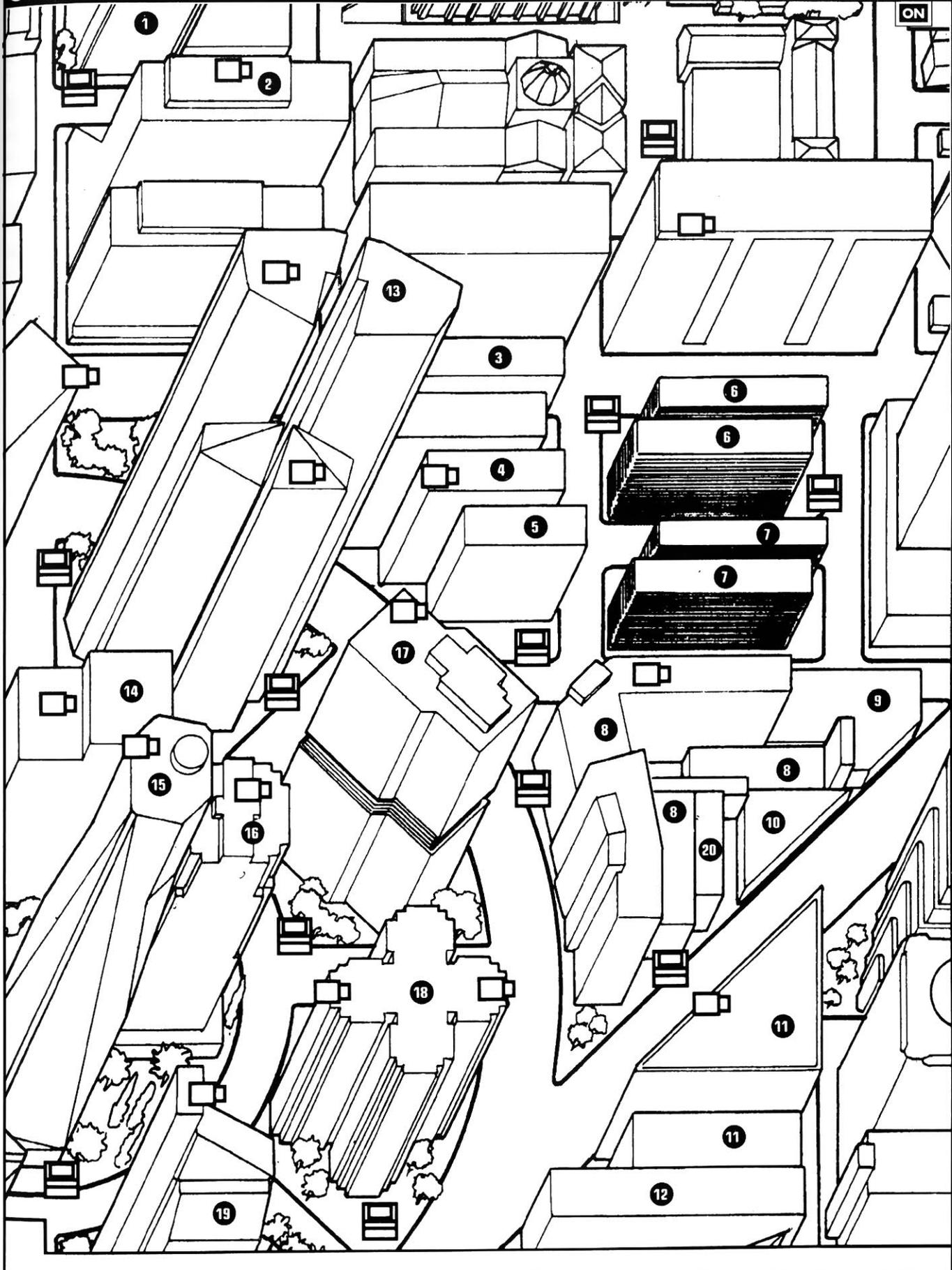
B3-7 Consulat Japonais

Le plus grand immeuble consulaire de la ville. Il abrite non seulement le Consulat mais aussi le principal bureau américain du Ministère du Commerce japonais. Ce dernier supervise toutes les opérations d'import-export entrant et sortant des Etats-Unis. Tout le personnel, y compris le détachement de 100 hommes de la Police Diplomatique, vit dans des appartements à l'intérieur du Consulat, les quartiers des officiels importants étant

SYSTEME D'INFORMATION DATATERM

Sujet : Bank Block

UP
ON



les plus somptueux. La sécurité est stricte dans tout l'édifice. Le Consulat offre, naturellement, le même genre de services que ses homologues se trouvant de l'autre côté de Corporate Plaza. Il sert de plus de point de repère aux hommes d'affaires, politiciens ou solos japonais en déplacement, qui, pour une raison ou une autre, se sentent mal à l'aise sans une protection diplomatique.

Le Consul Général, Juzo Inoue, est un samouraï des affaires dans tous les sens du terme. Sa réputation d'homme solide, rusé et impénétrable le précède. A l'opposé des autres officiels gouvernementaux japonais, ce n'est pas un politicien de carrière, il s'est d'abord fait un nom dans les affaires. Lors de son passage à la tête d'un trust industriel, et à cause de son absence de compassion, il s'est fait beaucoup d'ennemis, chez lui comme à l'étranger. Il est constamment protégé par des suivants très loyaux et ne quitte le Consulat que très rarement. On n'a jamais pu prouver qu'il entretenait des liens avec le Yakuza et Arasaka.

Niveau de Protection : 2

B3-8 Hôtel Ashcroft

Le plus grand, le plus cher et le plus inaccessible des hôtels de Night City. Il est dirigé par la riche famille Ashcroft-Hammersmith d'Angleterre et est très prisé par les hommes d'affaires européens, les touristes, les célébrités et les solos. C'est ce qui se fait de mieux en matière de luxe et de service à la clientèle. Les prix des chambres et des suites vont de 300 à 5 000 euros la nuit. Il y a de plus de très bons restaurants et quelques boutiques très chères dans l'hôtel.

La sécurité est assurée par des hommes en civil de chez Dieter-Kaufman AG, l'une des meilleures agences de protection allemandes, qui garantit ses contrats. Il est nécessaire de réserver. La représentante locale de la famille, directrice de l'hôtel, est Winifred Ashcroft-Hammersmith. Mais c'est en fait sa fille, Julia, qui s'occupe des affaires, Winifred, excentrique, vivant en recluse.

Niveau de Protection : 3

B3-9 Ashcroft-Hammersmith Ltd.

Un grand magasin, très cher, rattaché à l'hôtel. On y vend des vêtements et accessoires de luxe, des gadgets pour la sécurité personnelle, etc...

Niveau de Protection : 3

B3-10 Plaza Medical Services

C'est le seul immeuble du pâté de maisons qui n'appartient pas à la famille Ashcroft-Hammersmith. On y trouve un cabinet médical privé avec salle de chirurgie, des dentistes, des prothésistes et une Bodyclinic. Sa présence aussi près de l'hôtel est tolérée, car les services qui y sont dispensés sont chers et de grande qualité, la clientèle étant uniquement composée de gens riches et puissants. On n'y fait pas crédit.

Niveau de Protection : 2

B3-11 Centre Médical de Night City

C'est à Night City, ce qui se rapproche le plus d'une faculté de médecine et d'un laboratoire de recherche médical. Bien qu'officiellement ce ne soit pas un établissement caritatif, on y accepte les patients bénéficiaires de la sécurité sociale, les urgences et les alertes

Trauma team. Cela est dû au fait qu'il s'agit du plus grand hôpital de Night City, annexe de la prestigieuse école de recherche médicale de la ville. La sécurité est plutôt inexistante sauf à proximité des chambres des VIP, des salles d'urgence et des labos de recherche biomédicale. Il y a une équipe de sécurité armée en alerte permanente. Le Centre est réputé pour les recherches qui y sont conduites dans les domaines biotechnologiques comme la nanotechnologie (ordinateur biologique, systèmes mémoires, micro-robotique biologique et cytotologique).

Niveau de Protection : 2

B3-12 Collège Technique de Night City

Collège technique urbain classique. On y délivre des diplômes de technicien ou programmeur informatique, secrétariat, spécialiste de la sécurité, technicien cybernétique, réparateur auto ou avion, technicien d'urgences médicales, concepteur de jeu, etc.

Niveau de Protection : 1

B3-20 Enfance Sereine

Société établie en 2019 qui visait une clientèle de cadres aisés. Enfance Sereine propose des services de garderie avec des nounous en provenance d'Europe et des psychotechs qualifiés, le tout dans un cadre ludique excitant et sûr (Arasaka assure la sécurité 24h/24, tenant une escouade tactique à la disposition de la crèche en permanence). On y sert de la nourriture préemballée de qualité avec possibilité, à un tarif légèrement supérieur, d'avoir des aliments frais. Un service unique et sain.

Niveau de Protection : 2

FIGURES LOCALES

Yarakimi (Kimi) Inoue

Fille du Consul Général du Japon de Night City. C'est l'un des piliers de la vie nocturne de la ville. Elle a la mauvaise réputation de toujours se fourrer dans toutes sortes d'ennuis, cela se terminant souvent par un appel de papa à Arasaka pour la tirer d'affaire. Elle ne sort jamais sans être accompagnée d'un garçon séduisant, généralement un rockerboy.

Si elle n'est âgée que de dix-sept ans, Yarakimi a une liste d'amants longue comme le bras. Bien que Papa l'ait plusieurs fois menacée de la renvoyer au Japon, elle semble insatiable. En théorie, elle suit des cours à l'Université de Night City, mais elle n'y met jamais les pieds. Elle est belle et c'est une enfant gâtée qui a l'habitude d'obtenir ce qu'elle veut. Si elle s'attache à un homme, elle lui joue le grand amour (jusqu'à ce qu'un autre, plus intéressant, se présente).

INT6 REF7 TECH3 SF8 BT10CH7 MV4 CON6 EMP6

Compétences : Danse 8, Habillement et Style 8, Look 7, Séduction 6, Conduire 2, Contrefaçon 4, Social 1

Prothèses : aucune

EVENEMENTS & RENCONTRES

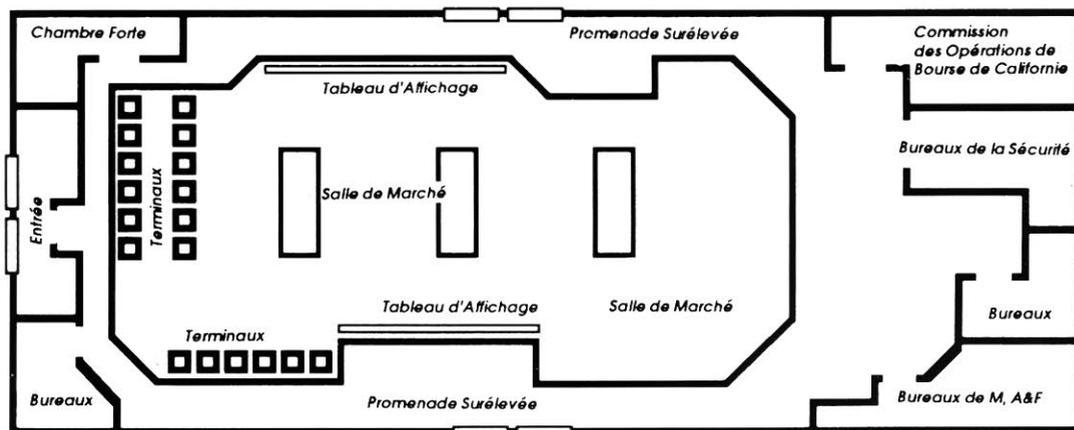
- 1 Un AV-4 de Net 54 est posé à l'extérieur du Centre Médical. Y aurait-il un patient célèbre à l'intérieur ?
- 2 Un gang composé d'idiots est en train d'essayer de tagger son nom sur l'immeuble de la Bourse. Mieux vaut partir avant que les flics ne se mettent à tirer dans tous les sens pour les arrêter.
- 3-6 Rien de spécial
- 7 Un incident de circulation se transforme en fusillade. Trois minutes d'exercice au tir avant l'arrivée du NCPD.
- 8 Il y a de la tôle froissée devant. Le trafic est immobilisé pour 20 minutes. Vous n'êtes pas pressés ?
- 9 Opération de nettoyage des rues menée par des troupes privées. 50% de chance que les PJ y aient droit...
- 10 Tentative d'assassinat. Les joueurs se tiennent à proximité d'un cadre quand les balles se mettent à voler. Il n'y a qu'un tueur et l'homme d'affaires vous devra une grosse faveur si vous sauvez sa peau.

CONTACTS

- 1 **Tina Allen**, réceptionniste de nuit à l'hôtel Ashcroft. Son boulot consiste à s'occuper des allées et venues la nuit.
- 2 **Alvin Hart**, infirmier à l'Hôpital Général de Night City. Très utile si vous devez vous procurer des dossiers médicaux.
- 3 **Lucinda Hatherford**, est une netrunner très bien payée qui travaille à la bourse de Night City. Elle se vante de connaître le système mieux que quiconque, même Rache Bartmoss (en tout cas mieux que vos joueurs).
- 4 **Kaminia Kanzaki**, gouvernante au Consulat japonais. Elle est écoutée du Consul général et influence parfois ses décisions.
- 5 **Walt Williams**, romancier célèbre résidant à l'hôtel Ashcroft. Il travaille actuellement sur un très important dossier concernant une multinationale et aura très probablement bientôt besoin d'un garde du corps.

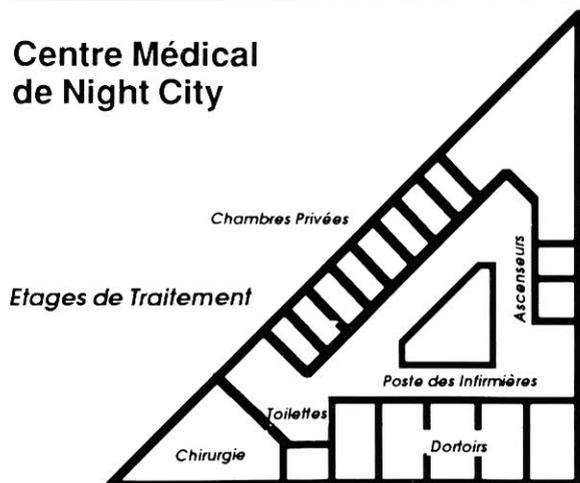
SYSTEME D'INFORMATION DATATERM

Sujet : Bank Block

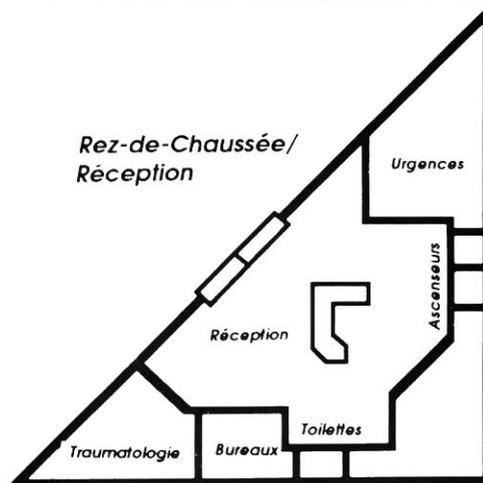


Etage
d'Echanges
de la Bourse
de Night City

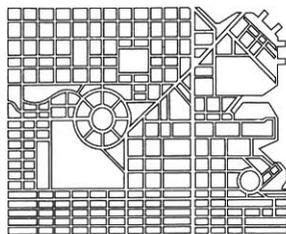
Centre Médical de Night City



Rez-de-Chaussée/ Réception



**QUARTIER
HOSPITALIER**



D A T A T E R M

Cette partie de la ville est connue sous le nom de Quartier Hospitalier du fait de la concentration d'activités médicales que l'on peut y trouver. C'est aussi l'un des coins les plus peuplés de Night City. On y trouve des bureaux, les deux immeubles du Palais des Expositions, le Centre d'Echanges, Le Centre Médical Crisis, etc... La concentration humaine est si importante dans cette zone, que la Municipalité a entrepris la construction d'une autoroute aérienne devant la relier au reste de la ville et ce, afin de permettre d'augmenter le volume des échanges.

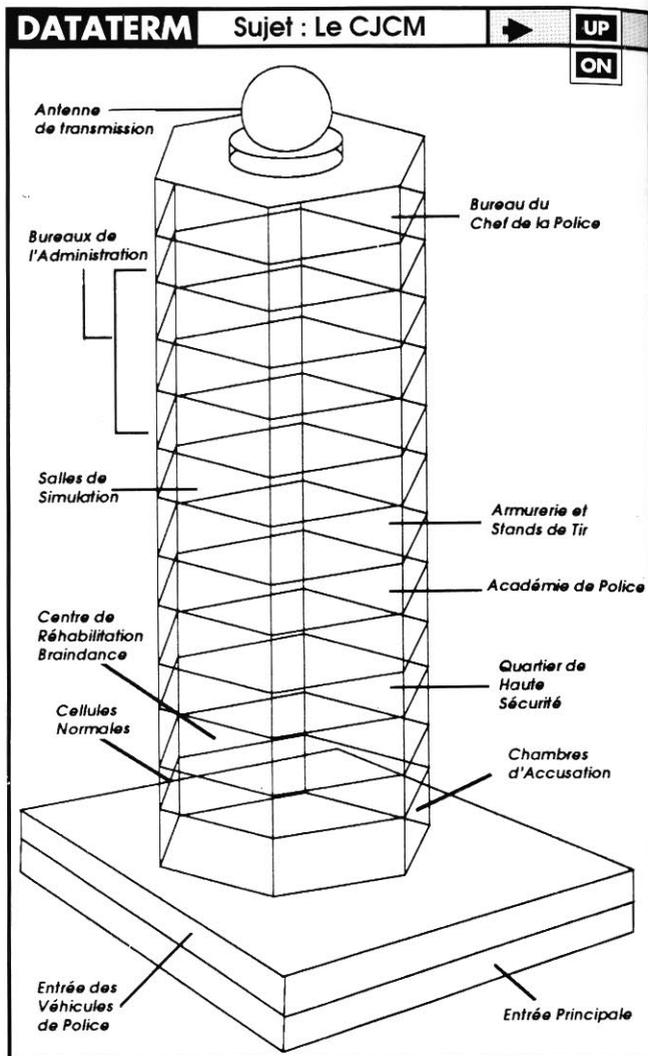
On a pensé cet environnement en termes de qualité dès le départ. Les premières ordonnances urbaines ont été en faveur des installations Trauma Team et du Centre Médical Crisis, entre autres. La zone a ainsi pu rester relativement sûre, même durant les années les plus sombres de l'histoire de Night City, la sécurité étant relativement stricte. Puis on a construit le Centre d'Echanges. Il y a eu des problèmes à la Poste Centrale. Revendications sur les conditions de travail. Et les gens ont commencé à craindre que le quartier soit peu à peu envahi par les gangs. Alarmée, la Municipalité qui sortait de la douloureuse expérience du Bloc Médical, a décidé de renforcer la sécurité.

B4-1 Complexe de Justice Criminelle Municipal

L'immeuble, un monolithe de verre bleu financé par les corporations, domine le reste de la ville. Son look, sobre et froid, est parfaitement en accord avec les recommandations des officiels des RP en ce qui concerne l'image du système judiciaire locale. Cette tour avec ses nombreux passages souterrains est l'illustration parfaite d'un système judiciaire moderne à l'oeuvre. Le complexe abrite le Commissariat Central, les chambres d'accusation de la ville, des cellules, des centres de réhabilitation Braindance, l'académie de Police, des simulateurs pour les policiers, des bureaux, des ateliers pour les véhicules et les armes ainsi que des champs de tirs.

Les habitués (ceux qui y travaillent et ceux qui y séjournent) appellent ironiquement l'endroit le "Donjon". Ce nom lui va bien.

Niveau de Protection : 4



B4-2 Tour Eurasiabank

Bureaux du QG Nord Américain de cette institution financière. Grâce aux lignes directes qui la relient avec la plupart des maisons de courtage et marchés du monde, elle contrôle une grande partie de l'argent circulant dans l'hémisphère Ouest. Si le fait est inconnu, la Réserve Fédérale a beaucoup investi en Europe par l'entremise de L'Eurasiabank, afin de tenter de rattraper les dégâts des années d'isolationnisme. Cette information est bien sûr tenue secrète.

Niveau de Protection : 3

B4-3 La Poste Centrale

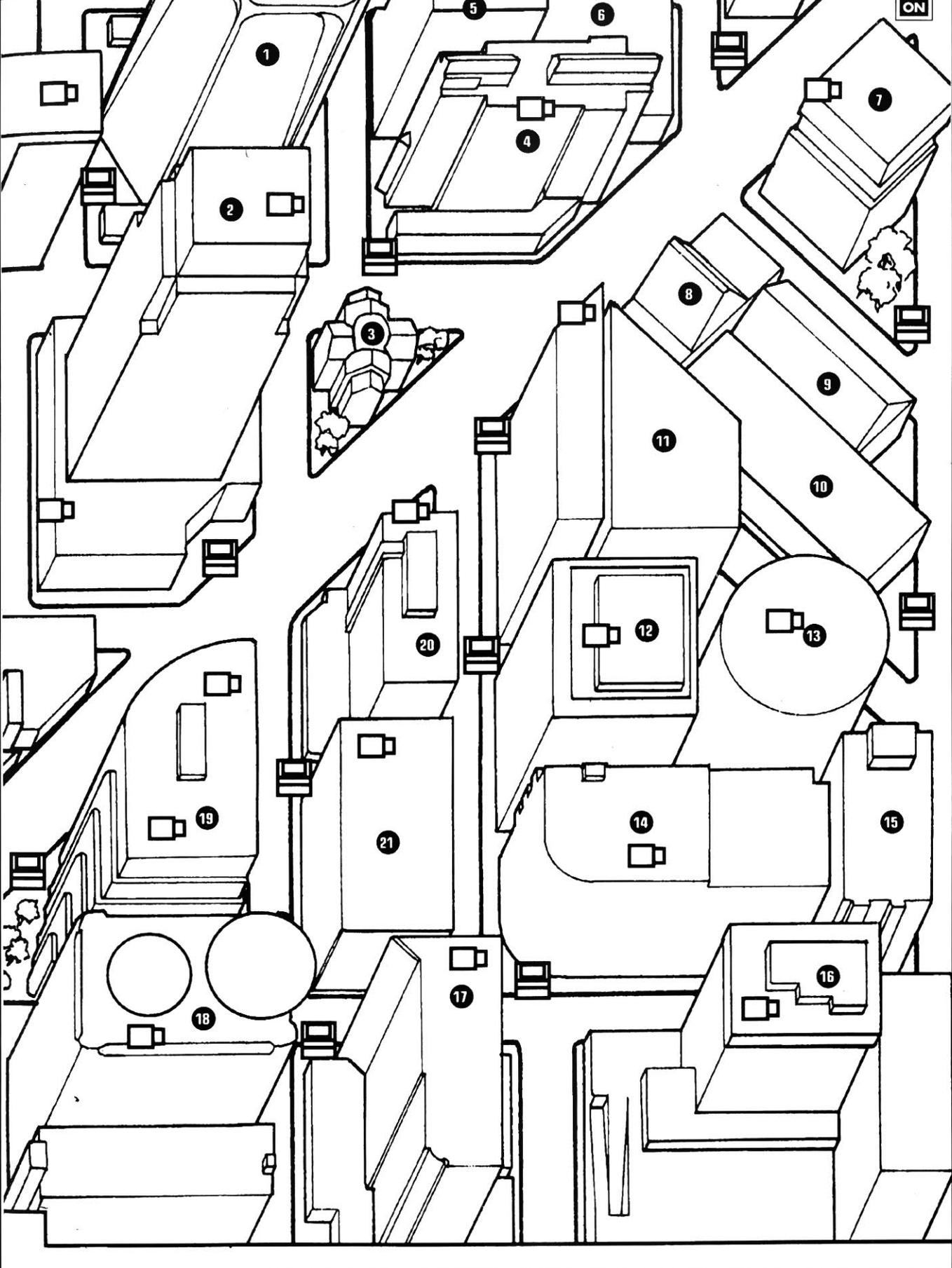
Si la majorité des échanges du 21ème siècle se font par des moyens électroniques (Dataterms, fax) ou par coursiers (United Express, etc.), il y a encore quelques irrédutibles qui pensent qu'une lettre n'en est pas une tant qu'il n'y a pas un timbre oblitéré dessus. Dès lors, même en 2020, il y a encore une Poste centrale.

Toutefois, elle n'appartient plus à l'US Mail. Avec l'effondrement la plupart des services fédéraux ont disparu ou ont été sévèrement réduits. L'US Mail, avec ses vieilles camionnettes et ses ordinateurs d'un autre âge, fut l'un d'entre eux. Ce vieux monopole ne pouvait rivaliser avec ses nouveaux concurrents, plus petits mais privés et efficaces. Ce sont eux qui maintenant s'occupent du courrier.

SYSTEME D'INFORMATION DATATERM

Sujet : Le Quartier Hospitalier

▶ **UP**
ON



Le service postal de Night City est assuré par la plus importante de ces compagnies privées : **Federal Express Mail Service** (qui appartient entièrement au géant du transport Federal Express). On peut trouver les boîtes aux lettres bleu clair FEMS un peu partout en ville (65 %). Automatiques, elles proposent aussi des timbres (0,95 eb), des enveloppes et d'autres fournitures d'expédition. Les livraisons de courrier ont lieu à 10h00 et 15h00, les levées à 12h00 et 18h00.

L'immeuble abrite le centre de tri et les quais de chargement des AV de livraison FEMS. Ceux-ci sont entreposés sur des aires dispersées un peu partout en ville et suivent des plans de livraisons journaliers qui passent par la Poste Centrale.

Niveau de Protection : 1

B4-4 Le Central

Luxueuses, les chambres du Central, grandes, bien meublées, chères, ont avant tout une vocation utilitaire. Il n'y a ni tentures, ni chandeliers de bronze... Aucune futilité ou fétichisme. La liste d'attente est très longue, surtout composée d'hommes d'affaires qui n'ont que faire de distractions.

Niveau de protection : 2

B4-5 Immeuble MacMillan

Cet immeuble de bureau est connu en ville sous le nom de "Tour des Fous" du fait du nombre de psychiatres et de psychologues y ayant leur cabinet. Certains d'entre eux sont spécialisés dans les maux des "cols blancs". Parfois, on y amène des psychos notoires, pour faire des recherches. Jamais ils ne s'échappent... Enfin, presque jamais.

Niveau de Protection : 2

B4-6 La Grande Illusion

L'un des clubs Rock les plus chauds de la Côte Ouest. Connue pour ses trois bars et sa piste de danse incendiaire, il est souvent fréquenté par des artistes connus venus, sous des noms d'emprunt, s'y rappeler leurs débuts.

Johnny Silverhand et Kerry Eurodyne ont, à l'insu de tous, racheté la boîte en 2012. Nostalgiques, ils ont, usant de leur influence, lancé un show live les jeudis soirs. Un cadre de Universal Records, le label pour lequel ils travaillent, y vient régulièrement en quête de nouveaux talents.

La Grande Illusion n'a qu'une raison d'être : la musique. Les gens y viennent faire la fête. On les y encourage, mais la sécurité est très stricte. Les armes sont laissées à l'entrée, tout le monde est passé au détecteur. On les récupère à la sortie, même si elles sont illégales. Tout est une question de confiance. La version d'un monde sans violence par les ex-membres des Samourais.

Niveau de Protection : 1

B4-7 Hôtel Résidentiel de Bay Bridge

La majeure partie de cet immeuble est occupée par un hôtel résidentiel qui loue des appartements entièrement fonctionnels à la semaine ou au mois. L'ameublement est correct mais pas luxueux. Il en va de même pour la sécurité. De toute façon, la plupart des clients apportent leurs propres gadgets avec eux.

La moitié du rez-de-chaussée est occupée par **Mark 24**, magasin appartenant à une chaîne de supermarchés

ouverts 24h/24. On peut même y acheter des munitions si l'on connaît les bons mots de passe (peu de gens les connaissent).

De plus un ascenseur rapide mène jusqu'à la **Chouette**, le bar situé au sommet de l'immeuble. C'est l'un des seuls à Night City à ne jamais fermer la nuit. Les clients sont du type "occupe-toi de tes fesses". Pas de piste de danse, musique douce, billards, repas légers et tout ça. En plus d'être ouvert en permanence, la Chouette est le seul bar à servir encore de la vraie bière (!). Ils en ont plus de 1 000 sortes disponibles en stock (et peuvent même en commander une spéciale pour vous, à condition de devenir un régulier).

Niveau de Protection : 1

B4-8 L'AfterLife

Cette morgue reconvertie est divisée en trois zones : "l'Antichambre", "la Crypte" et "l'Hades", toutes fréquentées par des solos qui viennent ici pour l'ambiance et la franche camaraderie. Plus on s'enfonce dans l'AfterLife, dans l'une après l'autre des "chambres", plus l'endroit devient sombre et dangereux. L'Hades n'est fréquenté que par des vétérans, les solos les plus chers.

La meilleure description qu'on puisse en faire est celle d'un mélange entre un bar western et un bar de bikers. La sono dispense un mix de musiques martiales et de rock gothique et la chose la plus proche d'une danse est une bagarre occasionnelle.

Attention, les gens ici sont des pros, ils n'ont pas besoin de tester leur valeur, leur seule présence est suffisante. Les bagarres sont pour le fun, un jeu un peu dur mais pas mortel.

Si beaucoup de monde vient à l'AfterLife pour engager des hommes, la plupart des "employeurs" préfèrent laisser des messages dans une corbeille qui circule ensuite dans le bar. Ceux qui entrent le font à leurs risques et périls et en ont souvent payé le prix dans le passé.

Niveau de Protection : 1

B4-9 Dépôt Ameriline

Centre névralgique d'Ameriline (compagnie nationale de cars lourdement blindés et armés). L'immeuble est aussi utilisé par le service de navettes routières de l'aéroport.

Afin que le terminal ne devienne pas un repaire de drogués notoires et de prostituées, Ameriline a passé un contrat avec une compagnie de sécurité privée pour surveiller la zone et nettoyer les éléments "indésirables". Malgré ces efforts, il y a une résurgence de la criminalité (suite à des revendications faites après examen du contrat passé par les gens chargés de la sécurité des navettes).

Niveau de Protection : 1

B4-10 Garage

C'est là que les bus "chargent" et "déchargent". C'est une construction simple en béton avec un toit de tôle. A l'extrémité Nord Ouest, il y a un parking et un atelier. C'est là que les principales activités illégales ont lieu.

Niveau de Protection : 0

B4-11 Palais des Expositions de Night City

Le palais est utilisé par des syndicats professionnels désireux de tenir leurs congrès et réunions au centre de la Côte Ouest. Réputé pour ses vastes auditoriums et halls (sans parler de son restaurant et ses bars), le Palais est réservé tout au long de l'année avec des manifestations comme celles du Grand Ordre des Opossums, le Salon des Armes de la Côte Ouest ou encore celui de l'Association Mondiale du Livre où sont présentés les jeunes auteurs qui montent (ceux que les médias poussent).

Niveau de Protection : 2

B4-12 Tour Trauma Team

Bureaux et Centre d'Opération locaux de Trauma Team, Inc. Le Centre abrite un bureau d'affectation, une armurerie, un atelier des réserves et des aires de décollage destinées aux nombreux AV des équipes de terrain.

Niveau de Protection : 3

B4-13 Tour Barbican

Cet immeuble noir contient les principaux bureaux de Argus, Inc., une société spécialisée dans les logiciels pour netrunner. Argus, qui appartient à Livewire (Voir Cyberpunk 2020, pg. 212), s'est récemment concentrée sur le développement d'applications destinées au milieu médical. Réputés dans la communauté des netrunners, les programmes Argus sont considérés comme étant les meilleurs du marché commercial.

Le Court-Circuit est un bar situé au-dessus des bureaux d'Argus. Très prisé par les netrunners et les techies de la ville, il est très utile pour quelqu'un qui a besoin d'aide dans ce domaine. En dehors de cela, son principal attrait est qu'il tourne sur lui-même, offrant aux clients une vue panoramique de la ville. Si le bar intéresse beaucoup les multinationales et autres entreprises, Livewire a interdit qu'on vienne y faire du recrutement, après avoir eu quelques problèmes avec certains employeurs en qui il n'a plus confiance (eux, ou leurs associés d'ailleurs).

Des videurs recrutés dans la rue maintiennent l'ordre dans le bar. En plus des tables normales, certaines ont des prises d'interface permettant aux netrunners d'accéder à une portion de l'espace virtuel où le bar est représenté. Branchés ou non, de nombreux spécialistes viennent ici échanger des nouvelles et des services.

Niveau de Protection : 2

B4-14 Centre Médical Crisis

Cet hôpital possède l'un des centres de traumatologie les plus modernes du monde. La plupart des chirurgiens du Centre ont une expérience de la guerre glanée en Amérique centrale et sont très efficaces lorsqu'il s'agit de réparer des dommages causés au corps, même si ça n'est pas toujours très beau. Si le centre ne pose pas de question, les urgences ne sont acceptées que si une assurance-vie couvre les dépenses.

Niveau de Protection : 1

B4-15 Jellical Inn

Un autre hôtel d'affaires destiné aux professionnels en déplacement à Night City. Même si les prestations sont plutôt spartiates, les gens aiment venir dans cet hôtel à thème où tout le personnel est habillé en chat. Cette idée

en apparence stupide est en fait très appréciée de gens qui y voient un moyen d'oublier un moment l'atmosphère oppressive de leur travail. Bien que toujours plein, l'hôtel garde des chambres (les prix en sont un peu "gonflés") à la disposition de gens dont les proches sont hospitalisés dans le Centre Médical tout proche.

Niveau de Sécurité : 1

B4-16 Technologies Médicales

Une société spécialisée dans les membres de rechange pour le corps humain. Dans le bâtiment principal on s'occupe de tout ce qui concerne la "viande" : culture de nouveaux organes, conservation de "dons". Le second immeuble (à l'Est) est une addition récente de Technologies Médicales SA et abrite un laboratoire de R&D cybernétique. Un tunnel relie ces bâtiments au Centre Médical Crisis. De plus une aire d'atterrissage sur le toit est destinée aux ambulances.

Niveau de Protection : 1

B4-17 Vie Pleine Assurance

La majeure partie de cet immeuble abrite les Assurances Vie Pleine qui s'occupe de couverture sociale et médicale à l'échelon local. La plupart des entreprises ont des contrats avec cette compagnie. Les dix derniers étages sont loués à de petites entreprises et activités diverses, principalement des praticiens spécialistes. Arasaka assure la sécurité de l'endroit en échange de contrats maladie.

Niveau de Protection : 2

B4-18 Centre de Communications WorldSat

Plus qu'un simple immeuble de bureaux, ce bâtiment abrite le cœur des communications de nombreuses sociétés. En plus du vaste réseau cellulaire qu'ils contrôlent, les cadres de cette entreprise ont des intérêts dans les stations de L-5, auxquelles ils fournissent certains des satellites de télécommunications qui les relient aux communautés terrestres et lunaires. Il arrive de temps à autre, qu'un paranoïaque du Centre d'Affaires accuse WorldSat d'émettre des ondes néfastes en direction de son bureau.

Niveau de Protection : 3

B4-19 Hôtel Hamilton

Cet hôtel moderne est très prisé des hommes d'affaires en déplacement du fait de son architecture originale et des conditions de sécurité qu'il offre. Si des chambres plus petites existent, il propose surtout des suites de deux ou trois pièces, des aires récréatives, des bureaux avec tous les appareils nécessaires (mini-Dataterms, etc.). Il y a de plus quelques salles de réunion pour les meetings.

Niveau de Protection : 2

B4-20 U C (L)-Centre des Sciences Médicales

C'est une annexe de l'Université Médicale de Californie Libre, où les étudiants en médecine effectuent leurs deux premières années d'étude. Une partie de l'internat y est aussi réalisée. Le bâtiment d'un étage sur le côté Ouest est une clinique ouverte 24h/24 tenue par les étudiants et les internes. Si les blessures légères (par couteau ou par balle) et les fractures y sont traitées, les cas plus sérieux sont dérottés sur le Centre Médical Crisis. Ils ne refusent personne (ils ont besoin de "s'entraîner"), mais si quel-

qu'un ne peut payer la note, des économies sont faites sur les fournitures onéreuses comme les anesthésiques. Il n'est pas rare que l'endroit soit, à quatre heures du matin, plein de boosters hurlants alors qu'ils se font amputer. Il est même fréquent d'y recevoir des blessures supplémentaires, spécialement lorsqu'un chromer estime qu'il attendu trop longtemps dans la queue.

Niveau de Protection : 1

B4-21 Hôpital des Enfants de Sainte Marie

Un hôpital où l'on trouve surtout des obstétriciens et des pédiatres, parfois même des gynécologues. C'est, à la surprise générale, l'un des établissements leader en matière de naissances naturelles.

Niveau de Protection : 1

FIGURES LOCALES

Ares

L'exemple vivant d'un homme qui a vu l'Enfer et a survécu pour en parler. Il est apparu à Night City il y a de cela quelques années avec un dossier militaire long comme le bras. C'était alors l'un des solos les plus chers de la ville. En 2010, après une mission particulièrement difficile, il s'est fait blinder le corps et a du même coup perdu la dernière parcelle d'humanité qui lui restait. Après quelques "semaines de terreur" très médiatisées, il a finalement été capturé vivant par la police à l'issue d'une fusillade qui a coûté la vie à plus de trente personnes, policiers et civils.

Malgré des protestations véhémentes et après un reconditionnement psychologique, il a été mis à la tête de la Cyberpsycho (ou "borg") Squad de Night City. Ses tactiques et ses actions audacieuses lui ont permis d'acquérir une certaine notoriété et son visage apparaît presque quotidiennement à la une des journaux du soir.

INT6 REF10 TECH7 SF9 BT7 CH5 MV8 CON10 EMP3

Compétences : Sens du Combat 8, Force 5, Interrogatoire 8, Intimidation 9, Résistance à la Torture 5, Education 3, Conduire 3, Pistolet 10, Mêlée 10, Fusil 6, Pistolet Mitrailleur 7, Commandement au Combat 7, Eviter 6, Explosifs 5, Expert en Tactiques de Combat 7

Prothèses : Blindage Corporel Total, Cyberbras avec Ripers, Cyberaudio avec Ecoute Amplifiée, Implant Téléphonique, Liaison Radio, Cyberoptique avec IR et Anti Eblouissement.

Jack Masters

Jack Masters a l'air d'un vieux beau drogué à mort et pourtant il s'agit, à quarante ans, du président d'Universal Records. La plupart des gens de l'industrie du disque croit qu'il est fou, en particulier lorsqu'il s'agit d'aller trouver des nouveaux groupes : boire à mort en faisant la fête dans la foule alors que ledit groupe joue. Néanmoins, cette "méthode" lui a permis de mettre la



Jack Masters (pris par Cybercam) 4 Juin 2019

main sur sept des dix "méga-groupes" de la décennie. Son opinion est donc, bien qu'excentrique, généralement respectée.

INT9 REF4 TECH6 SF7 BT7 CH9 MV4 CON6 EMP8

Compétences : Habillement et Style 4, Eloquence 7, Connaissance de la Rue 4, Perception Humaine 6, Baratin 4, Perception 7, Education 7, Expert en Tendances Musicales 9, Lutte 2, Connaissance du Système (Milieu de la Musique) 10

Prothèses : Cyberaudio avec Ecoute Amplifiée.

EVENEMENTS & RENCONTRES

- 1 Quelques "déchets" du Dépôt viennent vous chercher des poux sur la tête.
- 2 Un solo, qui vient probablement juste de sortir d'une opération visant à améliorer ses capacités ou d'un mauvais trip à l'AfterLife, se balade un peu trop près de sa "limite". Dommage, que vous l'ayez provoqué.
- 3 La Police escorte un criminel notoire au "Donjon".
- 4 Pickpocket, détrousseur ou arnaqueur. Un gentil garçon, non ?
- 5 Une bande de chahuteurs en route pour la Grande Illusion. Dommage, les joueurs sont sur leur chemin.
- 6 Un solo qui intéresse les PJ est en route pour l'AfterLife.
- 7 Des indésirables sur le chemin du terminal des bus cherchent une proie facile.
- 8 Des hommes d'affaires revenant saouls d'un salon (la "proie facile"). Et si pour une fois vous étiez les bons ?
- 9 Les joueurs sont approchés par un agent du NCPD travaillant sous couverture. Moeurs, Stup, qui sait ?

10 Fusillade entre des troupes de sécurité privées et un tiers identifié. Ce peut être n'importe quoi vu le comportement balourd des gardes.

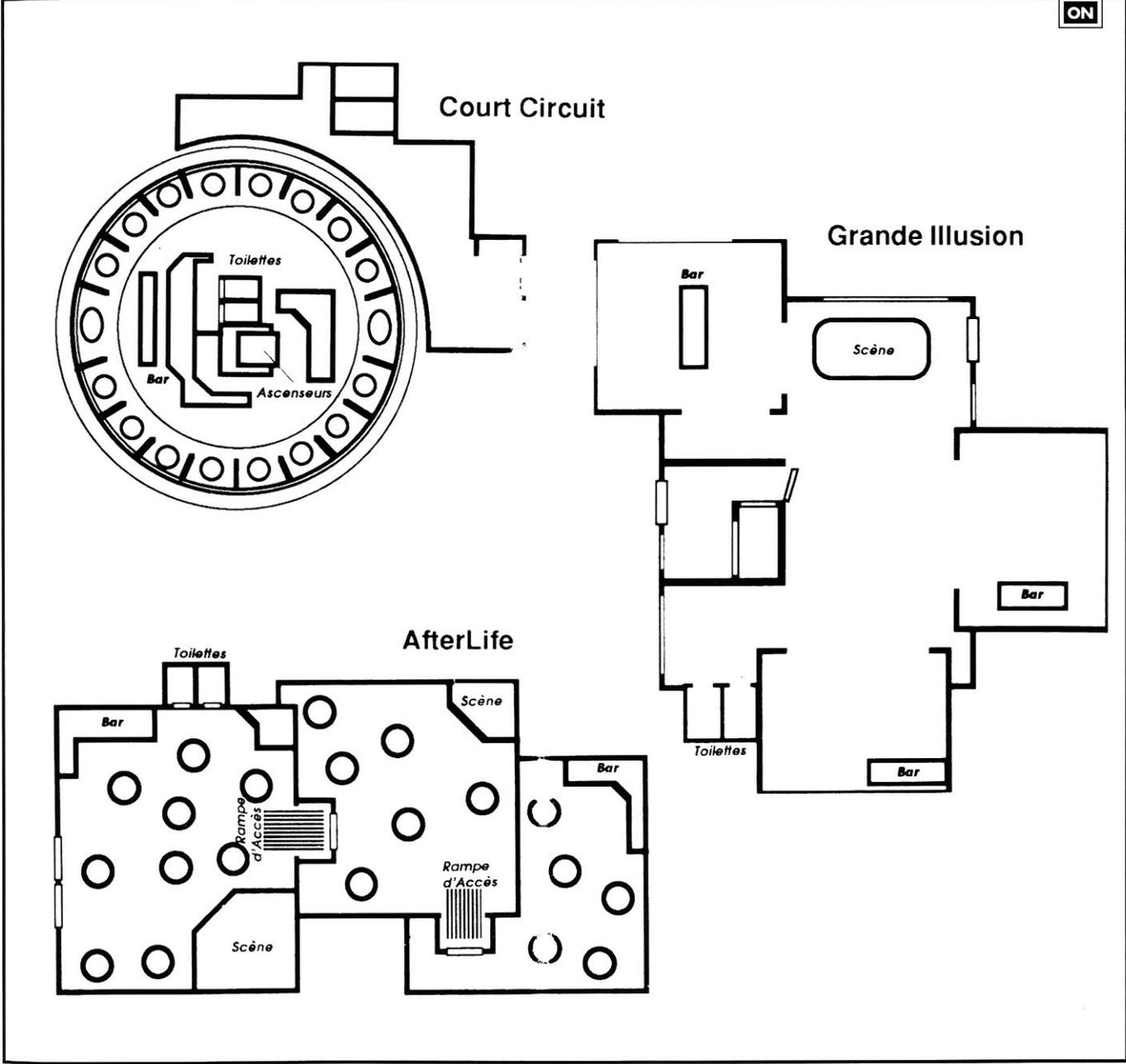
CONTACTS

- 1 Allen Cooper**, travaille à l'AfterLife et est un contact habituel pour certains solos.
- 2 Evie Lark**, est une serveuse de la Grande Illusion. C'est aussi un agent qui travaille en sous-marin pour le NCPD, enquêtant sur une affaire

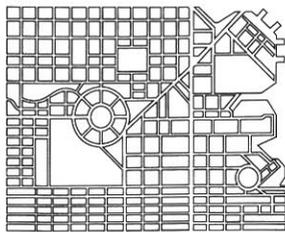
impliquant Arasaka et un boostergang. Elle pourrait bientôt avoir besoin d'aide pour poursuivre cette dangereuse mission.

- 3 Edgar Hall**, interne à l'UMCL, il est au courant des allées et venues des patients.
- 4 "Eunice"**, prostituée travaillant au terminal routier. Une vraie mine pour qui veut des informations sur le coin.
- 5 Richard Wilson**, fonctionnaire au CJCM, il pratique le système judiciaire de Night City depuis 15 ans. Il pourrait s'avérer de bon conseil pour les joueurs.

SYSTEME D'INFORMATION DATATERM Sujet : Boîtes Locales



VIEILLE VILLE



D A T A T A T E R M

A l'origine, il s'agissait du centre ville de Del Coronado. Depuis cette partie, connue sous le nom de Vieille Ville, a dé péri. Seule la forte présence du Centre Médical Municipal l'a jusqu'à présent empêché de devenir un bidonville. Les gangs sont monnaie courante ici et sortir le soir est dangereux, surtout si les Rangers jouent à domicile.

L'endroit n'est pas très caractéristique. C'est proche de Charter Hill, à la limite du quartier hospitalier et pas très loin du Pont. Rien de vraiment spécial hormis le Stade peu éloigné. De toute façon, même le nom Vieille Ville n'est plus utilisé. Petit à petit, la jungle urbaine gagne du terrain, surtout depuis que le Centre Médical et l'Immeuble Municipal commencent à tomber en décrépitude.

Dans les mois à venir, les balles vont voler bas dans le secteur.

B5-1 Hara Kiri Sushi Bar

Ce sushi bar fait venir les meilleures qualités de poissons du monde entier. Il est très cher. Les commandes sont prises dès la réservation, au moins une semaine à l'avance, afin que le poisson servi soit le plus frais possible (à peine quelques heures). Le service est discret mais efficace, félicité par les critiques culinaires de par le monde. Il y a une petite troupe de sécurité à cause du nombre d'incidents causés par des boosters voulant du sushi gratuit. Certains croient que le nom de l'établissement implique que l'on sert du Fugu mal préparé aux clients difficiles. Si plusieurs figures du milieu sont mortes ici ces dernières années, rien n'a pu être prouvé.

Niveau de Protection : 1

B5-2 Camden Court

Ces appartements de luxe sont très prisés par les solos. Leur prix tient surtout à la sécurité des lieux. Avec deux netrunners en permanence en ligne, des postes de garde renforcés bourrés d'armement et suffisamment d'équipement de détection pour construire un superordinateur, les habitants du coin peuvent dormir sur leurs deux oreilles. La preuve : les solos qui vivent ici ne transportent habituellement qu'une ou deux armes de

poing lorsqu'ils se déplacent dans la résidence. Les responsables de la sécurité sont tous des résidents, de jeunes solos qui ont tout intérêt à garder l'endroit sûr (il y a parfois eu des incidents avec des clients imbibés de saké du sushi bar voisin). De même, beaucoup d'officiers de police gradés vivant ici, les incidents sont rapidement couverts.

Niveau de protection : 3

B5-3 REO Meatwagon

Ces trois immeubles reliés et partiellement rénovés abritent les concurrents directs de Trauma Team à Night City. Bien qu'ils aient leur propre clientèle (surtout située au bas de l'échelle économique, c'est à dire, les gangs), REO a la mauvaise réputation de tendre des embuscades aux équipes Trauma Team pour leur voler des clients. Ce genre d'actions, connues sous le nom de "Vol de Viande", est, bien qu'illégal, très difficile à prouver devant un tribunal. Ainsi, depuis quelques temps, le nombre croissant d'incidents de ce type a entraîné une escalade de la violence. Les locaux de REO Meatwagon sont similaires à ceux de Trauma Team en ceci que tout est intégré sur le site. Du fait des menaces grandissantes, REO a embauché des solos supplémentaires pour prévenir une éventuelle action directe de Trauma Team. Quelques gangs du coin seraient très contents de participer à une baston.

Niveau de Protection : 2

B5-4 Ranger Sport

Nommé d'après l'équipe de football locale, Ranger Sport vend toutes sortes d'articles de sport, accessoires d'arts martiaux, tickets pour les manifestations sportives et gadgets pour les fans. On peut même acheter des billets pour d'autres manifestations (musique, art, etc.) et de l'alcool, surtout les soirs de match. Le NCPD les surveille et attend l'occasion de les coincer.

Niveau de Protection : 1

B5-5 Blanchisserie Tong

Spécialisée dans l'entretien des draps et des uniformes des services médicaux du coin. C'est un vieil immeuble, rafistolé de tous les côtés, toujours trop chaud et de l'avis général, "odorant". Ils se fichent royalement de ce qui se passe à l'extérieur. Les punks ont envahi les cages d'escaliers de secours et le toit qu'ils habitent. L'un des gangs du coin (Maelström) est célèbre pour sa pratique du "nettoyage" : ils jettent les indésirables depuis le toit de l'immeuble.

Niveau de Protection : 0

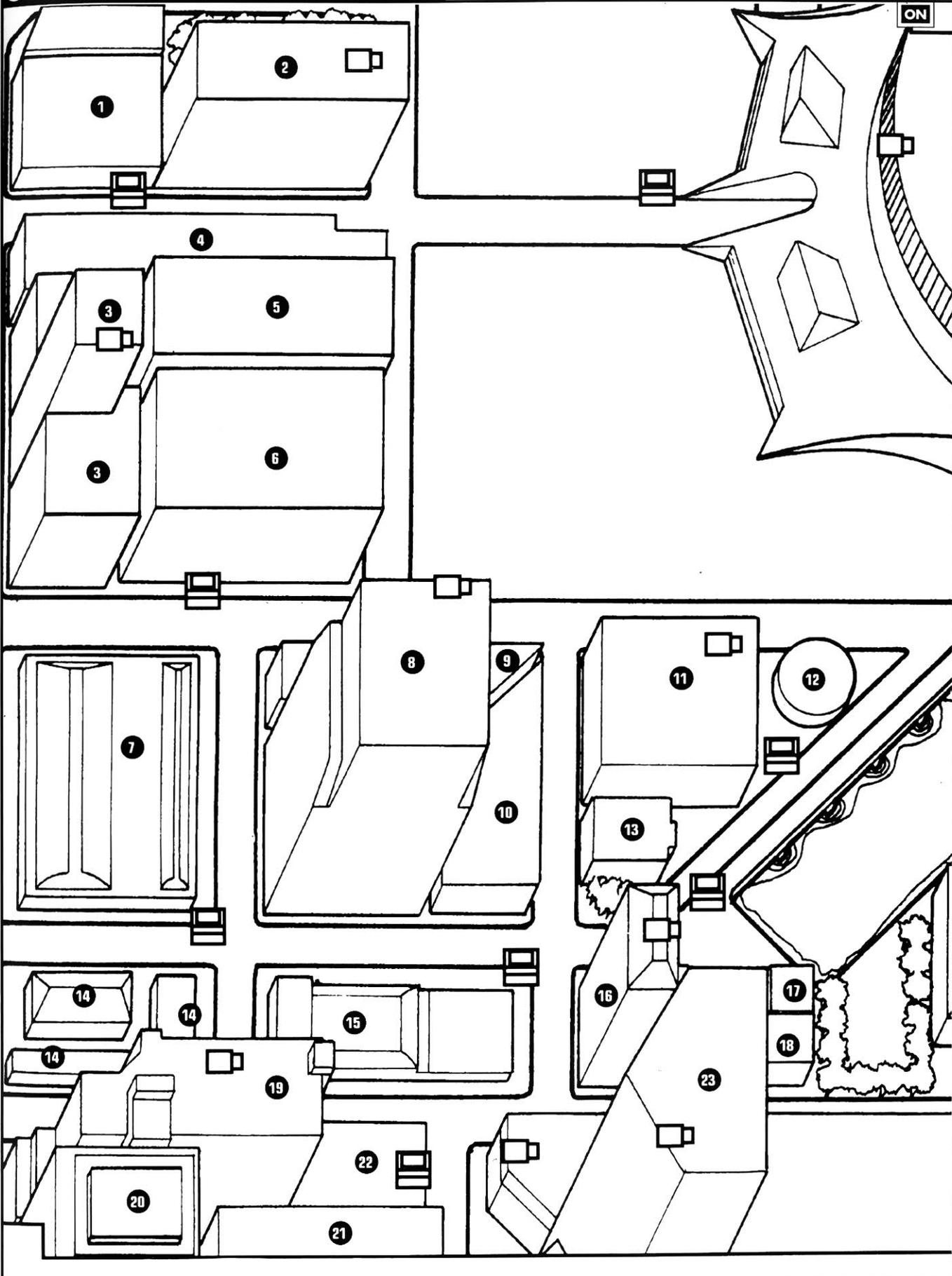
B5-6 Entrepôt Savannah-Fournitures Médicales

Cet entrepôt est le passage obligé de la majorité des fournitures médicales qui entrent à Night City. Au début de l'année 2013, REO a essayé d'arrêter de force les fournitures destinées à Trauma Team, mais le blocus fut forcé par la police après qu'un chargement promis à l'hôpital central ait été retardé.

Un immeuble plein de stupéfiants n'est pas l'idéal pour réduire la criminalité d'une ville. Par conséquent, toutes les vitres ont été condamnées et l'accès au toit

SYSTEME D'INFORMATION DATATERM

Sujet : La Vieille Ville





blindé. C'est un immeuble hideux et sale, couvert de graffitis. Les toits sont envahis de voyous qui se plaisent à jouer à "saute l'allée", d'un immeuble à l'autre.

Un "boucher" renégat possède sa clinique dans les sous-sols du bâtiment. Cette faveur lui a été accordée après qu'il eut "amélioré" le fils du propriétaire.

Niveau de Protection : 1

B5-7 Créations Rose, Dahlia & Flora

Grand fleuriste bien achalandé. Les serres sont à l'intérieur, bien protégées des vandales. L'extérieur beaucoup moins, les graffitis commencent à couvrir les murs. R, D & F ont toutes les plantes exotiques connues. Le magasin appartient à trois vieilles dames. Si vous n'y prenez garde, elles peuvent discuter pendant des heures sur ce que sera le meilleur arrangement floral pour vous. Mais elles sont très fortes. Vous voulez impressionner votre copine, venez lui acheter des fleurs ici. Bon, il faudra juste éviter les cochonneries que les gangs du coin vous jettent dessus.

Niveau de Protection : 0

B5-8 Meadowcreek Pines

Si le nom de cette résidence bas de gamme ne suffit pas à vous dissuader de venir y habiter, l'architecture le fera. La sécurité est presque inexistante, les couloirs et les halls sont mal éclairés et les aménagements réduits. Certains habitants sont à peine un cran au-dessus des clodos, mais la majeure partie de la clientèle est composée d'ouvriers et de leurs familles. Tous gar-

dent leurs maigres fortunes dans leurs appartements pour le plus grand plaisir des gangs qui infestent la zone. Les fusillades sont courantes par ici. Il y a un petit bar Western au rez-de-chaussée.

Niveau de Protection : 0

B5-9 Golden State-Prêteurs sur Gages

Auparavant, un grand magasin se situait à cet endroit. On peut maintenant y trouver tout ce qui se recèle. A se demander comment ça arrive ici. Vêtements, bijoux, armes, CD, livres, logiciels, tout y est, il suffit de le trouver.

Niveau de Protection : 1

B5-10 Guevarra's

Restaurant mexicain tenu par deux ex-agents de la CIA. A l'insu de tous, ils ont aussi mis en place un trafic d'armes dans leur arrière boutique. C'est là que de nombreux fixers en ville viennent se fournir. La nourriture est bonne et on peut toujours avoir la chance de tomber sur un ou deux vieux espions.

Niveau de Protection : 2

B5-11 Maxi-Marché

Supermarché ouvert 24h/24, Maxi-marché se vante d'avoir tout ce qu'on peut vouloir. Et s'ils ne l'ont pas, il faut demander au gérant, il le commandera (ce qu'on ne dit pas, c'est qu'il faut en général plus de deux semaines pour que cela arrive). Les quelques jeux vidéo garantissent la présence permanente d'adolescents saouls.

Niveau de Protection : 1

B5-12 Vieille Citerne

Cette vieille citerne verte rouillée se trouve sur un bout de terrain appartenant à quelqu'un de Hongkong. Personne n'étant intéressé par un rachat éventuel, il est resté en l'état depuis longtemps (même si le parking du stade empiète sans complexe sur une partie de la parcelle). La citerne, qui contient encore trente centimètres d'huile partiellement figée, est devenue une arène pour les combats rituels des gangs du coin. Perdre l'équilibre peut être mortel, un peu d'huile dans les poumons suffisant pour vous étouffer.

Niveau de Protection : 0

B5-13 Boulangerie

Lorsque Giuseppe Bartolini acheta ce magasin, ce n'était pas pour l'emplacement mais pour la proximité de l'eau (Giuseppe, qui a passé les sept premières années de sa vie sur la Côte Italienne, aime nourrir les mouettes). Apprécié des riches comme des pauvres, il n'est pas rare que les gens fassent la queue devant sa boutique. Lorsque Maxi-Marché s'est installé à côté, on a craint que Giuseppe fasse faillite. Des clients bien placés ont veillé à ce que cela n'arrive pas. En plus des articles de boulangerie, on peut y acheter toutes sortes de pâtes maison. Les gangs laissent Giuseppe tranquille car il les nourrit parfois.

Niveau de protection : 1

B5-14 Macrobiotique-Nouvelles

On se demande encore comment le gérant de cette petite boutique qui vend un peu de nourriture bio au milieu de journaux et de magazines maintient son affaire. Bien qu'il dise que ça ne pourrait pas mieux marcher, on voit rarement des clients chez lui. En fait, ses revenus proviennent d'un service de téléphones roses.

Niveau de Protection : 1

B5-15 Contre Espionnage et Associés

Cet immeuble, qui a la forme d'une Brasan VS-7 (une voiture rendue célèbre par les James Bond 3D du début du siècle), abrite les experts locaux en matière d'espionnage industriel. Leur publicité les présente comme des spécialistes de la surveillance, mais ils ont la réputation de conseiller des activités moins reluisantes. On peut acheter tout ce qui se fait en matière de gadgets d'espionnage. Lunettes IR, vaporisateurs d'huile, détecteurs de micros, stylos dispensateurs de gaz, tout, vous n'avez qu'à demander. De toute façon si ça n'existe pas, on vous le fabriquera. Ils peuvent même refaire votre voiture.

Cependant, vous n'obtiendrez rien tant que vous n'avez pas prouvé que vous êtes solvable. Ils n'ont même pas de catalogue décrivant l'ensemble de leur matériel offensif, matériel dont ils nieront l'existence. Enfin, pour ne pas compromettre leurs clients, ils évitent de travailler pour leurs concurrents.

Niveau de Protection : 2

B5-16 Appartements Bayview

Autrefois un jolie résidence, c'est devenu un ensemble de HLM depuis que le quartier a commencé à dégénérer. A l'Est de la tour il y a un terrain de basket toujours plein d'adolescents durant la journée. L'ancienne piscine a même été recouverte pour permettre de

construire les deux immeubles voisins. Il n'y a pas de service de sécurité ici. Maintenant vous savez pourquoi les loyers sont si bon marché.

Niveau de Protection : 0

B5-17 Quincaillerie de la Baie

Héritier d'une longue lignée de bûcherons canadiens, Francis Schaeffer a ouvert son magasin en 2011 et tient son respectable commerce depuis lors. Récemment, les ventes de marteaux ont augmenté de manière importante.

Niveau de Protection : 1

B5-18 (Anciennement) Barley's

Lorsque le magasin Barley a fait faillite, la propriétaire des murs a cherché à relouer en soulignant la proximité stratégique du Bloccom. Malheureusement elle demandait un loyer trop élevé et, avant qu'elle n'ait pu baisser son prix, les gangs avait envahi l'endroit. Maintenant, l'immeuble qui a été plusieurs fois pillé, est plein d'odeurs, de détritux et de cafards géants (mutants ?) mais surtout est devenu le repaire des Maelströms, l'un des pires gangs de la ville.

Niveau de Protection : 0

B5-19 Immeuble Municipal

Vestige des temps anciens, ce bâtiment abrite les diverses oeuvres de charité, organisations caritatives, etc... de la ville. Bien que la santé financière de la ville soit bonne, il n'a jamais été jugé rentable de délocaliser les activités se trouvant réunies ici. Elles restent donc dans cet immeuble vieillissant, dans ce quartier qui sombre.

Niveau de Protection : 1

B5-20 West City Bank

Cette institution financière est le résultat de la fusion de plusieurs grandes banques de la Côte Ouest qui cherchaient à consolider leurs actifs après les années d'isolationnisme. Si la cible initialement visée était les entreprises, la banque a trouvé sa clientèle avec les comptes privés. Ils s'occupent désormais des transactions financières de 32 % des habitants de la CalNor.

Niveau de Protection : 2

B5-21 Centre Légal E, H & M

Bureaux de Eiki, Hubbard & Marambu, avocats d'affaire. Plutôt que de devenir un grand cabinet juridique, ils ont cherché à élargir leur activité en formant les avocats d'autres cabinets. De nombreux jeunes juristes font leur apprentissage dans cette société, travaillant exclusivement pour les intérêts de leur maison-mère. A cause de cette pratique, il n'est pas rare de voir deux stagiaires se disputer en défendant les deux parties d'une même affaire. Des problèmes de loyauté (entre E, H & M et la maison-mère) sont aussi possibles, mais le cabinet cherche toujours à les résoudre en douceur.

Niveau de Protection : 1

B5-22 Bourse

Cet édifice à l'architecture romaine est une annexe à la Bourse Mondiale de Night City. Elle a été rapidement ouverte à la fin de la période isolationniste. Les principaux intérêts présents sont étrangers mais dans un passé récent il y a eu un retour des investisseurs américains

sur le devant de la scène. La sécurité est très stricte, mais le voisinage dissuade les investisseurs qui pourraient vouloir s'occuper eux-mêmes de leurs affaires.

Niveau de Protection : 3

B5-23 Centre Médical de Night City

C'est l'hôpital le plus moderne de la Côte Ouest et ses tarifs le prouvent. Bien qu'ils récupèrent une partie de la clientèle de Crisis, la majeure partie de leurs patients ont besoin de traitements chers et longs. La chambre commune est à 6 000 eb/jour, ce qui explique que la clientèle soit en général assez riche. Il est de plus difficile d'en obtenir, même commune. Quant aux chambres privées situées dans les étages supérieurs, elles n'ont rien à envier aux suites de luxe des grands hôtels de la ville.

Niveau de Protection : 2

FIGURES LOCALES

Dr Bob

L'un des rares chirurgiens de la ville qui n'est pas pratiqué durant les guerres d'Amérique Centrale. Il s'occupe beaucoup de greffes de prothèses cybernétiques, surtout pour les gangs. La seule chose qu'il refuse de faire, c'est la chirurgie plastique des visages pour les posers. Selon ses dires, il n'a rien contre eux, seulement, il ne s'en sent pas capable. Cependant, certains gangs de posers éconduits ont mis en place un jeu : celui qui ramènera les mains de Dr Bob, se fera payer un lifting complet par tous les autres participants.

INT 10 REF 9 TECH 6 SF 7 BT 5 CH 6 MV 6 CON 5 EMP 8

Compétences : MedTech 9, Perception Humaine 3, Baratin 6, Comptabilité 4, Diagnostic Maladie 7, Expert en Procédures Médicales 4, Premiers soins 9, Pharmaceutique 8

Prothèses : Aucune

Francisco

Ancien membre de la CIA, il a passé presque vingt ans à fomenter des révolutions en Amérique Centrale et en Amérique du Sud. A la fin du second conflit d'Amérique Centrale, Francisco quitta la CIA et se maria avec l'une de ses collègues rencontrée en Colombie. Le Guevarra's, son restaurant mexicain, est son cadeau de mariage à sa compagne. Cependant, bien qu'à la retraite, il lui arrive d'entraîner un jeune, rencontré dans la rue.

INT 8 REF 10 TECH 7 SF 8 BT 6 CH 5 MV 6 CON 7 EMP 4

Compétences : Sens du Combat 9, Endurance 7, Interrogatoire 6, Intimidation 4, Résister à la Torture 7, Education 5, Expert Espionnage 6, Espagnol 4, Connaissance du Système (CIA) 7, Pistolet 7, Discrétion 4, Contrefaçon 8, Photographie 5, Enseigner 6.

Prothèses : Cyberoptique avec Viseur et Amplificateurs de Lumière, Cyberaudio avec Liaison Radio et Téléphonique.

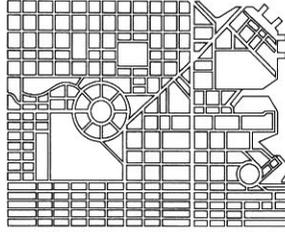
EVENEMENTS & RENCONTRES

- 1 Une bande d'adolescents chahute dans la rue. Pas de problème tant que vous n'êtes pas sur leur chemin.
- 2 Une bande d'adolescents a coincé une victime sans défense. Vol, Viol, ou, si l'on est à proximité de la blanchisserie Tong, un "nettoyage"
- 3 Des trafiquants d'armes en route ou revenant du Guevarra's.
- 4 Crime non violent en cours : vol de voiture, cambriolage, etc.
- 5 Des "vengeurs" se baladent dans la rue : avez-vous l'air de criminels ?
- 6 Un cadre supérieur et son entourage allant chez Contre-Espionnage & Associés
- 7 Important deal en cours.
- 8 Des policiers ou une patrouille d'immeuble sont pris dans une dure fusillade.
- 9 Circulation importante, c'est la fin d'un match au stade, il y a beaucoup de gens dans les rues. Tous ont amené à boire.
- 10 Un gang a l'air de penser que vous feriez une bonne proie.

CONTACTS

- 1 Alex Walker, serveur au Guevarra's, il peut vous obtenir un rendez-vous "privé" avec Francisco si vous voulez.
- 2 Kira Ysmain, employée chez Tong, elle a plusieurs frères et soeurs dans les gangs du coin et connaît bien tous leurs mouvements.
- 3 Rudy Hamilton, s'occupe du stock au centre Médical Municipal. Il tient l'inventaire et c'est une bonne source de drogues bon marché.
- 4 Bola Riker, urbaniste, elle s'occupe de pas mal de projets du Quartier d'Affaires.
- 5 Tillie Lake, concierge du domaine de Bayview, elle cherche du "muscle" en échange d'appartements. Un bon plan si vous cherchez un job et un endroit pour dormir.

NEW HARBOR



D A T A T E R M

Pas vraiment un quartier, seulement deux constructions gigantesques séparées par un petit canal. Le Stadium est le terrain de jeu favori de toutes sortes d'individus violents et le Bloccom est celui de gens dont la violence n'a d'égal que le plaisir qu'ils prennent à réprimander celle des autres.

B6-1 Mc Cartney Stadium

Ce stade de 75 000 places est celui des Night City Rangers, une équipe de la Ligue Nationale de Football US, et qui domine celle-ci avec ténacité ces dernières années (des nations peuvent se morceler et des états devenir indépendants, mais les ligues de football sont increvables).

De nombreux éditorialistes décrivent les Rangers comme la meilleure équipe que l'argent ait jamais pu acheter. En plus des Rangers, les Deathdealers (une équipe de football), les Heat (Basket) et les Slammers, une équipe de base-ball professionnelle, jouent ici. Quand le stade n'est pas utilisé pour des rencontres sportives, de nombreux concerts et autres spectacles y sont donnés.

Le complexe sportif de Night City est le résultat de lourds investissements faits par les corporations, ceux-ci ayant été jugés nécessaires pour donner à la ville une image de paradis sur Terre (de toute façon, même les cadres apprécient l'émission Lundi Soir Football). Heureusement pour les intérêts en jeu, les équipes (recrutées avec l'argent des entreprises) sont toutes devenues suffisamment populaires pour s'autofinancer.

Si la sécurité interne est suffisante, une fois dehors c'est chacun pour soi, et on a déjà évoqué des agressions importantes perpétrées par des bandes.

Niveau de Protection : 2

EQUIPES ET JOUEURS VEDETTES

Night City Rangers (Football US)

C'est la première des équipes jouant à Night City. Resplendissant dans leur tenue rouge et noire, les Rangers ont gagné le SuperBowl deux fois de suite et tentent maintenant de tripler leur exploit de 2019. Conduits par le quarterback Joe Montenegro, véritable machine de précision, les Ran-

gers apparaissent comme les grands favoris dans la course au titre.

Joe Montenegro (Quarterback) - doux et timide, avec, selon Mace Roberts journaliste sportif au *Night City Today*, un bras puissant comme un train express bien huilé, Montenegro est l'épine dorsale d'une équipe fondée sur ses passes offensives. Sa précision surnaturelle a souvent suscité des accusations selon lesquelles les yeux bleus perçants de Joe la Montagne seraient en fait des implants cybernétiques. Mais jusqu'à présent la Ligue a considéré ces rumeurs comme sans fondement.

Cyrus the Grim Reaper (le faucheur) McKormick (Arrière) - D'après Mace Roberts, il est comme la mort : grand, noir et tout puissant. Une description très juste de l'un des arrières les plus redoutés de la Ligue, le Reaper ayant eu des démêlés avec l'infâme bande des Steel Slaughter avant de devenir Cyberpsycho en 2018. Après avoir été débarrassé de certaines prothèses cybernétiques et une sérieuse psychanalyse, cet athlète imposant signa un contrat avec EBM et intégra l'équipe des Rangers où il connaît depuis lors une carrière éclatante (et sanglante).

Flint Buck Dillon (Receveur) - Ses réflexes rapides comme l'éclair et sa vitesse incroyable ont valu à cet ancien étudiant de l'UFC Berkeley le sobriquet de RocketJock (la fusée écossaise). Néanmoins pour ses partenaires et fans il reste Buck, un surnom qui lui vient de son enfance. Avec des diplômes en Sciences Politiques et en Histoire, Dillon semblait être un candidat peu indiqué pour une carrière sportive. Sa nature timorée et réservée semble n'être qu'une manière prudente de déguiser un esprit aiguisé et perspicace. De récents investissements boursiers chez Merrill, Asukaga & Finch prouvent ce dernier point.

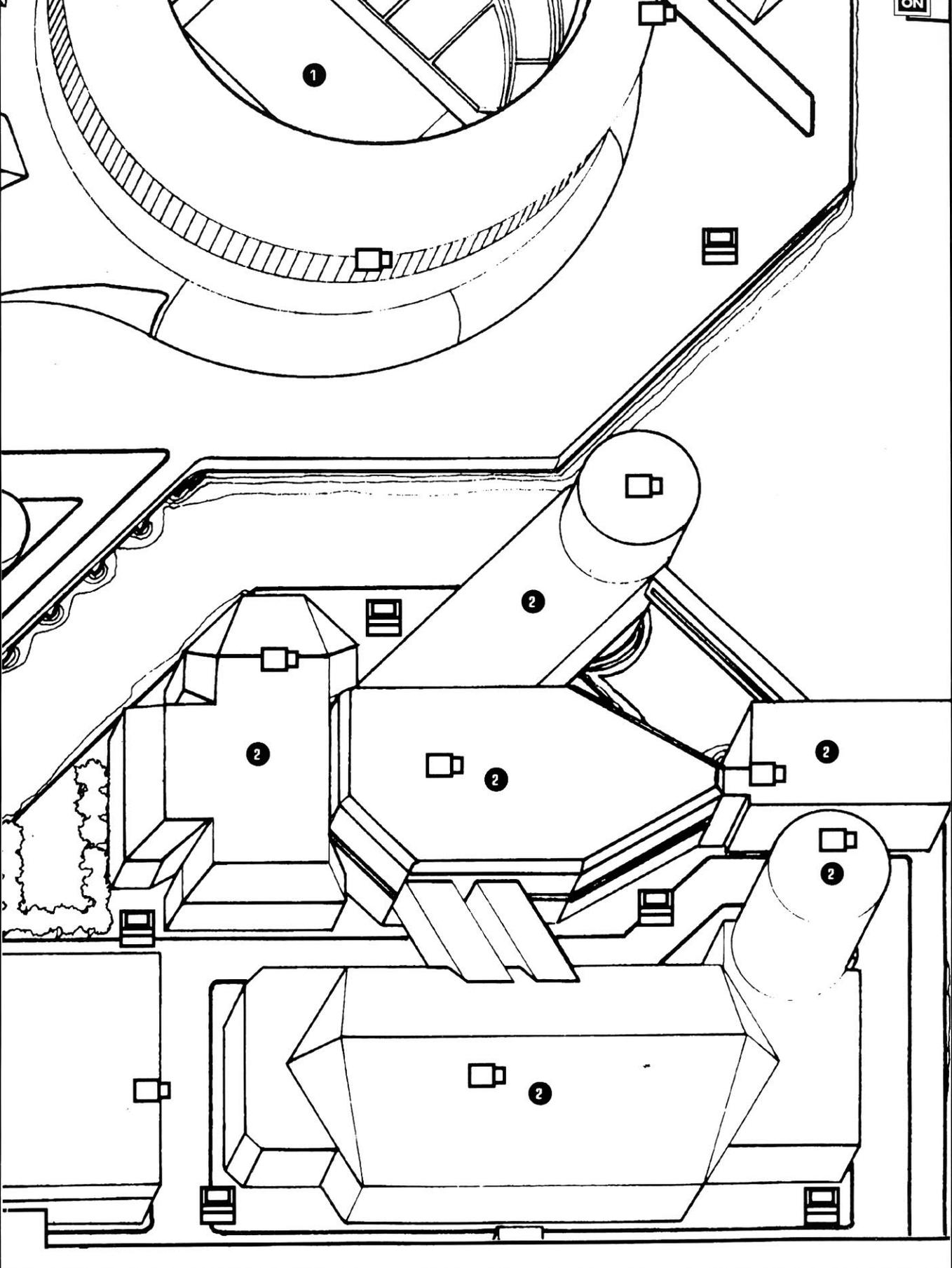
Night City Slammers (Base-ball)

Les Slammers sont l'équipe de Base-ball locale. Ils ne sont pas aussi bons que les Rangers dans leur catégorie, mais ne se débrouillent pas si mal, surtout grâce au versatile José Rosé, leur joueur vedette. Les Slammers sont faibles en défense et inexistant côté champ extérieur. Leur tenue à bandes blanches et bleues leur a valu le sobriquet de "pionniers du 21ème siècle".

José Rosé (batter) - Il aime les voitures rapides, les femmes, dont il change comme de chemise, et les gros flingues. C'est peut-être pour cela que la carrière de cette jeune vedette menace toujours de prendre fin, suspendue ou pire. Recordman des frappes gigantesques, la liste de ses prouesses sur le terrain n'a d'égal que celles de ses blessures ou scandales dans lesquels il est impliqué. On le trouve souvent chez un bookmaker pariant sur les matchs comme vous et moi. Dangereux tout ça, très dangereux.

Night City Heat (Basket-ball)

Les Heat ont été créés en réponse aux Lakers du Mégaplexe de LA. Il y a une grande rivalité entre les deux équipes (des bagarres post-match ne sont pas rares). C'est une bonne équipe, soudée et crainte à cause de son centre, Yosh Koriyama.



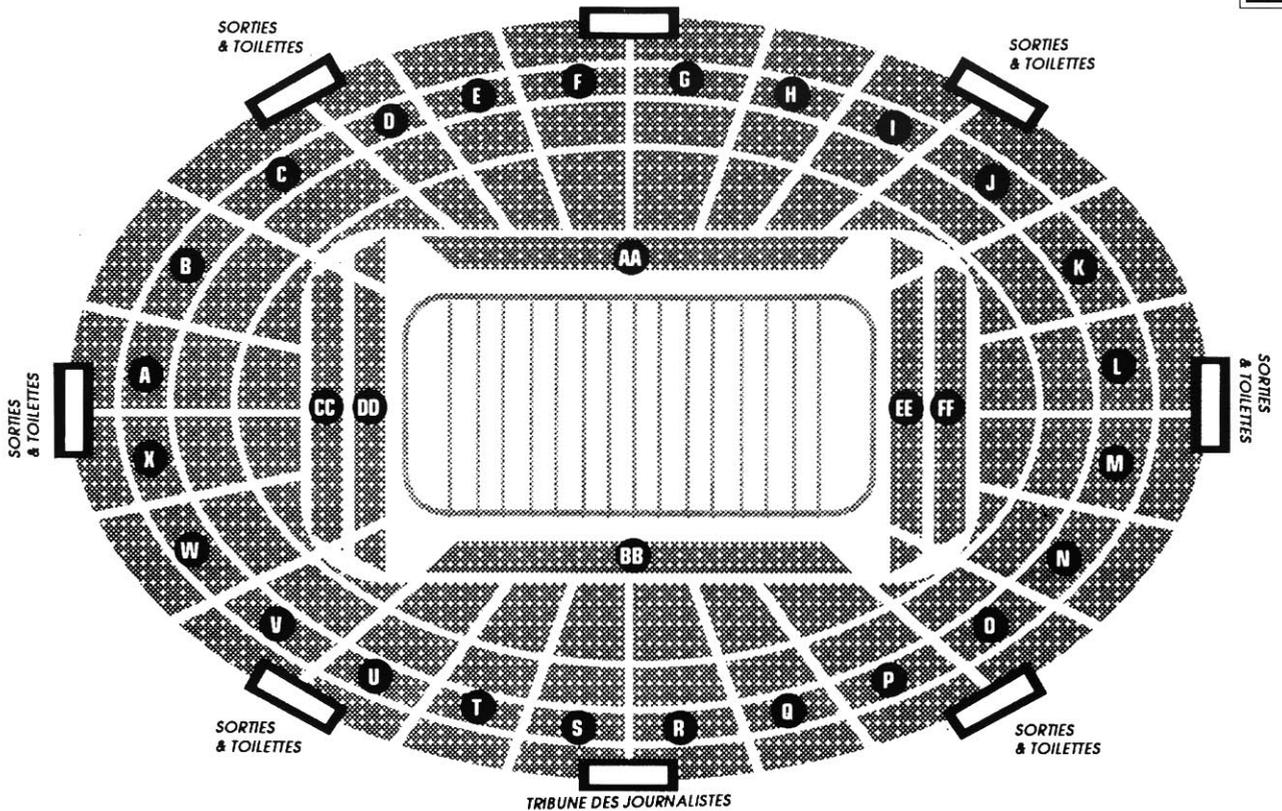
SYSTEME D'INFORMATION DATATERM

Sujet : Vue du Stade (Gradins)



UP

ON



Yoshiuki "Yosh" Koriyama - Surnommé "Made In Japan" par les éditorialistes de Night City, Yosh, centre de près de deux mètres cinquante, est originaire de Shinjuku-ku, Tokyo. Certains disent qu'il serait en fait le résultat d'une expérience génétique, mais il n'y a rien pour étayer cette théorie.

Night City Deathdealers (FootCombat)

Si la violence est le sport favori de Night City, alors l'équipe des Deathdealers est sûrement sa préférée. Spécialistes du FootCombat (les joueurs utilisent des équipements complets, recouverts de pointes), les Dealers sont l'une des formations les plus populaires sur les chaînes câblées du World Sports Network. Il n'y a aucune vedette dans l'équipe, les joueurs ne survivant pas assez longtemps.

B6-2 Bloccom de New Harbor

Complexe Résidentiel et Commercial de Redéveloppement de New Harbor

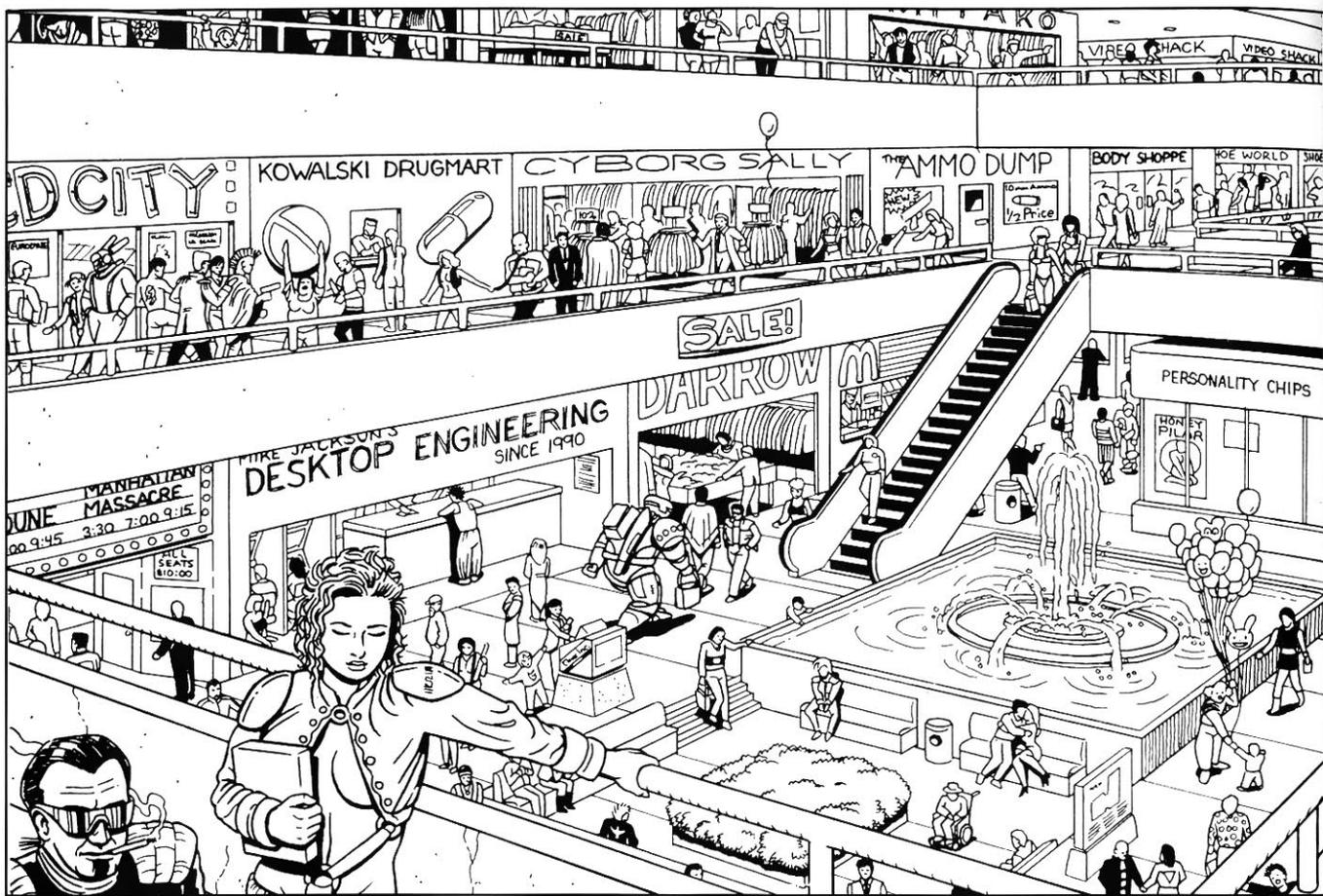
Comme de nombreux autres Bloccoms urbains des Etats-Unis, le Bloccom de New Harbor a commencé sa carrière comme un Centre Commercial (super surveillé) construit autour d'un coeur ou supermarché central (ici un magasin de la chaîne nationale Shop-Mart). Il fut construit sur les ruines d'un ancien centre commercial abandonné durant l'effondrement. Dès 2011, le Centre comptait plus de deux douzaines de boutiques différentes et en 2012, on lui a ajouté une tour de bureaux. Il n'y avait plus qu'un petit pas à faire pour compléter avec des niveaux résidentiels pour les employés et finir avec la mini-arcologie d'aujourd'hui.

Ne vous y trompez pas : le Bloccom de New Harbor est **immense**, près de 5 000 personnes vivent entassées tout au long de son labyrinthe de couloirs. Les zones résidentielles s'étendent jusque sur la baie se trouvant à l'Est de Night City et dans une tour située au-dessus du Centre Commercial. Ce dernier, construit sur trois niveaux, est accessible au public. Le Bloccom a ses propres supermarchés, aires de détente, générateurs, casernes de pompiers, police, chaînes de TV, etc... C'est une ville dans la ville, que la mentalité de forteresse qui habite ses résidents isole de l'extérieur.

Chaque étage, chaque recoin a son utilité, aucun espace n'est gaspillé. La sécurité est extraordinairement complexe et stricte, chaque centimètre carré étant couvert par une caméra. Les flics du Bloccom sont les descendants directs des Sturmtruppen Nazi. Il faut des passes ne serait-ce que pour aller des zones publiques aux secteurs résidentiels. Une carte perdue ou volée peut vous coûter jusqu'à 1 000 eb, voire vous faire renvoyer. Le Bloccom est divisé en huit périmètres: les zones résidentielles Alpha, Bêta et Gamma (où se trouvent les appartements, les écoles et autres services publics), la Tour de Bureaux (loués à des entreprises liées d'une manière ou d'une autre au Bloccom), le complexe administratif (services administratifs, Police, Pompiers), le supermarché central (Shop-Mart) et le Centre Commercial principal (la seule chose que la plupart des gens connaissent).

Zone résidentielle Alpha

Connue sous le nom de "Tour des Grands", cet édifice compte plus de 500 appartements de luxe réservés aux ad-



ministrateurs et cadres du Bloccom. La plupart des Bloc-hommes n'ont pas de passe pour accéder à cette zone.
Niveau de protection : 1

Zone résidentielle Bêta

Ce secteur contient 3 500 studios disposés autour d'un puits de lumière central. Il y a une école aux deux premiers étages (de la maternelle à la troisième) et sa cour fermée, une bibliothèque très incomplète et un accès au parking souterrain.
Niveau de Protection : 1

Zone résidentielle Gamma

Cet immense édifice contient 1 000 appartements type F2, avec un puits lumineux à chacun des deux bouts de la structure. Les deux premiers étages regroupent un lycée, un hôpital d'une centaine de lits, une station de TV/Radio réservée aux Bloc-hommes (KBLOC), un grand centre sportif et récréatif et un bureau de poste.
Niveau de Protection : 2

Tour de Bureaux du Bloccom

Reliée au reste du Bloccom par une large passerelle construite au-dessus du canal, cet édifice de sept étages abrite différentes affaires dont notamment deux cabinets juridiques, sept consultants, un conseiller fiscal, cinq médecins et un dentiste. Les deux derniers étages sont occupés par Ebertech, une entreprise d'informatique spécialisée dans les programmes Braindance. Ce sont eux qui ont entre autres créé le célèbre Commandeur Spatial qui fait fureur dans les salles de jeux américaines.
Niveau de Protection : 1

Complexe Administratif

Cette partie abrite les principaux bureaux de l'Administration du Bloccom. Les deux premiers étages regroupent la caserne des pompiers, dotée de trois véhicules, et le QG des forces de Police.
Niveau de Protection : 3

Shop-Mart

C'est le supermarché central du Bloccom de New Harbor. Les deux premiers étages sont en fait un vaste magasin discount où l'on peut trouver de l'électroménager, du mobilier bon marché, des outils, des livres et CD, de l'électronique pas chère, des vêtements de tous les jours pour budgets serrés, des cosmétiques, une pharmacie, des distributeurs de boissons et une petite cafétéria. Le rez-de-chaussée contient quant à lui un supermarché divisé en trois parties : Styles-de-vie (nourriture préemballée de qualité), Valeurs Américaines (nourriture conditionnée bon marché) et Basiques (en-dessous c'est la bouffe pour chiens).
Niveau de Protection : 1

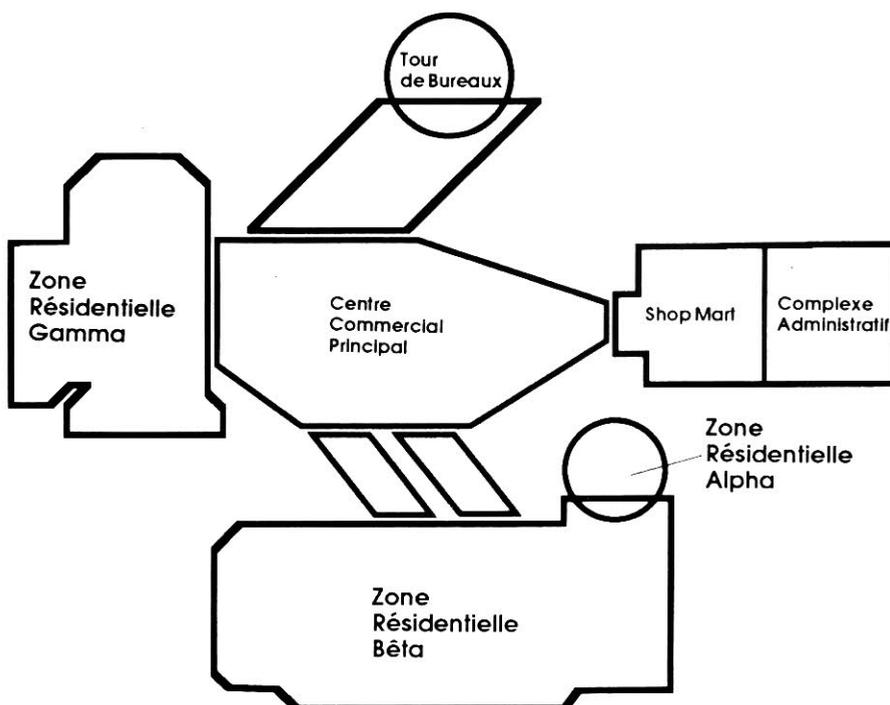
Centre Commercial Principal (niveau 1)

C'est la partie commerçante du Bloccom. Comme les boutiques changent tout le temps, (faillites, nouveaux arrivants), nous vous présentons une liste dressée à partir d'une étude récente datant du 12 mai 2020. Si vous êtes intéressés par la location d'un emplacement libre, vous pouvez contacter l'Administration du Bloccom de New Harbor au N LDL 652.9828.9829 ou par téléphone au (416) 553-5256.
Niveau de protection (pour tout le Centre Commercial) : 1



UP

ON



MAGASINS

- A** Si les micro-ordinateurs sont votre truc, allez au **Monde de La Micro**, chez Mike Jackson. C'est le meilleur réparateur de la ville, il connaît même les nouvelles Mobile 19, les dernières cyberconsoles Microtech. Prix raisonnables et service de qualité.
- B** **Cinéma Civil**. Vous pourrez y voir les derniers films sortis. De toute façon l'entrée n'est qu'à 7 eb... Un bon endroit pour rencontrer un contact ou voir le dernier épisode de la série des Rangers de l'Air.
- C** **Darrow**. L'endroit où aller pour être un ado branché. Des fringues de qualité à des prix raisonnables que l'on retrouve sur de nombreux dos en ville.
- D** Vous voulez les derniers accessoires cybernétiques à la mode, allez chez **Parts N' Programs**, ils les ont. Si c'est un neuromat qui vous intéresse, c'est là que l'aurez au meilleur prix en ville (tous les prix sont inférieurs de 5 % à ceux indiqués dans le livre de règles).
- E** "A LOUER".
- F** **Dignity** est une chaîne de boutiques de prêt-à-porter lancée en 2002 par un jeune noble de la famille royale britannique. A l'origine, la cible visée était une clientèle aisée mais la tendance actuelle est marquée par l'introduction d'une gamme à des prix raisonnables (750-1 000 eb) pour les gens de la classe moyenne.
- G** **Bastion Swimwear**. Ils se vantent d'être les innovateurs en matière de vêtements de bain. Cette saison, ils lancent une nouvelle ligne de maillots de bain en fourrures d'espèces en voie de disparition. Les gens refusent de

croire que c'est la mode, mais la concurrence suit en général les tendances lancées par cette société.

- H** "Si vous voulez être à la mode, venez chez **MaxiWear**". Cette campagne publicitaire de grande envergure a envahi les médias en 2019, lorsque cette nouvelle société a voulu s'imposer dans le marché saturé du prêt-à-porter de loisir. La majorité de leurs vêtements sont interchangeables mais souvent de qualité douteuse.
- I** **Destry Mode**. Spécialistes des vêtements de soirée de prix pour homme, ils vendent même les queues de pie de la gamme Takanaka-Shogun. On peut aussi louer des habits. C'est là que les jeunes cadres aux dents longues viennent s'habiller pour leurs soirées.
- J** **Maxwell Chasseur**. Vend des chaussures faites main, un luxe au 21ème siècle. Le propriétaire âgé de 89 ans, Jess Maxwell, continue à faire ses chaussures artisanalement selon les désirs de ses clients. Sa liste d'attente (qui regroupe pas mal de puissants de la ville) est si longue qu'il a commencé à chercher un apprenti.
- K** **Jensen's** est un spécialiste des bottes et blousons pour musiciens. Ils ont pour clients des gens comme Johnny Silverhand, Harmonic Distortion et Jessé Moore (quand elle ne boycotte pas l'industrie du cuir).
- L** Si vous n'avez aucun problème d'argent, venez vous habiller chez **Rapture Fashion Concept**. Le personnel compte une vingtaine de couturiers et de designers qui vous créeront une gamme de vêtements selon vos goûts. Ils sauront vous conseiller en regard des dernières tendances de la mode. La boutique est fréquentée par de nombreuses personnalités du monde des médias.

- M Action Jackets.** Le top des accessoires vestimentaires et des vestes de protection. Ils réalisent leurs coupes grâce à un Module Tailleur Digital installé sur place. Les solos aiment venir ici, ils peuvent y trouver des vêtements à la mode mais néanmoins pare-balles, ou se faire fabriquer un holster sur mesure assorti à la dernière création *Takanaka* pour l'homme.
- N Paradis de la Lingerie.** Boutique de lingerie classique, on y trouve tout, du plus sobre au plus provocateur. De nombreuses épouses de cadres supérieurs viennent ici. C'est un point de passage obligé pour ces courtisanes de Corporate Plaza.
- O Ambiends.** Appareillages de loisir pour la maison : consoles Braindance et autres. Plutôt bas de gamme, ils ont néanmoins certaines grandes marques pour les clients plus exigeants.
- P Data Inc.** Un des rares magasins de programmes pour netrunners, il connaît le succès auprès des novices. Data Inc., possède une banque de données clients secrète destinée aux multinationales à la recherche de nouvelles recrues (ou de menaces potentielles).
- Q** Vous voulez une nouvelle prothèse ? **Docs R' Us** vous la pose. Ils se procurent l'implant ou le membre désiré, vous opèrent et s'occupent de la paperasserie. Avec une prime d'assurance supplémentaire (5%), ils s'occupent même de l'entretien. Les prix dépendent de l'implant (en général 1,5 fois ceux du livre de règles) et les prestations sont bonnes. Le temps de récupération est réduit de moitié du fait du soin apporté à toute la procédure. Note : Docs R' Us ne traite aucun implant illégal.
- R** Okay, cette vitrine est un peu déconcertante, mais cet hologramme de récif corallien que **Monde Sous-**

Marin a installé devant son magasin attire de nombreux clients. On y vend des accessoires de plongée et on peut s'inscrire à des cours tant de plongée classique que de plongée dite avec fluide (un nouveau système respiratoire). Les classes ont lieu au magasin les mardis et jeudis soirs et des plongées sont organisées à la Marina les week-ends (pour aller visiter la faille).

- S Madame Estelle** offre un service d'hôtes et d'hôteses aux charmes biosculptés parfaits. Ce n'est pas un bordel, les contrats interdisent au personnel d'avoir une quelconque relation avec la clientèle et une équipe de solos bien entraînés veille à ce que cela soit respecté.

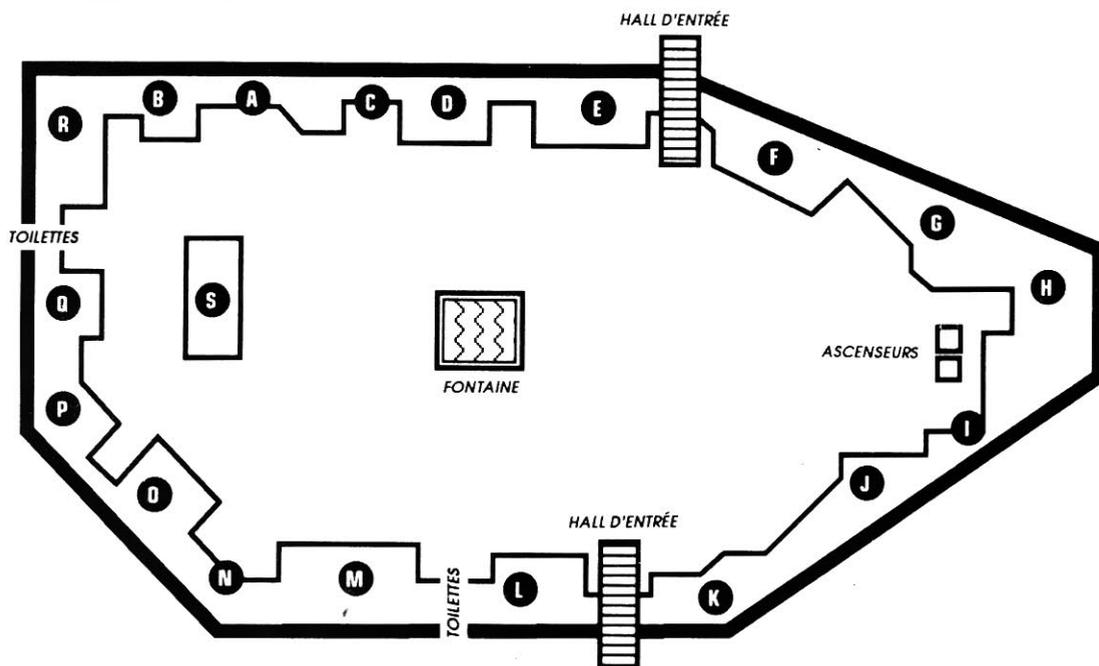
Centre Commercial Principal (niveau 2)

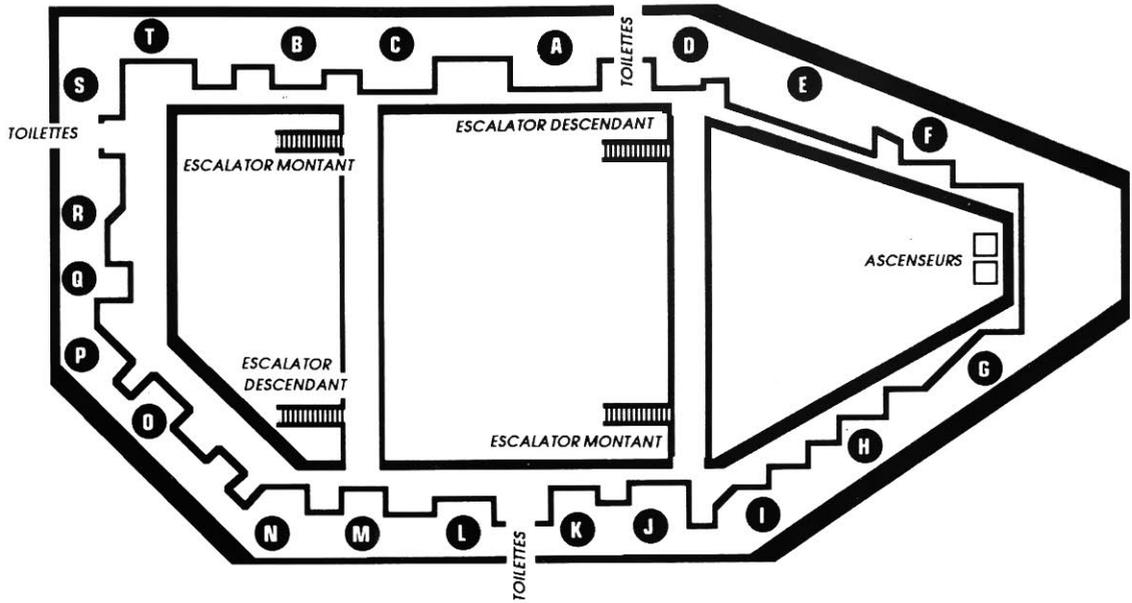
- A** Des problèmes pour trouver une robe du soir ou un tailleur qui résiste à un membre cybernétique ? Venez chez **Cyborg Sally**.
- B CD City** a toutes les dernières nouveautés à des prix que même un dorpher peut envisager. On trouve ici une foule de rockers en herbe.
- C** Au vingtième siècle on disait : "un cadeau pour la vie". De nos jours, ce genre de cadeau vient de chez **Slayer**, préemballé et accompagné d'une carte de voeux personnalisée faite sur imprimante laser. Un vaste choix de présents (agendas, porcelaines chinoises, objets d'arts, etc...) et de prix. Slayer vous paiera même 25 eb pour tout slogan intéressant à mettre sur une de leurs cartes de voeux.
- D Baskin Books** est un spécialiste des livres et revues techniques. C'est là que se retrouvent tous les techies pour trouver les dernières nouveautés. Bien que Baskin Books soit indépendant, la rumeur vou-

SYSTEME D'INFORMATION DATATERM

Sujet : Centre Commercial niveau 1

UP
ON



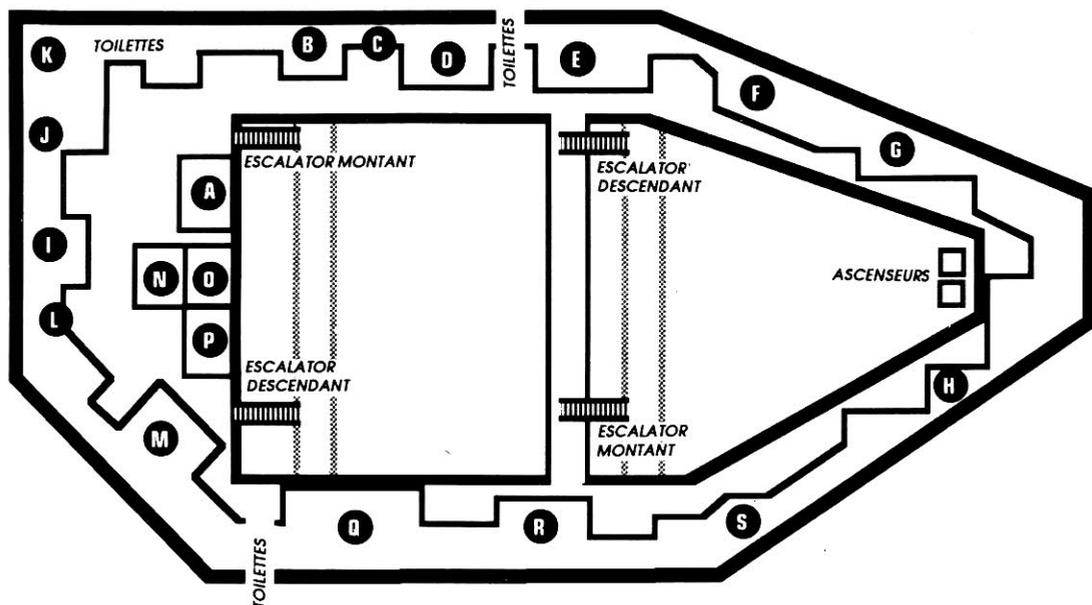


drait que le conglomérat SignTorBook soit sur le point de les racheter.

- E Home Fax Office.** L'un des magasins d'une chaîne nationale spécialisée dans la bureautique personnelle. Conçu pour répondre à vos doléances, on vous offrira une solution qui tiendra dans votre attaché-case (satisfait ou remboursé).
- F Dem Bones Games** est une boutique qui appartient à Dr D., un jeune cadre du Conglomérat de l'édition RandHaus. Vous y trouverez des jeux d'échecs, des monopoly, des jeux de rôle et bien d'autres encore. S'il prétend que le magasin n'est là que pour éviter les taxes, on peut souvent y voir Dr D les week-ends, arbitrant aux enfants des parties d'un jeu qu'il appelle "Voyage à la Campagne".
- G Music Machine** : ce magasin qui combine vente au détail d'instruments et vente de disques remporte un grand succès auprès des adolescents qui traînent dans le Centre Commercial. Tous espèrent y rencontrer l'une de leurs grandes vedettes. Ils n'ont toujours pas compris que ces dernières évitent l'endroit, à moins d'avoir à y tenir une séance d'autographes.
- H&I Software Inc** et son voisin **Ratchet Computers**, appartiennent en secret à deux hommes âgés qui s'appellent entre eux SJ et SW. Si les logiciels vendus ne sont compatibles qu'avec les ordinateurs du voisin, la plupart des clients reconnaissent que les prix y sont plus bas que partout ailleurs.
- J Animaux Domestiques du Nouveau Monde.** Vous en avez marre de votre vieux chien ? Celui qui bouffe tous les meubles ? Venez ici, vous trouverez ce qui se fait de mieux en matière d'animaux de compagnie. Un lapin de un mètre ? Trop long pour vous ? Qu'à cela ne tienne essayez notre Saint-Bernard minia-

ture. Garanti, vous trouverez ici quelque chose pour vous, sinon, nous vous le fabriquerons. Certaines combinaisons sont dangereuses pour un usage domestique, consultez nos représentants.

- K Microcoox.** A l'origine, cette boutique était spécialisée dans les accessoires pour cuisson micro-onde. Aujourd'hui, ils vendent des repas préemballés avec leurs récipients auto-chauffants (tirez la languette et votre repas se réchauffe tout seul). Selon le propriétaire, Martin Marks, un ancien surfer compagnon de Scott Hawaiï, ses produits (2-22 eb pièce) marqueront la prochaine génération d'aliments.
- L** "L'affaire de votre vie s'offre à vous, mais si vous ne payez pas tout de suite tout est fini ? venez nous voir, vos affaires sont nos affaires !". **Money Place** prête de l'argent avec une échelle d'intérêt variable et jusqu'à trois millions d'eb à 2 % l'heure. De plus, des conseillers financiers se tiennent à votre disposition pour vous guider dans vos choix d'investissement (délits d'initiés en sus). Attention cette société n'hésitera pas à vous traîner en justice si vous êtes un mauvais payeur.
- M Sports Passions.** Une boutique spécialisée dans les distractions peu communes pour les gens riches qui s'ennuient. S'ils vendent aussi des accessoires pour des activités classiques comme le tennis ou le volleyball, ils s'occupent avant tout de sports dérivés de ces classiques ou entièrement nouveaux comme ceux que l'on peut essayer au Palais des Loisirs. Il s'agit soit de Man Catching (les humains sont à votre charge) ou de course de Voitures Sauvages (des véhicules blindés ayant la forme d'animaux sauvages contrôlés à distance. Il faut détruire ses adversaires).
- N** Vous trouverez chez **Alhouse Antiquaire**, tous ces beaux objets qui susciteront l'admiration de ceux que vous recevrez chez vous. La boutique est quelque peu



spécialisée dans les objets du début du 20ème siècle et a récemment connu un certain succès en fournissant des pièces pour le tournage du Hit Braindance : "Kelley Lang : Poule des Années Trente" avec Sherri Glass.

O Vitamensch. Cette boutique appartient à Riley Roberts, un homme qui veut promouvoir "la santé par une alimentation saine et naturelle". Les affaires n'étaient pas bonnes jusqu'à ce qu'un Rapport Fédéral de Santé cite les produits qui sont vendus ici (comprimés vitaminés à 50 eb les 100) comme favorables à la diminution des risques de cancer dus à la pollution.

P Vous n'avez qu'une minute pour déjeuner avant de sauter dans le métro pour aller à votre réunion ? Vous voulez quand même bien manger ? Désormais **Pizzas Tout de Go** vous propose un service unique dans les Centres Commerciaux du monde entier. Des pizzas toutes prêtes qui n'attendent que d'être réchauffées dans l'un de nos PizzaOndes. En moins d'une minute vous serez dans votre wagon, avec une délicieuse part de pizza chaude en main. Pour 50 eb de plus, vous goûterez notre spécialité, uniquement vendue sous le manteau : la *Hotslice*, fromage, poivrons et champignons le tout saupoudré d'hallucinogène. C'est l'une des recettes favorites des adolescents.

Q "A LOUER"

R Verres Miroirs. Un opticien de luxe. D'où pensiez-vous que venaient la plupart des lunettes de la ville ?

S Réalités Alternatives. Boutique spécialisée dans les vidéos Braindance. Il n'y a aucun produit dangereux ou venant du marché noir et le plus vaste choix de programmes de qualité de la ville.

T "A LOUER"

Centre Commercial Principal (niveau 3)

A Hanson's, Animaux Domestiques. Simple et classique boutique vendant des animaux de compagnie. Rien de plus terrible qu'un varan de Komodo.

B Avec l'élévation des coûts de l'habitat, **Homekeepers** fait des affaires. Cet établissement s'occupe de trouver le bon appartement pour le bon budget pour les gens aux revenus peu élevés. Bien sûr, ils perçoivent une commission.

C "Skinlight... quand vous voulez briller dans cet environnement sinistre !" Salon de beauté de luxe, **Skinlight** propose ce qui se fait de mieux en matière de tatouages lumineux, y compris les produits de la gamme Bodyline Fashionware.

D Gelberts World Information ne vend qu'une chose, de l'info en provenance du monde entier, récoltée par une équipe de sept spécialistes de l'information travaillant à temps plein. On vous fournira les données que vous voulez, satisfait ou remboursé, le prix dépendant de la difficulté à obtenir l'information.

E Vous avez besoin de faire entretenir votre arme ? N'allez pas plus loin ! **Ed Firearms Repair Shoppe** le fera pour vous et quelle que soit l'arme, d'un Colt .45 à un Arasaka Minami 10. Ces prix sont raisonnables (2% du prix de l'arme) et son travail excellent.

F Morgan's. Le paradis de l'acheteur d'armes. Ici on peut trouver tous les types de fusils d'assaut accessibles au public et bien d'autres choses encore (aux

prix fixés dans le livre de règles). Si Morgan n'a pas l'arme que vous recherchez, il y a 45 % de chance qu'il sache où vous pouvez la trouver.

- G** Vous voulez vous amuser un peu ? Allez chez **Les Gens Qui s'Amusent**, le magasin point de vente du célèbre service à domicile **Party Time**. Là bas, on vous trouvera un partenaire de soirée qui aura les mêmes goûts que vous. Vous pourrez prendre rendez-vous par ordinateur et poser vos conditions.
- H** "A LOUER".
- I- Espace Nourriture.** Une zone regroupant plusieurs fast food de toutes sortes. Pas vraiment de la grande cuisine mais parfait pour les mamans pressées et les adolescents fauchés. Les salles à manger sont meublées avec des petits sièges et tables en plastique. Les repas y sont servis sur des plateaux clinquants.
- J** "A LOUER".
- K** **SoSushiMe** est le résultat des réflexions de deux avocats du début du 21ème siècle qui ont eu l'idée de commercialiser du Sushi préemballé dans des cartons recyclables fabriqués à partir d'algues. De nos jours avec plus de 2 000 points de vente, c'est l'une des chaînes de Fast-food les plus prisées des Etats-Unis.
- L** **Hot Dingo.** Après avoir échoué dans le monde des affaires, Dingo Oliver s'est recyclé dans la restauration avec ce concept de fabrication de Hot-dog aux ingrédients peu courants. Les recettes les plus populaires sont les SushiDog, le SynthéDog et le célèbre TofuDog.
- M** Affaire de famille, **Merril's Cookie** vend des biscuits frais et d'excellents beignets aux pommes pour tous

ceux à qui il reste de l'appétit après un passage à l'Espace Nourriture.

- N** **Harmony Grits**, à l'origine il s'agissait d'une boulangerie qui fabriquait ses produits avec de la farine naturelle. Désormais, après de nombreux changements de propriétaires, ils vendent des soupes et des salades avec leurs pains.
- O** Lorsque Olivia Brandenburg hérita de la fortune familiale, réalisée dans l'industrie du vinaigre, elle développa immédiatement l'affaire en explorant de nouveaux créneaux à fort potentiel de développement. Les points de ventes **Fish & Chips** présentent les produits de la société, aspergés librement sur des fritures grasses à base de poissons.
- P** Etablissement spécialisé dans les délices glacés, **Slushee Place** est en permanence envahi par les jeunes qui fréquentent le Centre Commercial. Avec l'arrivée constante de nouveaux produits, récemment des croissants fourrés à la glace, les propriétaires essayent d'attirer une clientèle plus adulte.
- Q** L'une des boutiques les plus chères du Bloccom. **Allison's** ne vend qu'aux riches. Il y a des gardes armés à toutes les entrées pour éviter que les indésirables ne rentrent. On y vend que des produits importés. Si c'est cher et décadent, ils l'ont.
- R** Cette partie du bâtiment abrite l'**Administration et la Sécurité du Centre Commercial**. Les plaintes doivent être transmises par écrit, SVP.
- S** **Gregory's.** Simple boutique de prêt-à-porter masculin. Ils ont tout du coton à l'ancienne aux nouveaux cuirs artificiels signés Biotechnica.

SYSTEME D'INFORMATION DATATERM

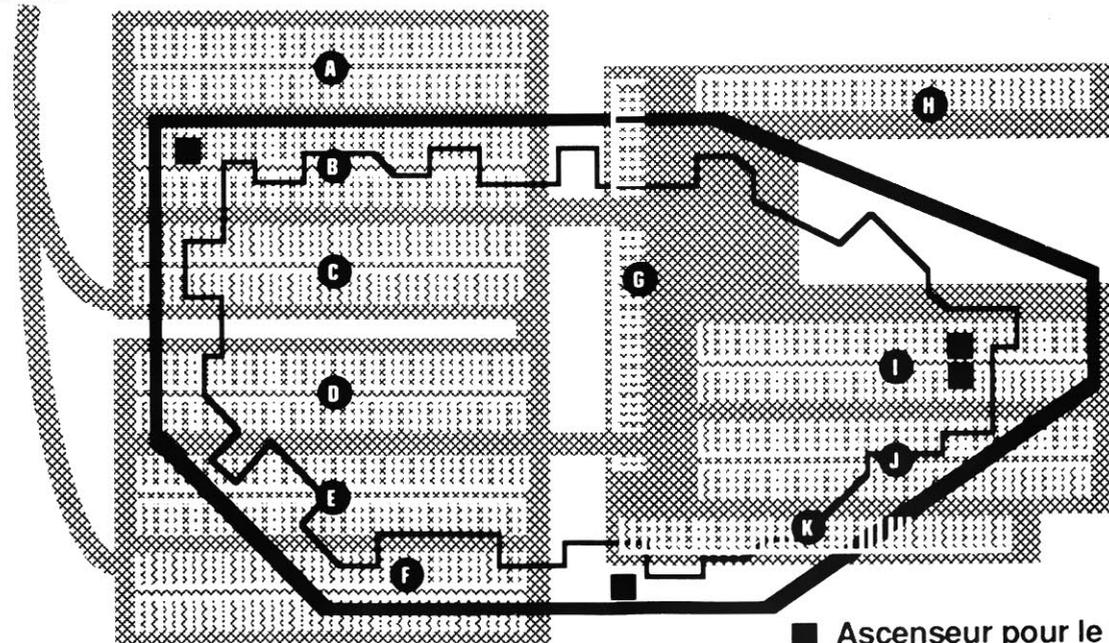
Sujet : Bloccom: Parking Niveau X 1-4



UP

ON

Sortie



■ Ascenseur pour le parking

EVENEMENTS & RENCONTRES

- 1 Abdul the Butcher a de nombreux couteaux à vendre. Si vous n'êtes pas intéressés, surveillez vos arrières (c'est un solo au sang chaud, Sens du Combat 2)
- 2 Jerico Davies, un extraordinaire techie. Il répare ce que vous voulez si vous y mettez le prix (techie avec Système D 6)
- 3 Grenouille tachetée géante ? Parfaite pour votre salon.
- 4 Cookie, Monsieur ? (contiennent un stupéfiant puissant, vous serez accro avec 4 ou moins sur 1D10).
- 5 Vous désirez une montre ? Par ici... (Solo, Sens du Combat 7, trafiquant d'armes).
- 6 Sentez la chaleur dégagée par ce cuir véritable (Mc Cracken, boucher, spécialiste de la chirurgie illégale).
- 7 Vous voulez une plante verte ? Cultivée artificiellement pour protéger ce qui vous appartient (N'oubliez pas de la nourrir!)
- 8 Admirez cette agrafeuse à enrouleur (Fixer, Indic 3).
- 9 Pièces de moto à vendre. C'est pour la bonne cause... (Levin, un Nomade, cherche à se faire quelques billets).

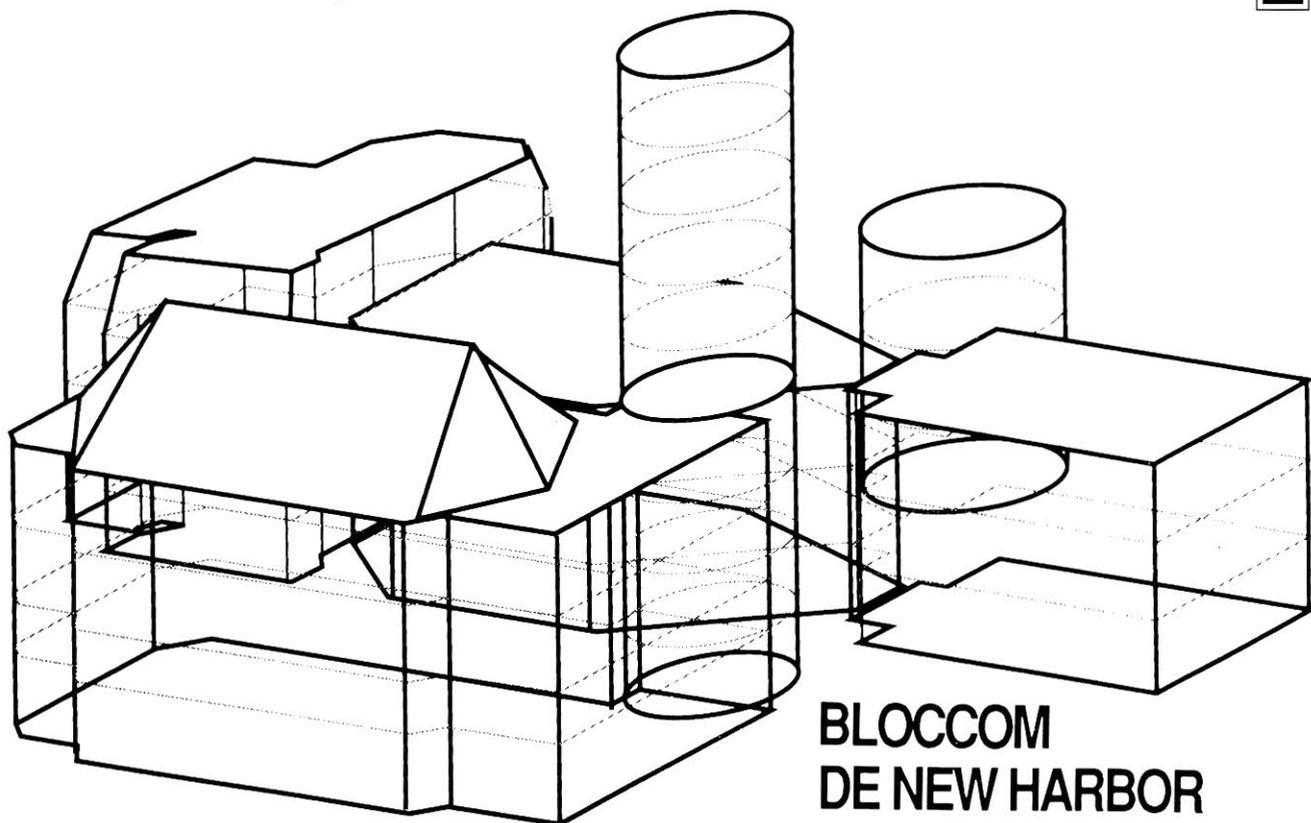
- 10 Oui, j'ai quelque chose pour les rhumatismes (Fixer, Indic 6, possibilité de deal de drogue).

CONTACTS

- 1 **Melinda Upton**, ado type du Centre Commercial elle connaît tous les recoins de l'endroit. Vous voulez vous cacher jusqu'à la fermeture, allez la voir.
- 2 "**Max**", après l'avoir éjecté plusieurs fois, les gardes du Bloccom lui ont donné un job. Il balaye le Centre Commercial et surveille les gens. Vous voulez savoir si quelqu'un en particulier est passé par le Centre Commercial durant les cinq dernières heures, demandez-lui (75% de chance qu'il le sache).
- 3 **Pat Riley**, un garde ambitieux. Vous avez des preuves que quelqu'un ne respecte pas la loi dans le Bloccom ? Allez le voir, il enquêtera.
- 4 **Kim Takashi**, autre ado du Centre, elle a les oreilles grandes ouvertes. Si quelque chose de bizarre se passe ici, elle le saura sûrement.
- 5 **Fred Gregory**, ancien techie maintenant responsable de l'entretien la nuit. Il sait comment neutraliser les caméras du Bloccom, pour la bonne somme d'argent...

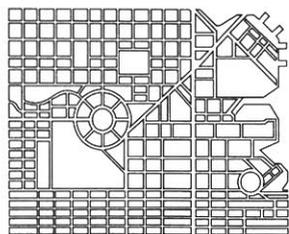
SYSTEME D'INFORMATION DATATERM

Sujet : Bloccom: Vue en Elévation



**BLOCCOM
DE NEW HARBOR**

**QUARTIER
UNIVERSITAIRE**



D A T A T E R M

L'Université de Night City s'appelait à l'origine Université Richard Night. Elle fut construite en 1994 pour être le centre académique de cette ville modèle. Le campus avait été placé sur le bord Ouest du magnifique Lake Park pour contrebalancer le suractif Centre d'Affaires, situé à l'autre extrémité du parc. Ensemble, ils forment une sorte de couple Yin et Yang des affaires et de la connaissance. Lorsque les beaux jours arrivent, la partie du parc proche du campus se remplit d'étudiants qui révisent ou profitent du soleil.

La première Université n'occupait que la moitié inférieure du campus actuel. Après son rachat par les multinationales en 2009, elle fut agrandie pour atteindre sa taille d'aujourd'hui et rebaptisée Université de Night City. La plupart des sciences humaines furent déplacées dans la nouvelle partie Nord, les départements scientifiques demeurant au Sud, dans les anciens bâtiments.

Aujourd'hui, l'Université compte plus de 15 000 étudiants. La majorité d'entre eux font la navette entre les classes et les bus qui les ramènent à la station Maglev située à l'Ouest du quartier d'affaires. Ce campus est avant tout réputé pour ses formations d'ingénieur, mais ses cours de sciences humaines sont de grande qualité.

Pas besoin de se préoccuper des gangs lors d'un passage à NCU, la police du campus s'occupe de défendre son territoire contre les indésirables. Tenues de cuir noir et attitudes sérieuses ont valu à ses membres le surnom de "Mad Max". Mais, s'ils charrient leurs protecteurs, il n'est pas rare d'entendre les étudiants crier "Max" quand ils ont des ennuis. Si leur principal objectif est d'assurer la sécurité sur le campus, des accords avec l'administration académique sont toujours possibles, afin d'assurer la sécurité de certains étudiants dans les environs immédiats de l'université.

C1-1 Administration de NCU

Le bâtiment administratif, construit avec les matériaux chers à Richard Night, plastiques et alliages, conserve une architecture classique. Ses colonnes de marbre dans l'entrée, sa rotonde, donnent une impression de sagesse conférée au monde moderne. Cette entrée majestueuse, entourée des ailes Est et Ouest, renforce, chez le visiteur, cette impression d'avoir quitté le 21ème siècle pour pénétrer dans un havre de la connaissance.

L'aile Est abrite la majorité des bureaux administratifs, notamment ceux du directeur et du doyen. Les inscriptions se font dans l'aile Ouest, où se trouvent également les conseillers d'orientation. Dans la partie centrale, un amphithéâtre sert aux conférences et autres réceptions officielles.

Niveau de Protection : 3

C1-2 Hall Thompson

Thompson Hall, à l'architecture fidèle à celle du reste du campus, abrite les départements de langues étrangères. Les bureaux se trouvent à l'étage supérieur, alors que les classes et les laboratoires sont au rez-de-chaussée.

Niveau de Protection : 3

C1-3 Laboratoires Scientifiques

Les deux premiers étages regroupent les laboratoires de physique, chimie, biologie, géologie et psychologie. Au dessus se trouvent des salles de classe qui servent à tous les départements scientifiques. Le dernier étage est celui des bureaux. De larges passerelles, numérotées 3 à 6, relient cet ensemble de bâtiments adjacents et donnent de l'intérieur, l'impression d'une seule et même structure.

Niveau de Protection : 3

C1-4 Tour Scientifique

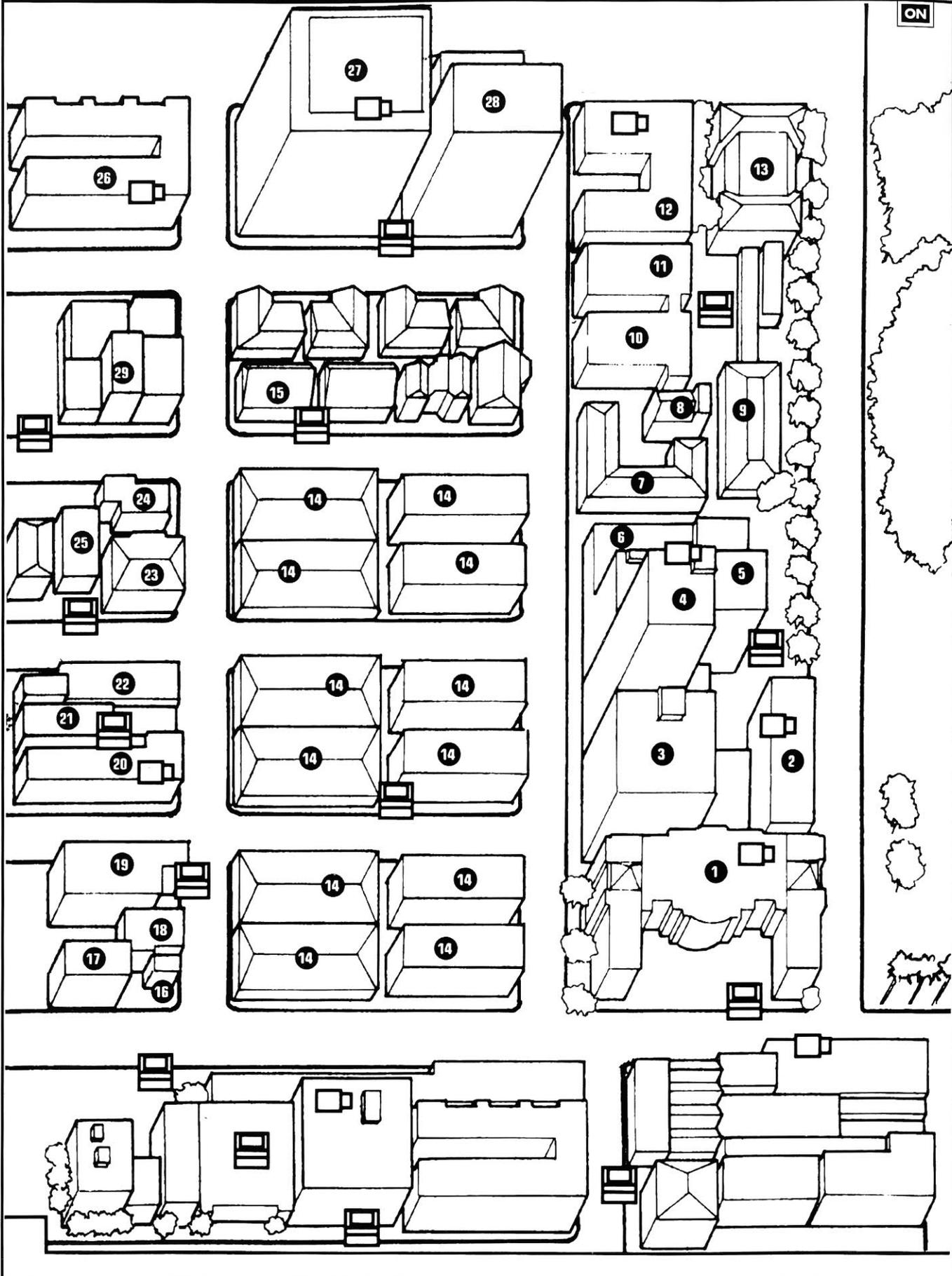
C'est le coeur des formations ingénieur de NCU et l'on peut voir ses fenêtres argentées d'un bout à l'autre du campus. La Tour contient des salles de classe destinées à l'ingénierie, les sciences physiques, l'astronomie et l'astrophysique. Trois ascenseurs desservent les étages supérieurs, le dernier contenant des bureaux.

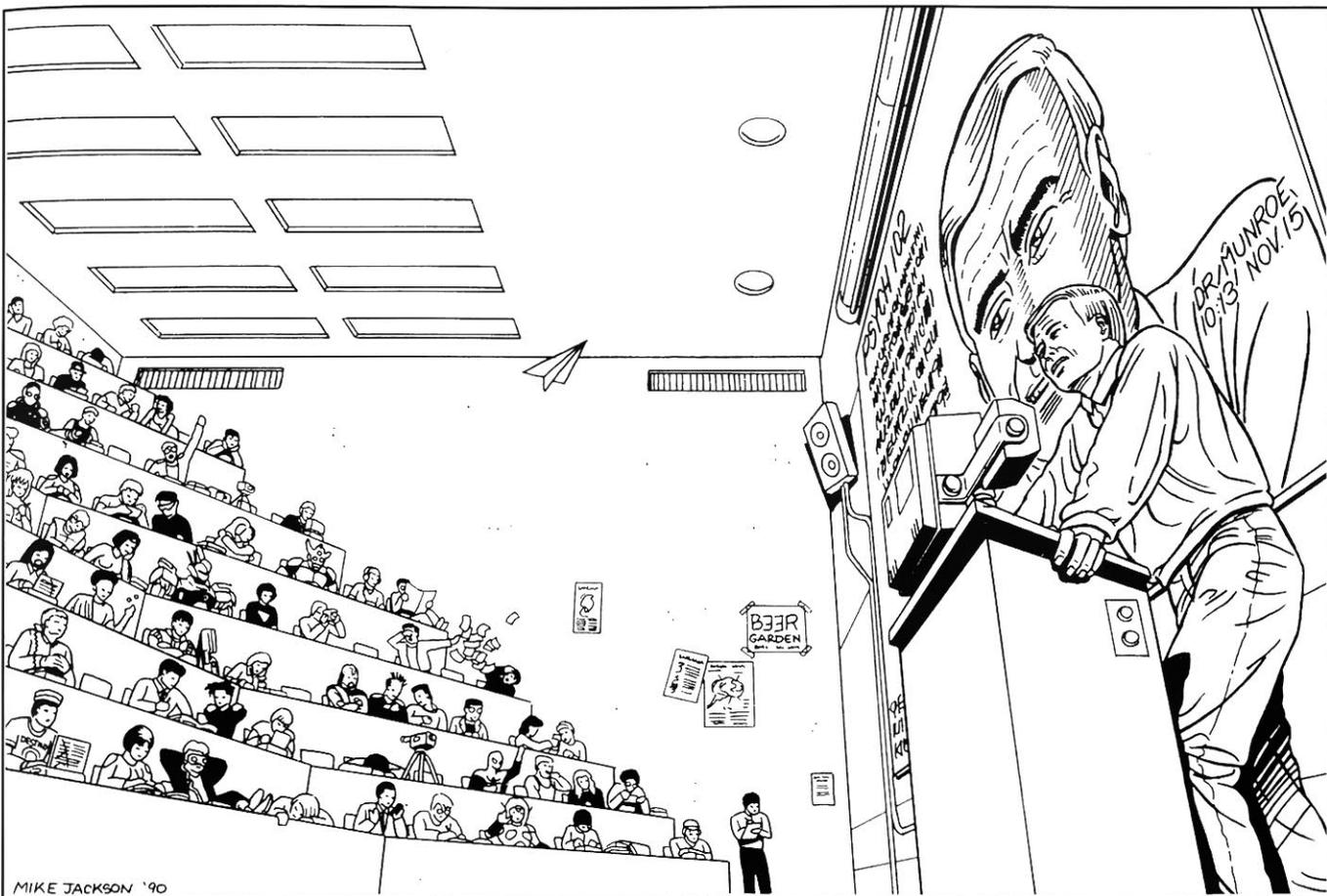
Les deux premiers niveaux sont composés de nombreuses cabines particulières qui permettent aux étudiants de réviser tranquillement leurs cours. On peut même s'y faire communiquer le contenu des cours à venir. La plupart d'entre elles permettent une interface neurale directe. Des imprimantes laser sont disponibles pour ceux qui préfèrent travailler sur support papier. Ces cabines remplacent une grande partie des cours classiques de l'ancien temps, ce qui laisse aux professeurs beaucoup de temps pour des consultations particulières.

Niveau de Protection : 3

C1-5 Hall Knute

Knute Hall abrite les classes et les laboratoires d'informatique. L'ordinateur central de l'Université et quelques laboratoires avec des terminaux se trouvent au sous sol. Les étages supérieurs regroupent les labora-





toires de bio-informatique. C'est d'ici que sont sorties pas mal d'avancées en matière de puces neurales. Les bureaux du département sont au dernier étage. L'université a attiré de nombreux chercheurs et informaticiens prestigieux. Parmi eux on retrouve notamment le Professeur Kang Park, spécialiste de l'Interface Neurale, et le Professeur Alice Bloom, qui a grandement influencé la standardisation et la généralisation du Réseau mondial.

Niveau de Protection : 3

C1-6 Hall Robinson

La partie Nord de cette aile contient le département mathématiques et des salles de classe. La partie Sud contient d'autres classes de math et des salles de biologie dans les étages supérieurs.

Niveau de Protection : 3

C1-7 Bibliothèque Brooks

Le rez-de-chaussée possède des livres, des journaux sur microfiches et des centaines de milliers d'ouvrages sur support informatique, le tout classé dans un catalogue informatique qui peut localiser les ouvrages existants et disponibles. Il peut même en imprimer certains passages pour les étudiants. Pour un prix modique, les élèves peuvent avoir accès à la bibliothèque depuis leur domicile et se faire télécharger des informations sur leurs propres terminaux. Le sous-sol est une zone d'étude divisée en cellules par matières et cabines pluridisciplinaires.

Niveau de Protection : 3

C1-8 Clinique

Ici on s'occupe des petits problèmes de santé et des urgences.

Niveau de Protection : 3

C1-9 Syndicat des Etudiants

Au rez-de-chaussée on trouve un atrium central et un salon. Les bureaux et les salles de réunions se trouvent dans la partie Nord du bâtiment. Au Sud, il y a la librairie de l'Université. Le hall d'entrée contient quelques cabines téléphoniques/Dataterms et des kiosques d'information juste à la sortie.

Il y a une cafétéria et un bar, le **Ratskeller**, où l'on passe des vidéos musicales à longueur de journée et où se déroulent les fêtes de fin de semaine. On y trouve de plus une pâtisserie, une pizzeria et une centrale d'achat où l'on peut acheter disques et nourriture.

Niveau de Protection : 3

C1-10 Bâtiment Howard Wong

L'intégralité du bâtiment ainsi qu'une partie de la Tour Scientifique sont occupées par l'école de commerce. L'édifice a été récemment rebaptisé suite à une généreuse donation de M. Wong.

Niveau de Protection : 3

C1-11 Bâtiment des Sciences Sociales

Cet édifice abrite le département sciences sociales et ses classes.

Niveau de Protection : 3



LOGEMENT ETUDIANT

Comme la plupart des résidences modernes, les immeubles universitaires ne sont accessibles qu'avec un passe magnétique. Une fois à l'intérieur, d'autres clés électroniques sont nécessaires pour activer les ascenseurs et pénétrer dans les appartements.

L'intérieur de ceux-ci va de la salle de jeu high-tech des riches, au sobre studio de l'étudiant moins aisé. La plupart des étudiants ont un ordinateur qui leur sert pour le courrier, l'emploi du temps et les accès au Réseau et/ou à la bibliothèque. Les différences entre les machines tiennent surtout dans la capacité d'investir dans un écran couleur géant ou un logiciel ultra-performant.

La majorité des appartements ont aussi un coin loisir, agrémenté soit du vieux lecteur CD de Papa, soit du tout nouveau Lecteur de Puce Digital avec Interface Braindance. La TV câblée reste très populaire chez les étudiants.

Avec un choix de plus de 2 000 chaînes, il est même possible de trouver quelque chose d'intéressant à regarder.

En ce moment, les étudiants se passionnent pour l'art et la mode des années '90. Ils décorent tous leurs appartements avec de vieilles boîtes de coca ou des antiquités électroniques.

C1-12 Bâtiment des Sciences Humaines

Les classes de journalisme et d'anglais sont dans la partie Sud-Est de cet immeuble. Le reste est occupé par les autres sciences sociales : histoire, philosophie, anthropologie et études religieuses. Les bureaux se trouvent au deuxième étage et la plupart des cours ont lieu dans la Tour Scientifique.

Niveau de Protection : 3

C1-13 Hall Schumaker-Arts

Nes départements dansent, musique, théâtre et communication vidéo se partagent cette aile de l'Université : au Sud, le théâtre principal et les classes d'art dramatique, au centre, la salle de concert et au Nord les classes de danse et les studios vidéo.

Niveau de Protection : 3

C1-14 Appartements

Ce sont des résidences privées entièrement louées aux étudiants. Les trois pâtés de maisons identiques situés à l'Ouest de l'Université furent construits durant la phase d'agrandissement de NCU, pour accueillir les nou-

veaux élèves. Les bâtiments situés au Nord sont les plus anciens.

Niveau de Protection : 2

C1-15 Epicerie Lombardie

Il s'agit de l'épicerie du quartier. A l'extérieur, devant l'entrée, on peut trouver un Dataterm, une cabine téléphonique et un kiosque d'information.

Niveau de Protection : 0

Boutiques de Grace Street

Ces magasins visent la clientèle étudiante, leur proposant les produits dont ils rêvent et ont besoin. Le soir, ces rues sont pleines de jeunes gens. Les petits bâtiments sont d'origine, reconvertis pour accueillir des commerces. Les plus grands sont de construction plus récente.

Les Voodoo Boys considèrent ce quartier comme leur territoire. C'est un ramassis de sales types qui s'amuse à terroriser les commerçants avec des bouts de chair sanguinolents pour leur extorquer de l'argent. Ils aiment tout particulièrement les machettes. Ils les utilisent sur leurs victimes et leurs ennemis, pour les amputer en cas d'insultes mineures ou les hacher à mort en cas de crime de lèse majesté. Il n'est pas difficile de les repérer dans une foule. Ils portent tous des plumes, des dents en pointe et un os en travers du nez.

Les Voodoo Boys et la police du campus sont des ennemis mortels. Ils se battent à la moindre occasion, par exemple lorsque les boys s'attaquent à un élève protégé. Dehors les gars de la sécurité ne se baladent jamais seuls, mais sur le campus, la chasse aux Voodoo est ouverte toute l'année.

C1-16 Don's Hot Nuts

La façade de cet immeuble réhabilité a été repeinte en vert pour la faire ressortir. Don et sa femme se tiennent toujours devant leur boutique pour distribuer des échantillons de confiserie gratuits aux étudiants qui passent. Don est un propriétaire connu à l'échelon local. Il possède des propriétés dans les maisons miteuses au Sud du campus.

Niveau de Protection : 0

C1-17 Fringues Modernes

On y trouve les meilleurs vêtements et accessoires d'occasion du coin, ainsi que les dernières tendances de la mode. Il y a un appartement au premier étage.

Niveau de Protection : 1

C1-18 Mac Donnell's

Un fast-food comme à la maison.

Niveau de protection : 0

C1-19 Librairie-Salon de Thé de Carriage Street

Le premier niveau rassemble un assortiment important

et éclectique de livres. A l'intérieur, au fond, la mezzanine est occupée par l'Afterwords, un café où l'on peut déguster des boissons chaudes et fraîches et des sandwiches en lisant sa dernière acquisition. Un Dataterm et un kiosque sont situés devant l'établissement.

Niveau de Protection : 1

C1-20 Newgate Prison/Paragon

Le **Newgate Prison** se trouve au rez-de-chaussée de cet immeuble. Il s'agit d'un bar étudiant ressemblant à la fameuse prison londonienne. Les tables et les bancs en bois sont fixés au plancher en béton. Il est percé de trous pour permettre aux propriétaires de nettoyer à grands coup de jets d'eau les restes de fin de soirée. Les jeudis soirs, la pinte de bière est à deux dollars et la queue pour y entrer dépasse parfois le coin de la rue.

Au premier étage, on trouve le **Paragon**, un bar rock qui où se produisent presque tous les soirs différents groupes, la plupart locaux et pas terribles. Il y a une piste de danse et les consommations sont presque une fois et demi plus chères qu'au Newgate. Les vrais buveurs restent d'ailleurs presque tous là-bas.

Niveau de Protection : 1

C1-21 Le Marché des Médicaments

La pharmacie locale. Il y a un kiosque et un Dataterm devant l'entrée.

Niveau de Protection : 1

C1-22 Hababas

Le coin préféré des durs du quartier. Auparavant, il s'agissait d'un bar biker tranquille. A présent, c'est le repaire des Voodoo Boys. Une planche de contreplaqué est fixée en permanence sur la devanture qui est régulièrement brisée. Le mobilier intérieur est solide et difficile à briser. Les vidéos dissuadent d'ailleurs les conflits armés. Les étudiants qui aiment jouer les durs viennent ici.

Niveau de Protection : 0

C1-23 Cinéma Biographe

C'est un cinéma typique années 70 avec deux salles. L'une passe des films d'art et d'essai et autres sujets pouvant plaire aux étudiants. La seconde projette des films porno. Ses recettes font vivre le cinéma.

Niveau de Protection : 0

C1-24 Métro Café

Un décor intérieur style européen et un menu complet comprenant un excellent hamburger de 500 grammes avec un steak de soja. De plus des cabines Braindance sont situées au fond contre le mur. On peut y écouter les derniers hits DMS. Le bon client pourra même entendre des tubes inédits voire (c'est la rumeur qui le dit) des productions interdites.

Niveau de Protection : 0

C1-25 Modes Coupes

Le salon est situé bien après le Biographe et le Métro Café. De l'extérieur, seul le logo au néon est apparent. Le personnel est qualifié et vous pourrez vous faire couper les cheveux à la dernière mode, pointes

magnétiques et mèches néons y compris.

Niveau de Protection : 0

C1-26 Hôpital Stuart

Les meilleurs soins médicaux que l'on puisse se payer. C'est une institution privée, multi-lits et offrant tous les types de soins possibles. Ils ont des installations complètes pour accueillir les urgences. Avant tout traitement, le dossier financier du patient est vérifié et si il y a risque d'insolvabilité, la candidature est rejetée.

Niveau de Protection : 2

C1-27 Foyer Byrd

Beaucoup d'étudiants de NCU sont logés dans cet hôtel réhabilité.

Niveau de Protection : 2



L'EDUCATION DES TEMPS MODERNES

Contrairement à ses parents, l'étudiant de 2020

n'a pas à ouvrir de livres pour étudier ses leçons. Il lui suffit d'appeler la bibliothèque de l'Université pour se faire télécharger les textes d'histoire qu'il a à étudier et les lire selon son bon plaisir. Les riches n'ont même pas besoin de ce recours. Il leur suffit d'acheter une puce de cours et se la brancher dans le crâne.

Aujourd'hui avec les puces neurales, tout le monde peut être un dieu de la connaissance générale, mais l'intelligence, la vraie, doit toujours être formée à l'ancienne. Les puces vous permettent de mémoriser facilement le tableau périodique des éléments ou de calculer plus rapidement, mais c'est tout ce à quoi elles sont bonnes. Comme on dit, on n'est jamais meilleur que son programmeur. Seuls certains programmes IA peuvent effectuer des associations et prendre des décisions proches de la pensée humaine. Cependant, de tels logiciels ont besoin d'énormément de place et sont de toute façon trop chers.

Tout cela a changé la manière d'apprendre. L'information est si facilement disponible que l'effort ne porte plus sur la mémorisation mais sur la gestion et l'utilisation de l'information. On demande aux étudiants de savoir séparer les informations primordiales des informations secondaires, et d'en tirer les bonnes conclusions.

Les Universités qui ont les moyens, comme NCU, font grand usage de l'informatique. Les étudiants continuent à voir leurs professeurs, mais l'essentiel des cours se passe dans des cabines particulières, devant un écran.

C1-28 Le Ritz

Immeuble résidentiel privé, principalement occupé par des étudiants.

Niveau de Protection : 1

C1-29 Appartements

Tous les immeubles de ce pâté de maisons ont été convertis en logements étudiants.

Niveau de Protection : 1

FIGURES LOCALES

Dr Edward Michaels

Doyen de l'université de Night City. Toute personne qui veut des informations précises sur l'Université sera probablement amenée à le rencontrer. Il approche de la soixantaine, perd ses cheveux mais court encore tous les matins pour garder la forme. C'est un homme honnête et ouvert, dont l'excellente réputation vient de l'époque où il siégeait au Conseil Académique de Pacifica. Il essaye toujours d'éloigner les multinationales des prises de décisions concernant l'avenir de l'université. Il croit aussi que tous, à l'Université, doivent être traités de la même manière.

Nombreux sont ses collègues qui pensent qu'un partenariat total avec les grandes entreprises serait souhaitable.

INT 10 REF 4 TECH 5 SF 8 BT 6 CH 4 MV 5 CON 6 EMP 9



Dr Michaels (à un meeting de Sociologie Universitaire) Pacifica, Mai 2004.

Compétences : Education 9, Connaissance du Système Universitaire 10, Chimie 9, Physique 6, Biologie 5, Histoire 4, Botanique 2, Mathématiques 6, Géologie 1.

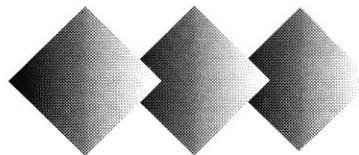
Prothèses : Cyberaudio avec Enregistreur Digital

EVENEMENTS & RENCONTRES

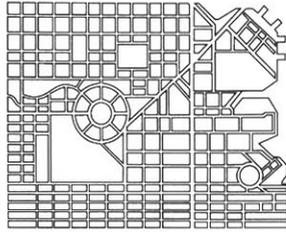
- 1 Les Voodoo Boys sèment encore la pagaille. Vous voulez vraiment vous en mêler ?
- 2 Le tableau d'affichage annonce : "On recherche netrunner pour R&D de technologies de pointe". Ca vous intéresse ?
- 3 Un jeune fille bien habillée est "dérangée" par les Voodoo Boys. Ce que les PJ ne savent pas, c'est qu'elle est la fille d'un riche homme d'affaires qui pourrait se montrer généreux si...
- 4-6 Rien de spécial.
- 7 Une jeune étudiante vous aborde et demande si elle pourrait examiner la prothèse de l'un des joueurs. Elle aspire à être techie et n'en a jamais vu de pareille.
- 8 Classes en plein air. Le trafic est fortement ralenti dans le quartier.
- 9 Une autre victime des Boys. Vraiment, il faudrait faire quelque chose.
- 10 Manifestation contre les multinationales en route pour le parc.

CONTACTS

- 1 **Samantha Yurrid**, étudiante biochimiste prometteuse, elle aura sûrement bientôt une proposition d'une multinationale.
- 2 **Hilda Gustav**, étudiante et netrunner, elle connaît tous les repaires des jeunes netrunners du coin et serait d'un grand secours dans le Réseau.
- 3 **Arthur Edwards**, membre du Conseil étudiant de NCU, supporter inconditionnel du marché libre et membre secret du gang de Posers Corporate Raiders.
- 4 **Karen Liston**, travaille au service des admissions et a accès à tous les dossiers des étudiants.
- 5 **Michael Hill**, chef de la police du campus, il travaille aussi secrètement pour Arasaka, indiquant les talents (ou les menaces) potentiels.



LAKE PARK



C2-3 Aire de Pique-nique

Cette île est reliée au reste du parc par un petit pont et sert d'aire de restauration. On y trouve des réchauds à gaz librement accessibles dans la journée mais inutilisables la nuit.

Niveau de Protection : Néant

C2-4 Caserne des Pompiers N 2

Ce pâté de maison abrite la deuxième caserne de Night City. Elle s'occupe de tous les problèmes touchant l'Ouest du Centre d'Affaires et est reliée électriquement au réseau d'alerte de la Police. Ainsi, et grâce à des AV4 spécialement équipés, les pompiers peuvent réagir en quelques minutes à toute alerte incendie mineure.

Les difficultés commencent lorsqu'il faut sortir les vieux camions-pompes. La circulation est tellement importante que l'immeuble en feu est réduit en cendre avant que les unités envoyées n'arrivent sur place. C'est pour cela qu'un projet de remplacement des camions par des AV8 spéciaux est actuellement à l'étude.

La caserne en elle-même comprend des dortoirs et un réfectoire pouvant accueillir une vingtaine d'hommes. Les équipes se relaient, travaillant trois jours et se reposant quatre. On y trouve trois AV, quatre fourgonnettes, trois grandes échelles et cinq camions-pompes. En cas de gros incendie dans le centre ville, le Lac est utilisé comme réserve d'eau.

Niveau de Protection : 2

C2-5 Société de Transport de Night City

Le pâté de maisons est entièrement occupé par la STNC. Cet organisme public est responsable de la gestion du parc de transport en commun de Night City, ceci incluant les bus, le RINC et le Planetrain Intercontinental. De ces bâtiments, les autorités surveillent le réseau entier, qu'il s'agisse des rames MagLev souterraines ou des transports de surface. Si un problème survient, la STNC le sait aussitôt. Le personnel est bien formé et fait bien son travail. La STNC est de même responsable de la sécurité à bord de ses transporteurs et prend son rôle au sérieux.

Niveau de Protection : 3

C2-6 Combataxi

C'est une société de transports de surface, ses véhicules sont blindés comme des tanks et armés comme des AV9. Leurs slogans : "Vous y arriverez, Morts ou Vifs!" et "Combattre est notre métier" en dit long sur l'attitude de ces conducteurs casse-cou. Cette entreprise, désormais rendue célèbre par une série TV diffusée par DMS, a commencé en 2011 avec seulement quatre véhicules. Ses équipes de vétérans des guerres cybernétiques, de cadres expatriés ou de cyberpsychos sur le retour sont vite devenues des légendes locales. Elles sont supervisées par Harrick Mc Givenay, ancien solo et mercenaire. En 2013, l'auteur G. Stafford relata de manière romancée les aventures de Combataxi durant la Guerre contre la Pègre et la Guerre du Métal ; le livre fut ensuite adapté au cinéma par le réalisateur Fran-

D A T A T E R M

Lake Park fut dédié par la Municipalité à Richard Night, qui l'avait conçu comme le poumon de sa ville modèle. La tribune qui fut construite en 2014 à l'occasion de la commémoration de sa mort porte encore une plaque de bronze sur laquelle on peut lire son nom; l'un des rares objets métalliques du parc à n'avoir pas été volé pour être revendu à un ferrailleur.

La majorité des plantes naturelles de la ville pousse ici. Le Parc lui-même a cependant été créé de toutes pièces, lac, bosquets d'arbres, les espèces développées en serres par Biotechnica Corporation qui apportait ainsi sa contribution à l'ensemble.

Le jour, le parc appartient à la ville ; les gardiens l'entretiennent et de jeune mamans emmènent leurs bambins pour jouer dans cet environnement naturel. La nuit, c'est une autre histoire. Dès que le soleil se couche, les "résidents" se réveillent, sortent des tanières où ils se tenaient cachés et hantent les espaces verts. Le parc est très dangereux la nuit et les disparitions mystérieuses ne se comptent plus. On ne retrouve jamais les corps.

Peut-être est-ce pour cela que certains résidents semblent si bien nourris.

C2-1 Le Lac

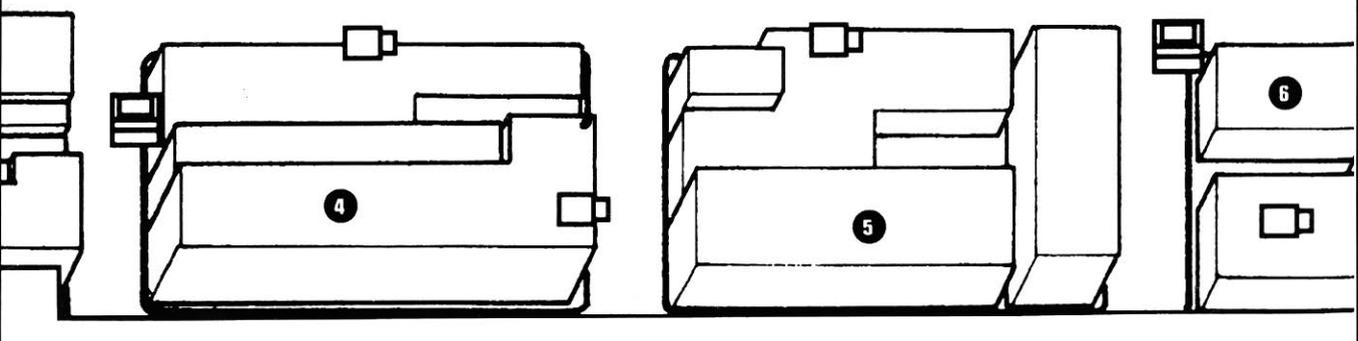
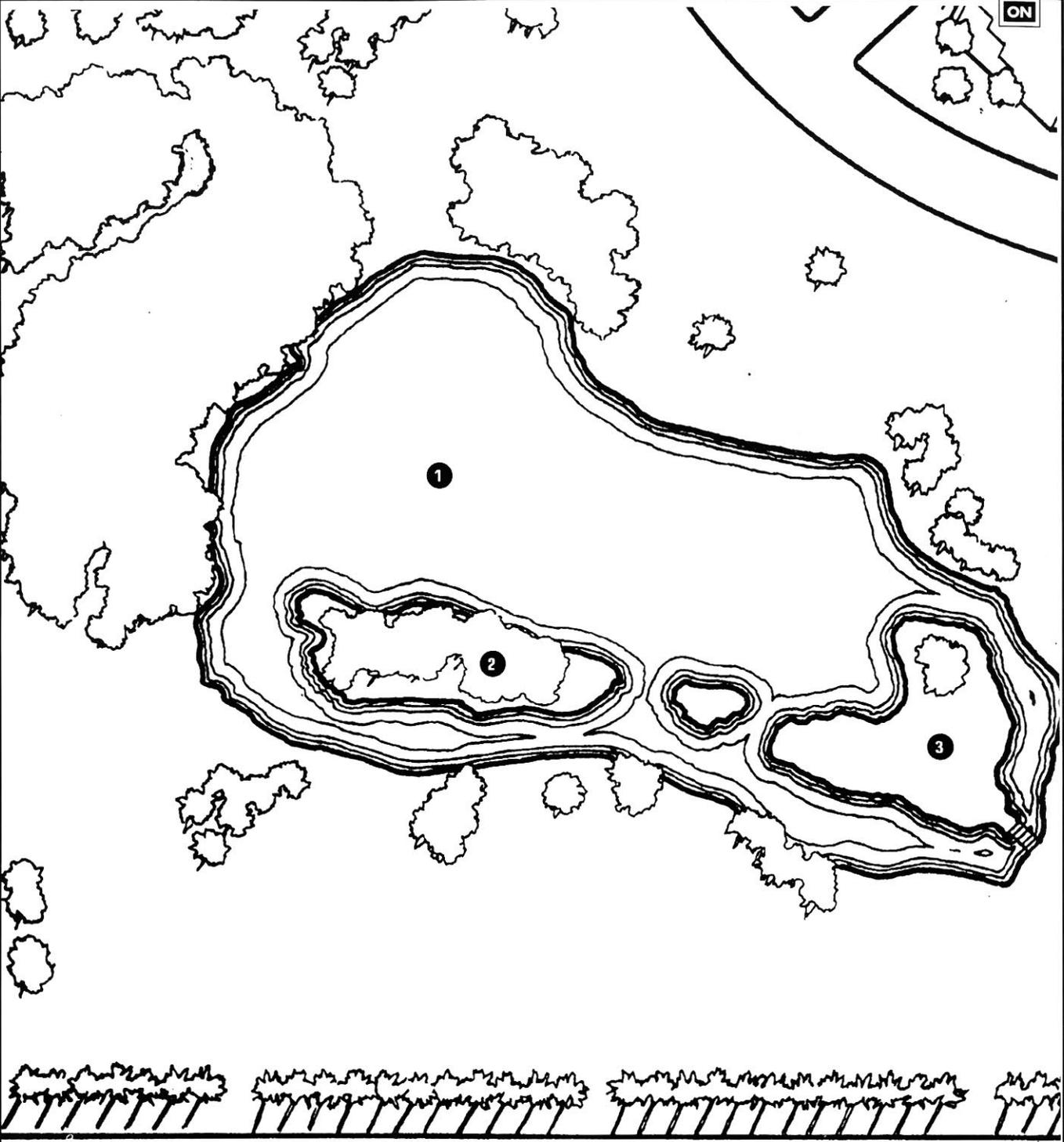
Le Lac a son propre système de filtration, activé une fois par jour par les employés du Parc. Ce nettoyage quotidien permet aux gens de se baigner ou d'exercer toutes sortes d'activités aquatiques les jours de grande chaleur. Cependant, il y a 15 % de chance que le système tombe en panne un jour donné. De tels jours, de nauséabondes odeurs d'égout s'élèvent du Lac et le Parc est désert.

Niveau de Protection : Néant

C2-2 Isadore Island

On ne sait pas d'où vient ce nom, mais l'endroit est communément appelé ainsi. Une fois par semaine les *Gilligan'ss* y réunissent à la tombée de la nuit. Dans la journée, les bois sont pleins de couples... Besoin d'un dessin ?

Niveau de Protection : Néant





cesco Cippolina pour être enfin repris en vidéo par Di-verse Media Systems.

Depuis plus de trois ans des millions de spectateurs se sont agglutinés devant leurs écrans de TV tous les jeudis soirs pour suivre les aventures de Harrick (représenté à l'écran par la star Patrick Lewis Lyndell), de sa compagne Emmanuelle Moore (le chauffeur de taxi le plus dur de la ville) et des équipes de Combataxi, faisant de cette série l'un des plus gros succès jamais enregistrés par l'audimat.

Comme l'on pouvait s'y attendre de la part d'une société possédant une telle réputation, le QG de Combataxi se trouve dans deux bâtiments qui tiennent plus du bunker que de l'immeuble de bureaux. Au Nord, on trouve le Garage principal et les bureaux logistiques.

L'autre construction abrite une réserve de munitions bien gardée, un atelier de réparation et six taxis "spéciaux" (En fait des panzers aéroglisseurs puissamment armés, rachetés à l'état lors d'une enchère faisant suite à la Guerre d'Amérique Centrale). On ne les utilise que rarement, à grands frais ou pour sortir des véhicules d'une situation désespérée dans la Zone. Quatre bâtiments plus petits entourent la cour intérieure, servant de dortoir réfectoire et aire de repos à la famille plutôt disparate que forment les gens de Combataxi.

Niveau de Protection : 2

FIGURES LOCALES

Erika Annabelle

C'est la directrice de la STNC mais aussi la plus jeune femme à avoir jamais occupé un poste d'importance à la Municipalité de Night City. Bien que n'ayant que vingt-quatre ans, elle en paraît plus de trente ; certains disent que seul le Chef de la Police est plus stressé par son travail. Elle est personnellement responsable devant le Maire pour tout incident survenant sur le Réseau de Transport. Si quelqu'un sait comment les choses se passent en ville, c'est elle.

INT 10 REF 6 TECH 7 SF 9 BT 8 CH 7 MV 6 CON 6 EMP 6

Compétences : Look 7, Connaissance du Système (Transports Publics) 10, Histoire (Night City) 7, Connaissance de la Rue 6, Electronique 4, Commandement 4, Danse 3.

Prothèses : Support de Puces.

Kilven Wilson

Chef du plus gros groupe de sans-abris de la ville et excellente source d'informations sur ce qui se passe dans le Parc. C'est un homme relativement agréable qui a servi de médiateur dans plusieurs conflits entre les bandes qui fréquentent le parc. C'est pour cela que

les sans abris qui y habitent sont en général laissés tranquille par les gangs. Dans certains cas, on les a même vus protéger la Meute des attaques de bandes extérieures.

Kilven était autrefois un brillant avocat d'affaires. Un jour il a choisi la mauvaise affaire et maintenant lui et sa famille sont des vagabonds. A l'heure actuelle il essaie de regrouper plusieurs groupes de sans-abris en une seule famille nomade et connaît un succès remarquable. Il faut aussi se rappeler qu'il possède des amis puissants, un journaliste de Net 54 et deux solos venant souvent l'aider lorsqu'il a des problèmes.

INT8 REF6 TECH6 SF9 BT7 CH5 MV7 CON8 EMP10

Compétences : Commandement 9, Arme de Mêlée 5, Perception Humaine 6, Connaissance de la Rue 8, Education 6, Loi 7, Premiers Soins 4.

Prothèses : Aucune.

EVENEMENTS & RENCONTRES

- 1 Les Razoirs Sanglants attaquent une bande de sans-abris. Un petit gang essaie de les défendre mais est en train de se faire massacrer par les Razoirs.
- 2 Un membre isolé des Razoirs Sanglants attaque une famille de sans-abris. Le père a été assommé, laissant sa femme et son jeune fils à la merci du booster.
- 3 Lumières dans le Parc. Les sans-abris se réunissent. Il y a 50 % de chance que la Police intervienne pour disperser cette "émeute" avec des balles réelles.
- 4 Un vagabond demande aux joueurs s'ils comptent un médecin parmi eux. Son enfant est en train de naître et sa femme rencontre quelques problèmes. Si les joueurs l'aident, la Meute pourrait les adopter.
- 5 Les joueurs voient une jeune vagabonde disparaître derrière des arbres attirée de force par plusieurs membres de l'infâme bande des Breakfast Klub.
- 6-8 Félicitation ! Vous venez de prouver qu'il y a des bandes cannibales dans le Parc. Quatre membres du Breakfast Klub viennent de vous inviter à dîner.
- 9 Un membre de la Meute demande aux joueurs de les aider à se défendre contre une attaque de bande. S'ils disent oui, ils seront adoptés.
- 10 Des troupes de sécurité Arasaka exécutent des sans-abris. "Ce sont les ordres..."



LA MEUTE

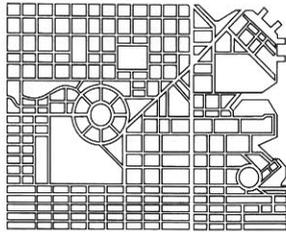
Le prix des studios atteignant les 1 500 eb par mois, le problème des sans-abris a pris, à Night City, des proportions catastrophiques (il n'y a jamais eu de recensement officiel, mais on les estime à près de 15 000). Les rues sont incroyablement surpeuplées, plusieurs personnes se battant souvent pour dormir dans la même décharge. Pire encore, les gangs en ont fait leur souffre-douleurs, les flics les battent et les chassent des parties les plus habitables de la ville et les troupes de sécurité privées s'en servent de cibles d'entraînement (si ce n'est pire). A Night City, leur seul réel abri reste le Parc, il n'y a pas de policiers et on y trouve quantité d'arbres sous lesquels dormir.

Tout comme l'aurait fait un chef Nomade, Kilven Wilson a réuni tous ces groupes de gens terrorisés dans la Meute, surnom sous lequel on connaît cette organisation. La Meute se comporte comme une véritable famille Nomade, avec une hiérarchie bien établie et basée sur l'ancienneté, partageant la nourriture et la défense du groupe. Mais à l'opposé des autres nomades, les gens de la Meute ne possèdent pas de véhicules ; s'ils en avaient, vous pouvez être sûrs qu'ils dormiraient dedans.

Personne ne connaît la taille réelle de la Meute, mais grâce à son importance et au talent de Kilven, elle est en passe de devenir une force politique avec laquelle compter. En plus de cela, des alliances ont été nouées avec certaines bandes opérant dans le secteur du Parc. Tout gang apprécie à sa juste valeur le fait d'avoir plus de mille personnes de son côté dans une guerre territoriale.

La Meute "adoptera" tout étranger l'ayant aidée. Certaines personnes importantes et connues en font partie, comme Johnny Silverhand, qui a donné plusieurs concerts en leur faveur, ou le solo Andrew Scythe de l'Hacienda, qui les a défendus contre les Terreurs de Bay Area, ou encore le media Jacob Davies, journaliste de Net 54 qui a amené la Police à l'aider alors qu'elle était attaquée par des bandes. C'est ainsi que la Meute s'est constitué un réseau d'amis puissants.

JAPAN TOWN



D A T A T E R M

Qu'ils s'agisse des clochards qui surgissent du Parc à la tombée de la nuit ou des hommes d'affaires venant au Bodukkan admirer le dernier spectacle de la troupe de Kabuki Nakagowa, les rues ne sont jamais calmes dans cette partie de la ville. Dans une cité qui ne dort jamais, Japan Town (ou J-Town) est l'antidote au blues des nuits blanches. Cadres supérieurs ou vagabonds à l'affût, vous trouverez ici tout ce que vous voulez. Les sécurités privées surveillent les rues soit, mais le Parc reste le domaine des créatures de la nuit.

J-Town est très importante pour Night City à deux titres. Tout d'abord, c'est le centre culturel de la très importante communauté japonaise et, dans une ville où la multinationale la plus importante est Arasaka, cela veut tout dire. Ensuite, Japan Town est le QG de la plupart des familles Yakuza (Mafia japonaise) opérant en CalNor : c'est central, la Police y est gentille et les étrangers ont du mal à s'y incruster.

C3-1 Tribune de Lake Park

C'est l'un des principaux monuments historiques de la ville, construite pour commémorer la mort de Richard Night. Détruite pendant les émeutes des sans-abris en 2014, puis rapidement reconstruite, elle fut utilisée par Johnny Silverhand lors du fameux concert de charité donné pour dénoncer la brutalité policière durant les événements de 2014. Elle fut laissée à l'abandon durant les années qui suivirent pour réapparaître en première page lorsque le Psycho Squad du Donjon y coïncida, en 2019, la "Griffe", un meurtrier en série de triste réputation. Depuis lors, la tribune a été repeinte et est encore utilisée par les officiels et les groupes de rock lors de certaines manifestations.

Niveau de Protection : Néant

C3-2 Le Belvédère

Cette petite structure en bois est presque aussi connue que la Tribune. Selon la rumeur, Richard Night l'aurait construite lui-même, afin d'y demander sa compagne

en mariage lorsque la ville serait achevée. Même si ce conte est vrai, il n'en a (malheureusement) jamais eu l'occasion.

Le Belvédère est aussi l'endroit où la "Griffe" se débarrassait des corps de ses victimes. C'est au moment où il s'y rendait qu'il fut tué par la Psycho Squad. De nos jours, seuls ceux qui pensent y avoir quelque chose d'intéressant à faire (c'est à dire pas grand monde), s'y rendent. On dit que la Municipalité voudrait le détruire.

Niveau de Protection : Néant

C3-3 Le Jardin

Même parmi les rues sombres et dures de Night City on trouve une avenue romantique, c'est là qu'on trouve le Jardin. Ce petit parc, avec sa fontaine et ses roses, est l'endroit où les amoureux peuvent encore se rendre pour une de ces promenades nocturnes qui faisaient la gloire des temps anciens. Il est surveillé par les Aigles d'Or, une bande d'anges gardiens de Japan Town, qui y ont établi leur QG. Les raisons qui poussent la bande à agir de la sorte sont inconnues (selon la rumeur, la soeur du chef aurait été assassinée ici). Tous peuvent se promener ici en toute sécurité grâce à la vigilance des Aigles.

Niveau de Protection : Néant

C3-4 Centre Artistique Bodukkan

C'est l'un des théâtres les plus prestigieux de la Côte Ouest. Les investissements proviennent à l'origine des dons d'Arasaka et des familles Yakuza (Mafia) les plus puissantes et les plus riches. Le Bodukkan possède deux scènes pour les opéras et le théâtre et une salle centrale où sont données les représentations de sa principale attraction : la troupe de Kabuki Nakagowa.

Cette formation est reconnue et acclamée comme l'une des meilleures s'étant jamais exprimées dans cette forme d'art. Certains de ses membres sont si impliqués dans leurs rôles qu'ils se sont fait biosculptés à l'image des démons, princesses et princes qu'ils jouent. Ils ne sortent jamais de leurs personnages et lorsqu'ils apparaissent en public, continuent à jouer leurs rôles. Les médias ont toujours prétendu que la troupe ne serait en fait qu'une bande de poseurs, une théorie démentie par les aficionados de Kabuki.

Quand la troupe ne joue pas, la grande salle est utilisée pour projeter des films ou produire des spectacles en provenance de Broadway sur la Côte Est. Le luxueux Bodukkan est connu à travers le monde et les visiteurs japonais aiment à le considérer comme une perle de culture au centre du monde barbare des *Gajjins*.

Niveau de Protection : 2

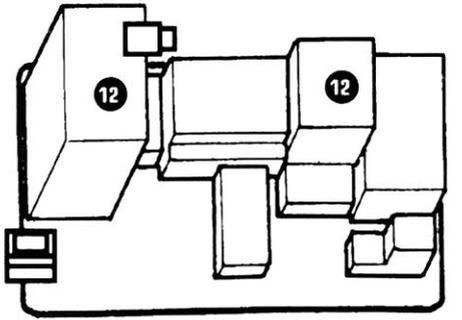
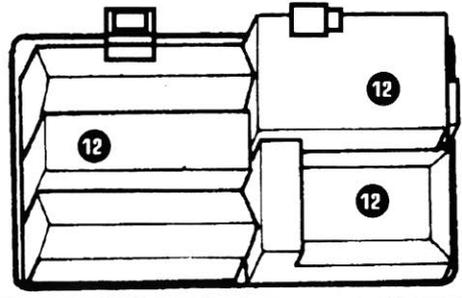
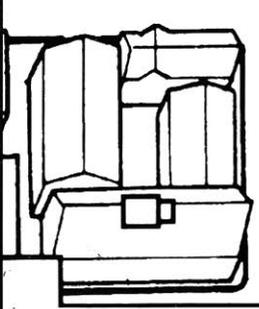
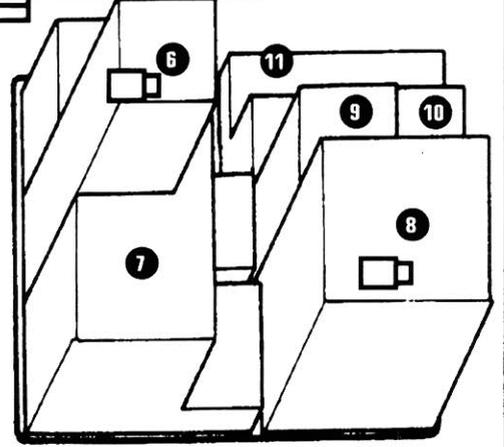
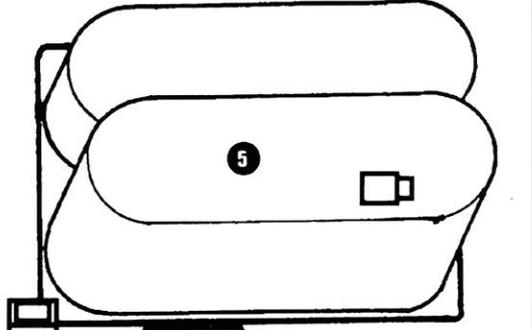
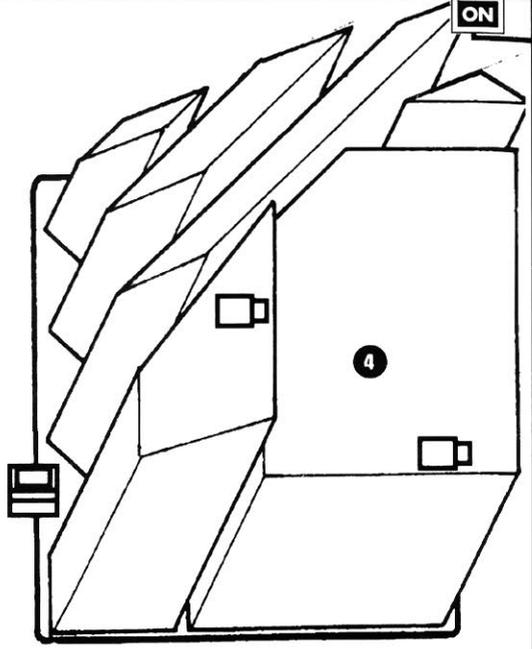
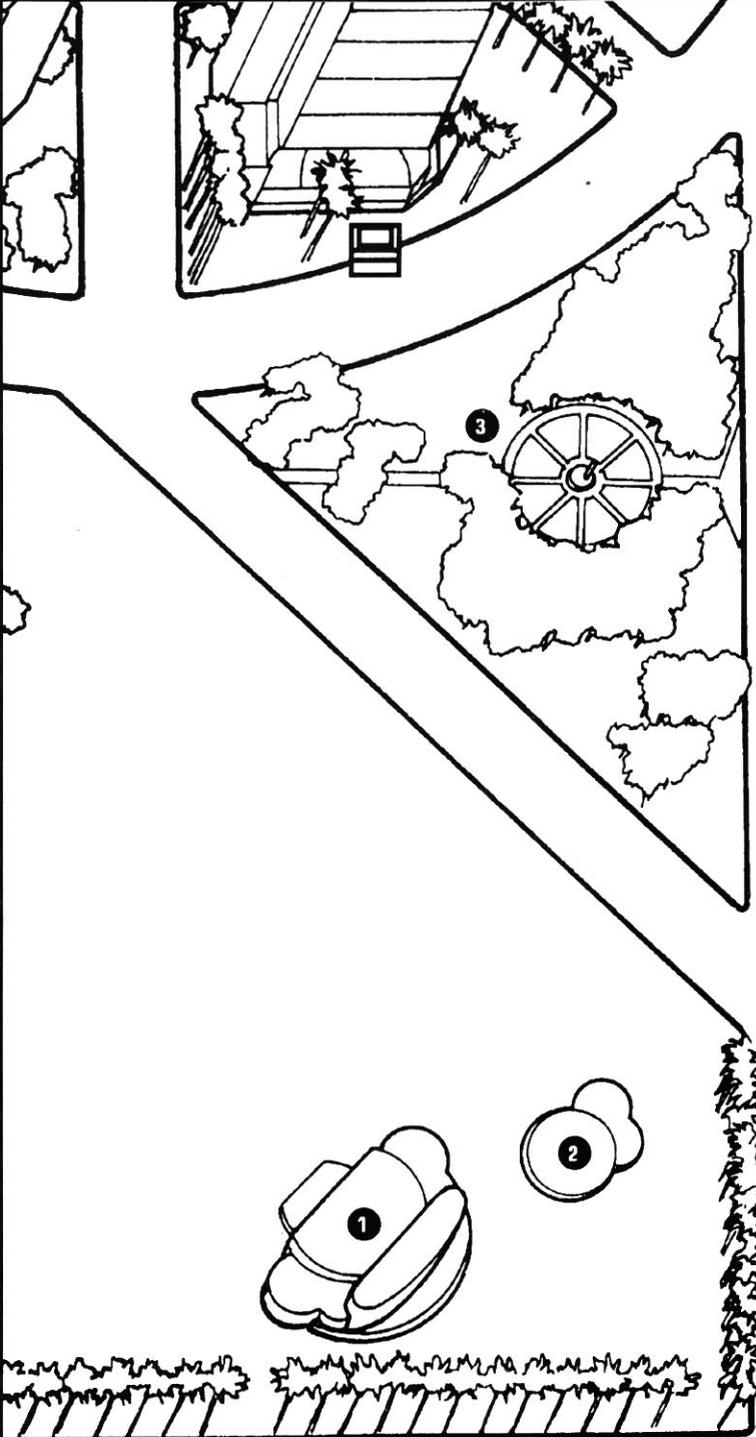
C3-5 Japan Trade Center

Ces bâtiments représentent le coeur de la communauté japonaise de Night City. A l'intérieur de ces murs, les cadres supérieurs de la majorité des grandes sociétés japonaises opérant aux Etats-Unis se réunissent chaque mois pour discuter stratégies économiques et

SYSTEME D'INFORMATION DATATERM

Sujet : Japan Town

UP
ON



futures acquisitions. Ce groupe informel représente l'une des principales forces économiques des Etats-Unis de 2020 et l'objet de ses réunions est habituellement tenu secret.

Niveau de Protection : 2

C3-6 Tour Tokagawa

Le rez-de-chaussée de cet immeuble est occupé par une foule de petites activités très ordinaires : avocats, cliniques d'acupuncture et diverses librairies japonaises. Le dernier étage de la Tour est quand à lui habité par le chef Yakuza local, Hichigo Kanzaki, sa famille et ses suivants.

Le seul intérêt de ce bâtiment provient du **Musée du Patrimoine Culturel Japonais**, qui occupe les trois étages intermédiaires. Ouvert grâce à des dons d'Arasaka, le MPCJ offre un panorama de l'histoire Nipponne, du passé à nos jours qui vaut bien les 2 eb demandés à l'entrée.

Niveau de Protection : 1 (3 au dernier étage)

C3-7 Centre Commercial Nichiban

Ce long bâtiment abrite le Centre Commercial Nichiban. Un tiers seulement est accessible en surface, le reste étant souterrain. Le Nichiban a été construit sur le modèle des centres commerciaux japonais de la fin du XXème siècle. Une fois à l'intérieur on se croirait transporté hors des Etats-Unis s'il n'y avait pas tous ces touristes. L'architecture claire et sobre est empreinte d'impressions japonaises et des jeunes filles en uniforme vous accueillent à l'entrée de chaque magasin. Ceux-ci sont soit des supermarchés populaires au Japon, soit des boutiques destinées à une clientèle exclusivement japonaise. Tous les panneaux indicateurs sont en Japonais et le Gaijin (étranger) aura ici beaucoup de problèmes pour trouver son chemin.

Niveau de protection : 1

C3-8 Nakagumi Business Plaza

Cet immeuble creux abrite de nombreux petits commerces. La plupart n'ont rien de remarquable, boutiques, vidéoclubs, librairies, quelques points de restauration à emporter avec les vagabonds habituels dans ce genre d'endroits.

Quatre établissements seulement valent la peine qu'ont s'y intéresse. Le premier est **Kanchi**, un petit restaurant japonais, assez cher, réputé pour servir les meilleurs *Teppan* de la ville. La rumeur veut que la cabine privée au fond de la salle soit exclusivement réservée à l'*oyabun* (chef mafieux) locale et à sa suite. Mais ce n'est qu'une rumeur.

Hasagumi est un salon de beauté offrant tous les services possibles et inimaginables, de la coupe de cheveux à la biosculpture. Les compagnes des cadres d'Arasaka et des Yakuza viennent ici. C'est un endroit intéressant, les ragots sont monnaie courante ici (enfin si vous parlez japonais).

Le **XYZ** est un piano bar bien connu de J-Town, lumières tamisées, panneaux de bois, fauteuils de cuirs et hôtesses agréables (elles viendront avec vous si

vous leur offrez un verre) ont fait sa réputation. On y pratique le Karaoke : une musique est jouée alors que les paroles défilent sur un écran que les clients peuvent lire. Ceux-ci sont invités, voire poussés par les encouragements des hôtesses, à prendre le micro et à chanter ces chansons populaires (en anglais ou japonais). Un système d'hologrammes, couplé à un système de projection en TV réelle, permet même au chanteur amateur d'être acteur dans des clips déjà enregistrés.

En plus de son attraction Karaoke, le XYZ est connu pour être l'un des établissements les plus fréquentés par les *Yakuza*. Les soirs de week-end, on peut y rencontrer quantités de costauds portant lunettes noires et costumes sombres sous lesquels apparaissent leurs tatouages, plaisantant avec les filles et discutant "affaire" en japonais. Pour tout Solo ou Fixer d'origine japonaise, l'endroit est tout indiqué pour chercher pistes ou contacts ou simplement s'imprégner de l'atmosphère.

Le **Cherry Blossom Memories** est l'un des lieux les plus intéressants du Sud de la ville. C'est un salon Braindance avec un thème principal : l'histoire du Japon. Pour un prix exorbitant (50 eb), vous pouvez devenir un Ninja durant le Shogunat Tokugawa, une princesse impériale, un brave ronin ou le truc à la mode en ce moment : un pilote ayant participé au raid sur Pearl Harbor.

Niveau de Protection : 2

C3-9 Banque Impériale

C'est une prestigieuse institution dont la maison-mère est basée au Japon. C'est l'une des plus grandes banques de prêts du Japon, ayant la réputation d'être ouverte à tous, une banque du peuple. La plupart des habitants de Japan Town ont un compte ici. Elle n'a jamais été cambriolée, ceci sans doute parce qu'elle est protégée par contrat par Arasaka, sans doute un contrat très cher...

Niveau de Protection : 3

C3-10 Hôtel Yamagumi

C'est un petit hôtel qui ne paye pas de mine, placé entre le Plaza et Michiko's. Son seul intérêt réside dans le confort qu'il offre. La plupart des gens disent qu'il n'y a rien de mieux en ville. Un point intéressant : le cadastre montre qu'il appartient à Arasaka. Pourquoi ? Mystère.

Il se trouve qu'un artiste du scalpel, connu sous le surnom de "Savage Doc", a en permanence une suite réservée au Yamagumi. Sa clinique se trouve en réalité dans un quartier résidentiel du Sud, mais on peut le trouver à l'hôtel durant la journée, où il prend ses rendez-vous.

Niveau de Protection : 1

C3-11 Michiko's

Vous êtes une "fashion victim" moderne ? C'est l'endroit pour vous. La boutique est entièrement consacrée à la mode féminine : des hauts avec incrustation vidéo aux bonnes vieilles mini-jupes, on peut tout trouver chez Michiko's. La clientèle est surtout composée

de filles de cadres supérieurs et autres femmes de jeunes loups qui viennent notamment pour admirer la collection Eji of Japan, dont Michiko's a l'exclusivité en ville.

Niveau de Protection : 1

C3-12 Quartier Japonais

Un ensemble d'appartements et de résidences occupé par l'importante communauté japonaise de Night City. La sécurité est bonne et les rues sont calmes.

Niveau de Protection : 1

FIGURES LOCALES

"Shinobu" Nakagowa

"Shinobu" est l'un des membres de la troupe Nakagowa les plus connus du public. Elle joue tous les rôles féminins dominants. Biosculptée selon son rôle, elle apparaît toujours en public vêtue d'un kimono et se déplaçant avec la grâce d'une véritable princesse.



Shinobu Nakagowa sur scène (12/02/2019)

Traditionnellement tous les rôles sont, dans le théâtre Kabuki, joués par des hommes. Personne ne sait donc si "Shinobu" est une femme ou un jeune homme biosculpté pour apparaître comme telle. Si c'est le cas, personne ne le saura jamais car "elle" ne parle jamais, ceci ajoutant à la rumeur selon laquelle ses cordes vocales auraient été sectionnées. Shinobu agit et se déplace toujours avec une grâce féminine qui semble naturelle.

Shinobu est très active en ville, participant à de nombreux galas de charité et donnant pour les causes du moment qui semblent les plus désespérées. Elle est la coqueluche des médias et toute la ville est sous son charme. Actrice la plus populaire et amicale de la troupe, on l'a souvent vue se mêler à la foule après des représentations (une chose que les autres membres ne font jamais).

INT9 REF10 TECH3 SF8 BT9 CH8 MV4 CON5 EMP10

Compétences : Grâce 10, Look 9, Habillement et Style 4, Social 6, Performance 10, Perception Humaine 5, Arme de Mêlée (épingle à cheveux empoisonnée) 3, Danse 9.

Prothèses : Aucune.

Hichigo Kanzaki

Chef Yakuza local, oyabun, c'est un homme de soixante ans mais toujours très puissant. Toujours tiré à quatre épingles dans ses costumes gris, il ne sort jamais sans ses six gardes du corps. Sa suite se compose de son fils Shin (qui doit lui succéder lorsqu'il se retirera), sa charmante fille Yasumé et sa femme Hitome.

Hichigo a ses habitudes ; il ne se déplace qu'entre son magnifique appartement et son QG situé à l'arrière du XYZ. C'est l'un des piliers de la communauté et il prend ses responsabilités civiques aussi au sérieux que ses activités illégales. Quand quelque chose ne va pas à J-Town, il est l'homme à consulter. Qu'il faille parler poudre ou argent, Kanzaki-sama s'en occupera.

INT8 REF6 TECH2 SF9 BT4 CH5 MV4 CON8 EMP5

Compétences : Habillement et Style 8, Social (Coutumes Japonaises) 7, Perception Humaine 7, Lutte 10, Pistolet 9, PM 8, Intimidation 10, Sens du Combat 10.

Prothèses: Cyberoptique avec IR, Afficheur Times Square, Implant Radio.

EVENEMENTS & RENCONTRES

- 1 Un groupe de quatre booster entraîne une fille de force dans le parc pour "s'amuser". Elle sera tuée si les joueurs n'interviennent pas.
- 2 Trois dorphes veulent du cash pour leur prochain fix. Pour l'obtenir ils vendent des chatons.
- 3 Un petit feu brûle dans le parc et un groupe de poseurs cuit ce qui ressemble à de petits rats gris. Les chatons du N2 ?
- 4 Vous remarquez une tête connue dans la queue du Bodukkan.
- 5 Bagarre à proximité du Jardin. Trois membres des Aigles d'Or taillent en pièce six Razors Sanglants. Belle démonstration de Kung-fu.
- 6-8 Un groupe de six ou sept yakuza escorte l'oyabun local vers sa voiture (une BMW 9018s). La rue est momentanément pleine de voitures de luxe et d'hommes tatoués avec costumes et lunettes.

9 Coup de feu en provenance du quartier résidentiel. Les yakuza semblent être en désaccord. Voulez-vous vraiment vous en mêler ?

10 Tout est calme.

CONTACTS

- 1 **Michiko Yashida**, propriétaire de Michiko's. En réalité cette "adolescente" a bien plus de trente ans. Elle se sert de traitements hormonaux et de biosculpture pour conserver l'apparence d'une jeune fille d'un peu plus de dix-sept ans, prétendant que cela l'aide à rester dans le coup.
- 2 **"Bill"**, un pote de "Savage Doc". Il peut organiser une entrevue à n'importe quelle heure du jour et de la nuit. Il travaille comme groom au Yamagumi.
- 3 **Kimki Yasaka**, ouvreuse au Bodukkan. Elle a les clés de l'endroit et sort avec un cadre d'Arasaka.

4 **"Le Couteau"**, tueur Yakuza opérant désormais à Night City. Maître du déguisement, personne ne connaît son vrai visage, voire même son sexe. On peut lui laisser des messages dans le Data-term situé à la sortie de la Banque Impériale, code Katana.

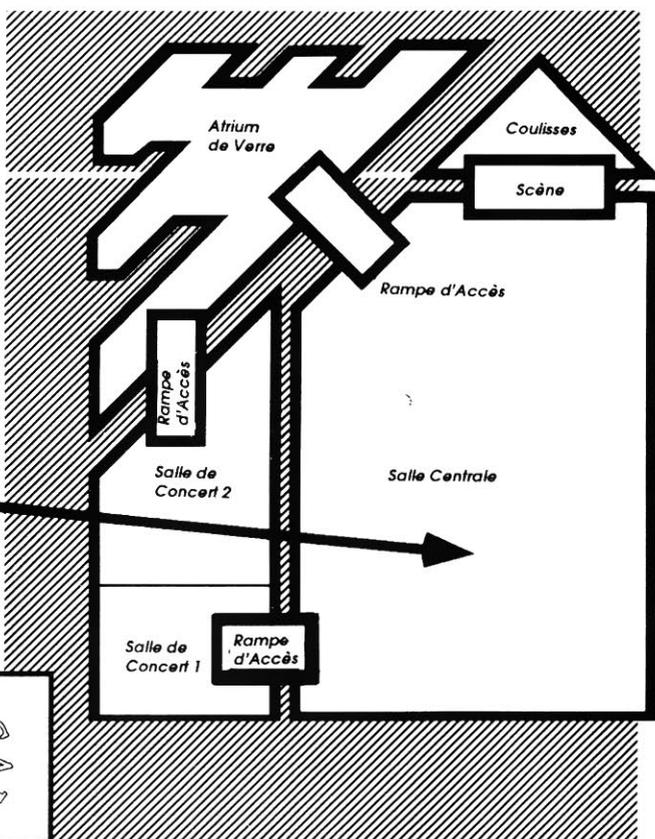
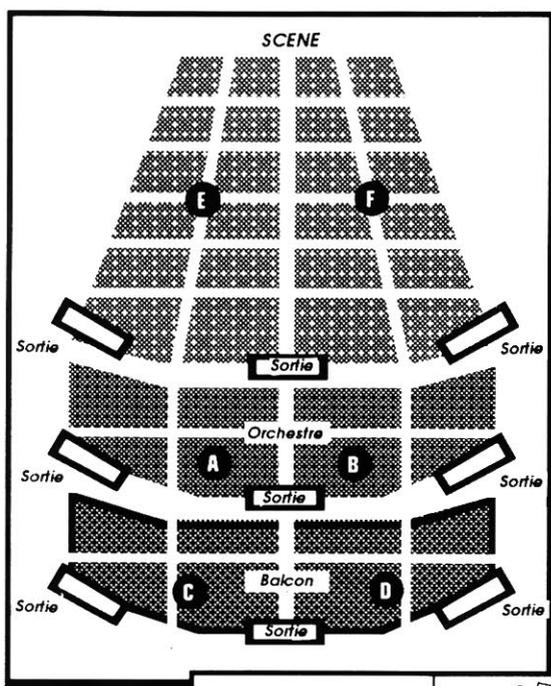
5 **Mamoru Shintani**, chef des Aigles d'Or, c'est l'un des meilleurs dans son genre à Night City. Spécialistes du combat au monokatana, les Aigles patrouillent le Jardin, une dette d'honneur après la mort de la jeune soeur de Shintani-san.

6 **Kenshiro Saeba**, jeune solo ayant fait la Guerre d'Amérique Centrale. Kenshiro était auparavant détective privé dans la Petite Italie où il a pris le surnom de "Chasseur Nocturne". Un jour, ayant déjoué un plan d'enlèvement de Yasumé Kazaki projeté par une famille rivale, il a été contraint de se réfugier dans J-Town.

Au grand dam de son fils naturel Shin, Hichigo Kan-zaki considère Ken comme son enfant. Exceptionnel avec un pistolet, il est d'un grand secours en cas de problème.

SYSTEME D'INFORMATION DATATERM

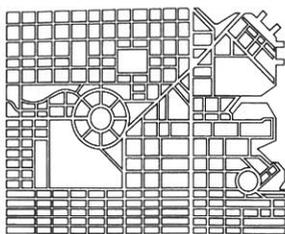
Sujet : Bodukkan



Billets en
Vente
Chez



LITTLE CHINA



D A T A T E R M

Little China est un quartier de petites propriétés commerciales, détaillants et autres résidences que l'on trouve en allant vers l'Est, entre le Centre Ville et le front de mer. Certains des plus vieux immeubles de Night City se trouvent ici, la plupart datant même d'avant les plans de Richard Night. Avec la réalisation du projet Night, la zone connue sous le nom de Chinatown a été repoussée vers l'Est par les promoteurs immobiliers. Une majorité de ces petits immeubles et boutiques devait être détruit ou rénové. Mais ils ont été épargnés jusqu'à un passé récent à cause d'événements d'une autre envergure comme l'Effondrement ou la Guerre contre la Mafia.

Bien que n'ayant pas l'influence de la Communauté Japonaise, les responsables chinois, réalisant qu'à ce rythme ils allaient bientôt se retrouver dans la Zone de Combat, ont décidé d'arrêter là l'hémorragie et la fuite en avant. Les accès au quartier sont devenus difficiles pour les promoteurs, les tongs sabotent l'équipement et terrorisent les ouvriers. En plus de cela, un récent flot d'argent en provenance d'Asie du Sud-Est a permis de garder le contrôle des propriétés à l'échelon local.

La plupart des rues sont devenues piétonnes, à l'exception de la 22ème rue, artère centrale du quartier. Les petites boutiques, les restaurants et les marchés à ciel ouvert abondent par ici.

Quelle qu'aie été l'histoire de Little China, la construction qui domine la zone est sans conteste le massif **Quartier Général de la Police**. Construit en 2018 en béton armé et vitre blindée (SP 100), c'est en fait un imposant fort urbain d'une vingtaine d'étages. C'est là que se déroulent la plupart des opérations de Police de Night City et que l'on peut trouver la **Cour Criminelle**, de création récente. Ce bâtiment réclame une attention particulière, en effet, on y conduira tout criminel convaincu d'attaque à main armée ou de violation des lois graves (c'est à dire les joueurs).

C4-1 Quartier Général de la Police de Night City, "Commissariat Central N 3"

Bien que la plupart des affaires criminelles de Night City soient expédiées au Complexe de Justice Criminelle Municipal, la ville a vite réalisé que ce dernier était insuffisant pour s'occuper des problèmes de la Zone ou se charger d'un Cyber Psycho de deux tonnes en pleine crise. Ainsi a-t-on construit le QG de la Police de Night City, sur les ruines de l'ancien Commissariat Central N 3, à la manière d'une prison de haute sécurité fédérale.

Il y a six cages d'ascenseurs dans le bâtiment. Quatre servent à des cabines normales opérant entre le premier et le neuvième étage, le quatorzième et le toit. Les deux autres ont des cabines de 2m sur 2. L'une d'entre elles sert au transport des criminels du premier étage aux cellules de sécurité ou à la Cour Criminelle et ne peut atteindre aucun autre étage. L'autre sert aux opérations spéciales de la Police et mène à l'héliport ou aux autres étages si la sécurité interne l'exige.

Le deuxième sous-sol, à l'origine un abri anti-atomique, est désormais utilisé pour l'entraînement aux opérations spéciales. Il abrite de plus l'armurerie, un atelier de réparation, un stand de tir de vingt cinq mètres et quatre chambre fortes dans lesquelles sont conservées les pièces à conviction. Le premier sous-sol sert de parking aux véhicules de patrouille et autres transports de Police et aux voitures personnelles. On peut y trouver le matériel nécessaire à la maintenance des voitures et à de simples réparations ainsi qu'une station service. Tout patrouilleur endommagé (ou véhicule confisqué) lors d'une arrestation est amené ici pour réparation ou conservation.

Le premier étage regroupe le hall d'entrée, les bureaux d'enregistrement et un petit dépôt. Les étages deux à huit abritent les bureaux des différents services, des cellules et des salles d'interrogatoire. Chaque étage a son service spécifique : Répression des Fraudes, Vols, Crimes, Moeurs, Stupéfiants, Inspection Générale des Services...

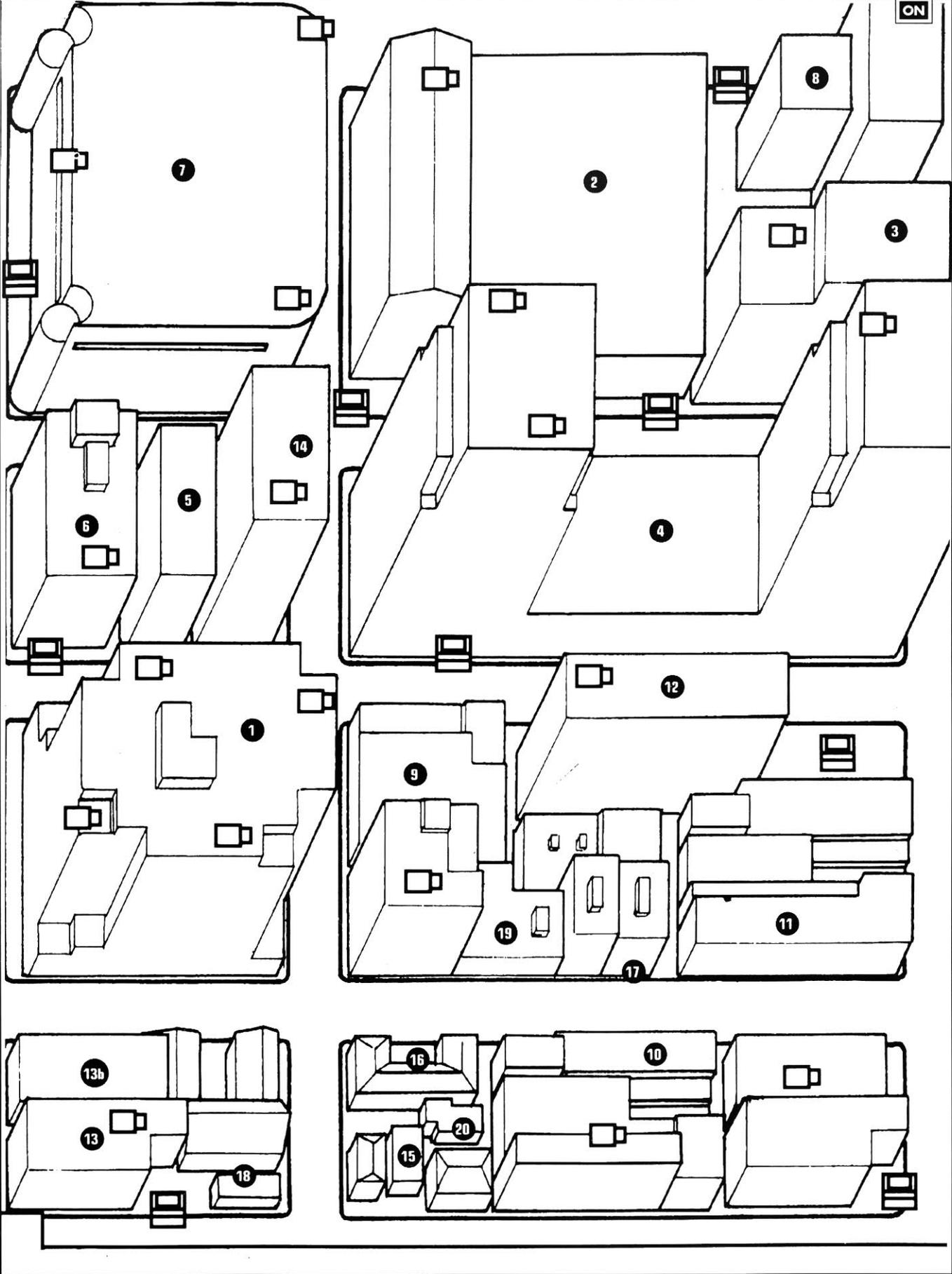
Au neuvième et dixième étages, récemment réaménagés, on peut trouver la nouvelle **Cour Criminelle**. Automatisée et réduite à l'essentiel, c'est là que les criminels inculpés sont jugés et si reconnus coupables condamnés pour leurs actes. Le onzième étage contient le laboratoire de médecine légale, le département informatique et les archives. Le douzième regroupe quant à lui des vestiaires, un gymnase, des douches et des dortoirs pouvant accueillir trente six policiers. On y trouve aussi deux salles de conférences où se tiennent les briefings et les debriefings.

La prison occupe tous les étages du treizième au seizième. Sa capacité d'accueil est de deux cent quarante personnes. Le seizième abrite les quartiers des femmes et les cuisines. Les dix-sept et dix-huitième étages, quant à eux, contiennent chacun trente-six cellules de haute sécurité. On les utilise pour les cyberpsychos, les terroristes, les prisonniers politiques et ceux attendant leur transfert dans des prisons d'état. Toutes ces installations sont surveillées par des microcaméras dissimulées et reliées à une salle de contrôle au dix-neuvième étage. Le vingtième étage est occupé par le PC opérations et la surveillance aérienne.

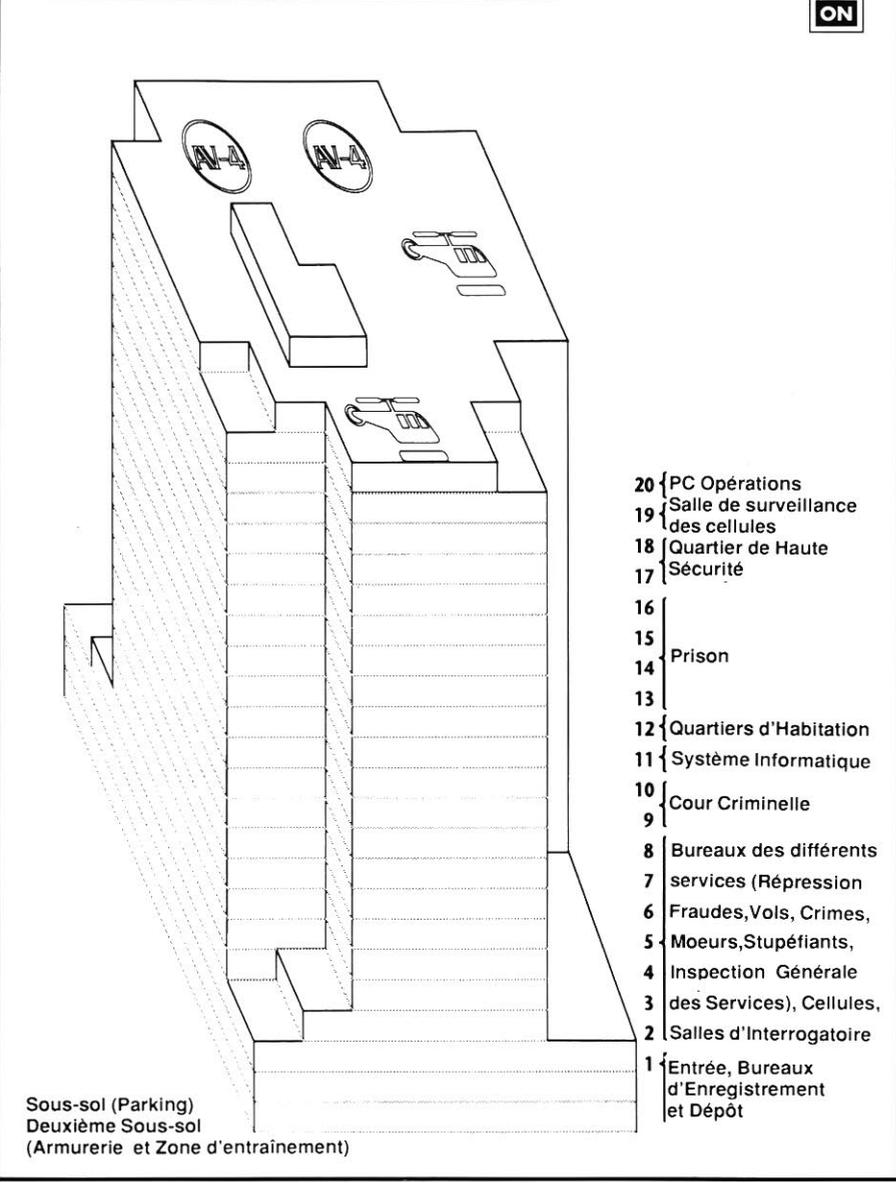
SYSTEME D'INFORMATION DATATERM

Sujet : Little China

▶ UP
ON



DATATERM **Sujet : Commissariat Central** **UP** **ON**



avion sur la Maison-Blanche pour tuer le Président des Etats-Unis. Piper, maîtrisa les criminels mais mourut des suites des blessures reçues durant cet acte héroïque.

Le gymnase occupe seulement les deux premiers étages. Le reste de ces deux bâtiments jumeaux étant occupé par divers bureaux. Les trois derniers étages abritent le **Club Atlantis**, lieu de rencontre apprécié par de nombreux cadres et autres ronins se reposant entre deux missions. Cet établissement, très cher, est construit dans un style rappelant la "Maison des Escaliers" de M.C. Escher. Une série d'escaliers en porte-à-faux, de miroirs à angles droits, d'éclairages spéciaux et de mannequins judicieusement disposés donnent l'illusion que les gens marchent sur les murs, défiant les lois de la physique et de la gravité. Le bar possède une large sélection d'alcools, de liqueurs et de bières ainsi que deux pistes de danse.

Niveau de Protection : 2

C4-3 Immeuble de Bureaux

Ce bâtiment comporte douze étages de bureaux et deux sous-sols réservés à des parkings. Les niveaux trois à six sont à louer (100 mètres carrés pour 1 400 Eb par mois). A cause d'une récente récession immobilière les promoteurs sont prêts à faire d'importants efforts pour assurer ne serait-ce qu'un bail de douze mois.

Niveau de Protection : 1

C4-4 25 Highcourt Plaza Hotel

Vingt-huit étages de luxe, deux tours de verre jumelles, quatre ascenseurs panoramiques s'élevant de l'atrium, le Highcourt possède un décor très Art Déco années '20. L'aile Ouest comporte une piscine intérieure, un sauna et un club de mise en forme. L'aile Est, quant à elle, abrite une salle de conférence (capacité 200 personnes), une agence de voyage et un restaurant français trois étoiles, le Fontainebleau.

Du troisième au vingt-quatrième étage on trouve des chambres doubles avec salle de bain. Les étages vingt-cinq à vingt-sept regroupent seize suites avec cuisine, salle de bain et interface Réseau. Au vingt-huitième étage on trouve deux immenses appartements réservés aux chefs d'état, grands industriels ou stars du rock avec leur suite.

Il y a un service de voituriers qui conduisent les véhicules dans les deux sous-sols du parking. On peut aussi louer des voitures et des limousines si l'on désire se déplacer en ville. Le toit de l'aile Ouest a été spécialement aménagé pour

Le dernier étage est destiné aux opérations aériennes en provenance ou à destination du QG et comporte un radar, un hangar et une tour de contrôle chargé du trafic aérien aussi bien policier que civil dans un périmètre d'une dizaine de pâtés de maisons. L'héliport et le toit ont été renforcés en 2018 pour accueillir des AV4 et peut recevoir jusqu'à quatre engins en plus des deux Turbocoptères Bell Spy Eye 18, équipés de modules de recherche actifs avec projecteur IR et canon rotatifs de 15mm.

Niveau de Protection : 4

C4-2 Club Atlantis et Arène Sportive Piper Memorial

Ce gymnase couvert peut accueillir jusqu'à 1 400 personnes. On y organise du catch professionnel, de la boxe et toutes sortes de sports sanglants. C'est Net 54 qui a l'exclusivité des droits de diffusion pour tout ce qui est montré ici. L'Arène fut construite en 1999. Son nom lui vient d'un catcheur professionnel qui, sans le savoir, fit échouer un complot terroriste visant à crasher un

accueillir les appareils les plus imposants des corpos, qu'il s'agisse d'hélicoptères lourds ou d'avions à décollage vertical.

La sécurité de l'hôtel se compose de deux détectives armés et de quatre équipes de huit personnes en civil patrouillant par rotations de huit heures. Il y a de plus deux hommes attachés à la surveillance des caméras. Equipés de pistolets électriques paralysants et de radios portables, les gardes peuvent faire face à la majorité des situations délicates habituelles (individus bruyants ou saouls, mauvais clients...). Si quoi que ce soit de plus sérieux devait se produire, comme un client en danger par exemple, la direction n'hésitera pas à faire appel aux autorités.

Niveau de Protection : 2

C4-5 Parking Multi-niveaux

Parking de six étages pouvant accueillir jusqu'à cinq cent voitures. Il y a des parcmètres à chaque emplacement et le tarif est de 1 Eb l'heure. Le parking, appartenant à la filiale locale de AllPark, n'a aucun système de sécurité, et tout véhicule non protégé fera une cible facile pour les "Seigneurs de la Discipline", un boostergang local (c'est une bande d'adolescent dont le principal signe distinctif est d'arborer des uniformes nazis). Les crimes des Seigneurs varient du simple forçement de serrure au vol de voiture. C'est un gang de losers facilement impressionné par un peu de sang froid ou un coup de feu.

Niveau de Protection : 1

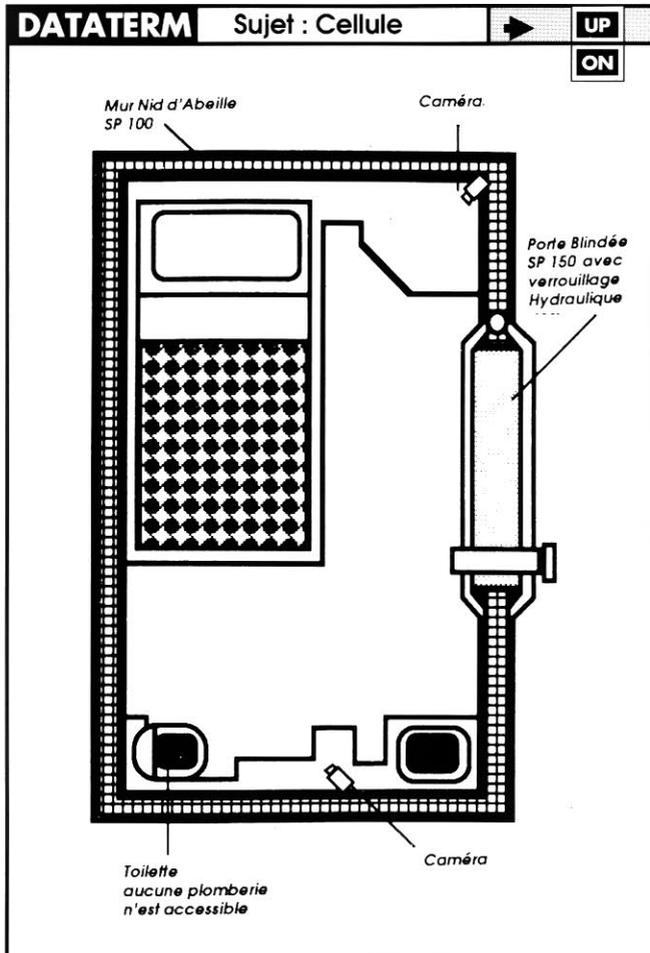
JUSTICE DIGITALE



Tous les procès se tenant dans la nouvelle Cour Criminelle ont lieu via informatique. Les inculpés sont reliés à leurs avocats par vidéo. Le juge dirige lui aussi le procès via un canal vidéo, rendant ses décisions de la même manière. Les jurés, rendent leur verdict après avoir vu les preuves et entendu les témoins à la télé. Si l'accusé est jugé "non coupable", il est libéré dans les vingt-quatre heures, dans le cas contraire il est transféré dans les cellules de Haute Sécurité avant d'être emmené en prison fédérale. Dès que six coupables sont là, on appelle un AV de transport. Les détenus sont alors légèrement drogués et entravés avant d'être conduits en Centre pénitentiaire.

Une fois au Centre, on les traite en fonction de leur peine. Certains sont emprisonnés ou envoyés en Centre psychiatrique, d'autres reçoivent des implants d'aversion, d'autres enfin sont envoyés au Centre d'Euthanasie de Saint Quentin, où ils attendront leur unique chance de faire appel. Si celui-ci échoue, la sentence adéquate est exécutée dans les 48 heures.

Une fois au Centre, on les traite en fonction de leur peine. Certains sont emprisonnés ou envoyés en Centre psychiatrique, d'autres reçoivent des implants d'aversion, d'autres enfin sont envoyés au Centre d'Euthanasie de Saint Quentin, où ils attendront leur unique chance de faire appel. Si celui-ci échoue, la sentence adéquate est exécutée dans les 48 heures.



C4-6 First National Bank de Night City

L'un des plus vieux immeubles de Night City, construit durant les phases initiales de réalisation de la ville, quand la qualité de la vie importait plus que les délais. L'architecte voulait créer une impression d'espace et d'équilibre pour les employés. Les parcs et les marchés et restaurants à ciel ouvert prévus ne virent jamais le jour après la mort du fondateur de la ville.

De nombreux vieux clients de la banque préfèrent régler leurs affaires à l'ancienne et cela se reflète dans le service. La banque est équipée d'un complexe de guichets automatiques accessibles en voiture mais aussi du traditionnel hall de réception avec guichetiers et attachés commerciaux prêts à vous aider à ouvrir un compte. Une fois le compte ouvert, toutes vos opérations bancaires peuvent être réalisées via le Réseau ou une carte de retrait.

Niveau de Protection : 2

C4-7 Centre d'échanges de Night City

C'est le coeur du système de transports en commun de Night City. Il comporte aussi les ateliers d'entretien de la STNC. Les Bus sont entreposés dans un immense garage au Sud, acheminés chaque jour pour suivre leurs parcours. Le côté Ouest sert de terminal pour les taxis et les voitures particulières ; les bus arrivent et repartent par deux rampes d'accès couvertes au Nord et au Sud. L'aile Est abrite un garage où s'effectue les réparations d'urgences et où sont conservés des véhicules de rechange.



Le premier sous-sol contient la station du RINC, qui sert de correspondance entre les lignes A et C du MagLev. Tous les trains privés (en provenance des "Fourmillières") s'arrêtent ici. Le second sous-sol sert de terminal au Planétrain ; certaines rames RINC peuvent cependant être détournées ici pour entretien.

Niveau de Protection : 2

C4-8 Crestview

Cette élégante résidence de quatorze étages, construite en 2007 par la Notori Corporation d'après les plans du maître architecte Jon Kurokawa, abrite soixante quatre appartements. Un accès au centre ville rapide et de nombreux commerces de proximité ne sont que deux des nombreux avantages qu'il y a à s'installer ici.

La sécurité dans cet immeuble frise la paranoïa, des cartes d'identification fournies par une compagnie de sécurité locale, la Benten Security Company, sont nécessaires pour y pénétrer. Cette société n'est en fait qu'un écran pour Arasaka qui l'utilise pour l'entraînement de ses gardes en conditions réelles.

Arasaka possède de plus un étage complet de la résidence qu'elle réserve à des invités importants où a des situations nécessitant la plus grande discrétion. Tout Cyberpunk voulant pénétrer Crestview pourrait se retrouver dans une situation très délicate.

Le bâtiment comporte un parking souterrain comptant cent vingt-huit emplacements réservés et trente deux

places pour les invités et les personnels de sécurité et d'entretien. Le toit est équipé d'une aire d'atterrissage pour les résidents possédant des appareils volants de petite taille. Il y a même un hangar qui peut accueillir jusqu'à quatre de ces engins. NOTE : l'héliport a récemment été renforcé pour accueillir des AV sans risquer d'endommager la structure de l'immeuble.

Niveau de Protection : 4

C4-9 Chen : Jardins Orientaux

La taille de cet établissement et sa cuisine de qualité en font l'un des restaurants les plus populaires de Night City. On y trouve de nombreuses spécialités notamment Cantonaises, Mandarines et Thai. Le décor rappelle celui d'un jardin impérial avec poissons Koi, cages à oiseaux et éclairages doux destinés à créer un environnement relaxant et luxueux pour les clients. Le service est poli, rapide et efficace, surtout quand on sait que les serveurs sont humains. Quatre étoiles.

Niveau de Protection : 1

C4-10 Wu Chii Lee et Fils, Apothicaires & Ecole d'Arts Martiaux Yeh Ching Yah

Une grande boutique bien éclairée, garnie d'animaux empaillés et conservés, de tableaux d'acupuncture et dont un mur est couvert de centaines de tiroirs. Il y a un petit comptoir dans le fond de la boutique. Le Dr Lee peut vous prescrire de nombreux remèdes à base d'herbes chinoises. Il ne vend pas de drogues ou de médicaments illégaux.

Le Dr Lee est connu dans le voisinage sous le nom de Feng Shiu, le géomancien. Une combinaison de prêtre, docteur, psychiatre qui prédit aussi l'avenir. Si vous obtenez ses faveurs, il peut se révéler une excellente source d'informations.

Au deuxième étage on trouve une salle de sport/dojo dirigée par le fils du Dr Lee, Bryan. L'école Yeh Ching yah enseigne de nombreux styles de combats différents et possède sa propre salle de musculation. Les vestiaires et les douches sont réservés aux membres.

Niveau de Protection : 0

C4-11 Ling Po Import/Export

Depuis 1997, Ling Po Import/Export a ramené d'Asie quantités d'objets de luxe ou exotiques pour les collectionneurs. On y vend de la porcelaine de Chine (de très bonne qualité) et autres objets d'art orientaux. Les prix de la majorité des objets que contiennent leurs galeries sont prohibitifs, mais Ling Po Import/Export garantit leur authenticité allant même jusqu'à fournir avec précision des détails sur la provenance ou l'histoire de leurs articles. L'immeuble de quatre étages qui abrite cet établissement date de 1940, l'un des plus vieux encore debout à Night City. Rénové à plusieurs reprises par son propriétaire, Daniel Ling Po, il se dresse en exemple pour la communauté de Night City.

Niveau de protection : 2

C4-12 Auberge de la Porte Rouge

Cet hôtel, situé à la limite de Little China, est l'un des nombreux établissements-cabines gérés par la chaîne d'hôtel Auberges de la Porte Rouge. Pour une somme modique (12 Eb par jour plus la consommation d'eau) tout le monde peut louer une "chambre". Ces cabines font 1,5m en largeur, 3m en longueur et 2,5m en hauteur et se déclinent en quatre tons pastel. Elles sont équipées d'un lit escamotable, d'un minuscule lavabo et d'un coffre mural. Des draps jetables, de la glace ainsi qu'une sélection de boissons et d'aliments sont disponibles dans des distributeurs à tous les étages. Ces cabines sûres, efficaces, propres et bon marché représentent le nec plus ultra de l'hôtellerie à entretien réduit moderne.

En pénétrant dans le hall on peut immédiatement vérifier les disponibilités de l'hôtel sur un tableau d'affichage prévu à cet effet. Les chambres ont des codes couleur et des numéros. Les chambres marquées en noir sont soit indisponibles soit occupées. Appuyer sur le bouton correspondant à votre choix, payez, cash ou par carte de crédit, et vous pourrez aller dormir. Il vous reste maintenant trois minutes pour confirmer votre réservation en imprimant votre pouce sur l'identificateur de la porte de votre cabine. L'UC de l'ascenseur n'est pas toujours très coopérative (25 %) et refusera parfois d'amener les gens à l'étage désiré. Rien de très grave, mais la confirmation d'une réservation peut parfois s'avérer délicate.

Niveau de Protection : 1

C4-13 Renta-Robo

On peut trouver les succursales grises et blanches Renta-Robo un peu partout en ville. Elles sont entièrement gérées par une IA. Elles n'emploient aucun personnel humain. Votre interlocuteur sera un vendeur IA, qui

prendra votre numéro de carte de crédit, choisira votre véhicule et l'amènera jusqu'à vous depuis le dépôt central grâce à son système de pilotage automatique. Les bureaux Renta-Robo ne sont ni plus ni moins que des salles d'attente dont l'un des murs est entièrement couvert par un écran vidéo et possédant un Dataterm et un téléphone vous permettant de communiquer avec un interlocuteur humain en cas de problème (ce qui arrive rarement). Les véhicules sont stockés dans un petit parking adjacent à l'immeuble principal.

Niveau de Protection : 1

C4-14 AéroTaxi

Il s'agit principalement d'une compagnie de taxi aériens, spécialiste des vols courts à destination de Night City et ses environs. Les taxis aériens sont un phénomène relativement nouveau, surtout dû au fait que, les prix baissant, ce type de véhicule est devenu plus abordable. AéroTaxi fût l'une des premières sociétés à s'intéresser à ce marché lucratif. Elle s'en est appropriée une part importante en négociant et partageant les coûts des aires d'atterrissage avec de nombreux propriétaires d'immeubles en ville. Avec un tarif de 10 Eb au km plus une taxe d'embarquement de 25 Eb, AéroTaxi est avant tout réservée aux cadres pressés ou aux Cyberpunks ayant besoin de changer d'air rapidement.

La flotte d'AéroTaxi se compose d'environ 10 AV-4 adaptés, 3 aéogyres et trois des nouveaux AV-7. Leurs unités roulantes servent surtout pour les cas où une approche



LE COUP DU RESTAURANT CHINOIS

Comme beaucoup d'autres "Chinatowns" aux Etats-Unis, la Little China

de Night City est un ensemble inextricable de famille interconnectées et de boutiques et autres entreprises communes et dynamiques. L'espace étant une denrée rare, un simple immeuble de trois étages peut contenir jusqu'à quinze différents commerces (la plupart très semblables). Lorsque vous peuplerez votre Little China personnelle, peut-être trouverez-vous utile de vous référer au système de développement de libre entreprise suivant. Jetez d'abord 1D10 pour connaître le nombre de boutiques que contient un immeuble puis un autre pour en déterminer la nature grâce à la table ci-dessous :

- | | |
|-----|---|
| 1 | Tatoueur |
| 2 | Petit marché |
| 3-5 | Boutique de curiosités |
| 6 | Boucher |
| 7 | Restaurant |
| 8 | Activité illégale : bordel, salle de jeu, dépôt de drogue |
| 9 | Affaire couvrant l'organisation Ling Po |
| 10 | Boutique vendant des articles religieux |

aérienne serait trop dangereuse. On peut les appeler par téléphone, Dataterm ou depuis la plupart des immeubles du Centre d'Affaires. L'immeuble Aéro taxi est avant tout un centre logistique, l'entretien et le stockage des véhicules étant réalisé sur des aires spéciales que possède la société un peu partout en ville.

Niveau de Protection : 1

C4-15 Nouvelle Pharmacie Chinoise Ling Husan's

Fournisseur très actif sur le marché de la drogue de Night City, M. Ling couvre son activité réelle avec sa pharmacie. Il est assez étonnant de constater que c'est un excellent pharmacien, et son activité légale est presque aussi importante que son trafic. Toutes les transactions illégales sont réalisées via Dataterm, code ALCHMST. Une fois connecté, le client trouvera les tarifs et les instructions nécessaires pour commander les différentes marchandises.

Niveau de Protection : 0

C4-16 Marché de Hongkong

Marché chinois typique, on y trouve des légumes frais et autres mets nécessaires à la préparation d'une excellente cuisine chinoise. Le marché est très prisé par les Affairistes et les Risque-Tout et il n'est pas rare de voir un cadre d'EBM descendre les allées tout en poussant ses enfants devant lui. Le marché est dirigé par Malcolm Allister et sa femme, une chinoise répondant au nom de Tsuan Lee. Le couple a hérité le marché de la mère de Tsuan Lee, qui l'a dirigé jusqu'à sa mort en 2018. La sécurité est assurée par le Crusher Militech de Malcolm, son arme favorite lorsqu'il travaillait pour cette compagnie.

Niveau de Protection : 0

C4-17 Salon de Massage de Madame Lin

Madame Lin est réputée pour ses massages et ses filles. Pour à peine 40 Eb, vous pourrez savourer les "délices Paradisiaques" d'un "authentique" massage oriental. Si les aménagements intérieurs peuvent décevoir par rapport aux publicités, les filles sont réellement compétentes. La plupart des filles qui font partie de l'organisation criminelle de Ling Po débutent ici, c'est en quelque sorte un terrain d'entraînement. Bien qu'il n'y en ait aucune preuve, la rumeur veut que Madame Lin soit impliquée dans le trafic d'esclaves de l'Anneau du Pacifique.

Niveau de Protection : 1

C4-18 La Boîte à Jouets

La Boîte à Jouets est dirigée par un vieillard du nom de Hing Chin qui, selon les gens du coin, aurait bien plus de cent ans. La boutique se trouvait déjà au même coin de rue quand Night City s'appelait Del Coronado. M. Chin a vendu des jouets à trois générations d'enfants de Little China et continuera à le faire jusqu'à ce que la mort le rattrape. Il a des articles provenant du monde entier, tous de très bonne qualité.

Niveau de Protection : 0

C4-19 Le Dragon d'Argent

Restaurant Chinois de grande qualité, dont la clientèle est exclusivement composée de gens de Little China.



Le Dr Wu Chii Lee (au centre) et son Fils (à gauche) lors de la Fête du Nouvel An (Net 54)

Tout étranger sera refoulé avec des excuses du style "plus de tables" ou "nous allons fermer". Si des clients potentiels essaient de rentrer de force ils regretteront vite leur arrogance. Le repas leur semblera d'abord bon mais, moins d'une heure après avoir mangé, ils auront de terribles crampes d'estomac.

NOTE : tout Cyberpunk devra bien réfléchir avant de penser à se venger de la direction du restaurant, elle a des liens étroits avec les Tongs locaux. Très étroits.

Niveau de Protection : 1

C4-20 Vieille Chine

Boutique de curiosités typique. On peut tout trouver ici, du temple de Bouddha en plastique à la représentation de la déesse Kali en ivoire synthétique. Un magasin pour touristes quoi, avec les prix appropriés.

Niveau de Protection : 1

FIGURES LOCALES

Dr Wu Chii Lee

Les gens du voisinage le considère comme un guérisseur, un prêtre, un devin et un herboriste. Il est aussi connu et respecté car il sait tout ce qui se passe à Little China. Les informations coulent entre ses doigts comme de l'eau, toujours adressées à ceux à qui elles profiteront le mieux. Pour la plupart des gens, ce n'est qu'un simple herboriste ne parlant que le cantonais. Cependant si on lui soumet un problème intéressant ou qu'on lui rend les hommages appropriés, cette façade disparaît bientôt, révélant un allié très précieux.

INT9 REF8 TECH4 SF7 CH8BT4 MV4 CON5 EMP10

Compétences : Médecine 8, Pharmacologie 10, Enseignement 4, Perception Humaine 7, Indig 5, Arts Martiaux 6, Connaissance de la Rue 3, Culture 3, Persuasion 3, Perception 3, Connaissance Générale 3, Conduite 6, Langue Complexe (Chinois) 7

Prothèses : Aucune

Sensei Bryan Duncan Lee

Né en 1986, il est le fils du Dr Wu Chii Lee et de sa femme Susan Anthony Lee, diplômée de Berkeley et professeur d'études Orientales à NCU. Très jeune, Bryan a démontré des possibilités extraordinaires dans le domaine des arts martiaux, triomphant dans de nombreux tournois importants. En 2017, sur le chemin des présélections Olympiques, un accident de voiture tua sa mère et le rendit aveugle. Trois ans passèrent avant que la vue put lui être rendue grâce à des implants cyberoptiques. Depuis lors il enseigne les arts martiaux dans une salle située au-dessus du magasin de son père, tout en étant solo à ses heures.

INT 7 REF 10/12 TECH 6 SF 9
CH 7 BT 7 EMP 8 MV 8 CON 8

Compétences : Athlétisme 7, Arts Martiaux 9, Arme de Mêlée (Arts Martiaux) 5, Enseignement 8, Discrétion 5, Perception 7, Pistolet 4, Pharmacologie 2, Culture 2, Langue Complexe (Chinois) 4, Connaissance Générale 3, Habille-ment et Style 4, Connaissance de la Rue 3, Conduite Moto 3.

Prothèses : Cyberoptique avec Senseur de Température, Anti Eblouissement, Lunette de Visée, Amplificateur de Lumière, Neuromat avec Booster de Réflexes.

David Ling Po

Né à Hongkong, il a émigré aux Etats-Unis en 2014 avec toute sa famille. Diplômé (Summa Cum Laude) de l'Université de Stanford, Ling Po a tout de l'homme d'affaire modèle, pilier de la communauté chinoise. Cependant, derrière ce masque de respectabilité, Ling Po est le chef du Weng Fang Tong, l'organisation criminelle chinoise la plus puissante de la Côte Ouest. Ils contrôlent l'intégralité du jeu, de l'usure et de la prostitution dans Little China. La presque intégralité des gangs de Little China sont à la solde de Ling Po, utilisés comme autant de gros bras dans ses affaires. Dirigeant tout depuis le dernier étage de son affaire d'import export, il surveille le quartier grâce à ses hommes de main, qui ont tous l'un de leur yeux remplacé par une microcaméra. L'information qu'ils lui retransmettent est bien sûr brouillée pour ne pas être interceptée.

INT 8 REF 7 TECH 6 SF 9 CH 9 BT 8 EMP 4 MV 6 CON 7

Compétences : Jeu 4, Connaissance de la Rue 6, Conduite 2, Indic 8, Perception Humaine 3, Vol 4, Persua-sion 4, Pistolet 4, Perception 6, Intimidation 6, Connaiss-ance Spéciale (Art) 9, Séduction 2, Arts Martiaux 2, Culture 3, Langue Complexe (Chinois) 5.

Prothèses : Prises d'Interface, Puces de Mémoire, Cyber-main

- 2 Une petite fusillade a éclaté entre des membres du Weng Fang Tong et des Boosters de la Zone. Ceux-ci sont inférieurs en nombre mais mieux armés. Choisissez votre partenaire, il est l'heure de danser.
- 3 Un boutiquier en colère accuse un des joueurs d'avoir volé un canard disposé devant son échoppe.
- 4 Un jeune garçon essaie de voler le portefeuille de l'un des joueurs dans une rue pleine de monde.
- 5 Une jeune fille vient trouver les joueurs pour leur demander d'aider son père victime des Tong. Il a refusé de payer pour sa "protection".
- 6 Un magicien s'installe au coin de la rue, le trafic pié-tonnier ralentit.
- 7-9 Le trafic piétonnier est si important que tout déplace-ment est très lent et difficile.
- 10 A la tombée de la nuit, les habitants de Little China donneront une fête commémorative. Il y aura des feux d'artifice, des dragons dansants et bien d'au-tres choses encore. Surveillez vos arrières.

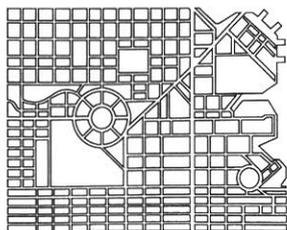
CONTACTS

- 1 **Lin Chi Nan**, prostituée travaillant pour Ling Po, elle fut achetée à ses parents dès sa plus tendre enfance. Sa beauté a été bafouée par les coups.
- 2 **Sang Hoi Wan**, artiste de rue en contact direct avec Wu Chii Lee. Il enverra les joueurs vers M. Lee si la situation devient tendue.
- 3 **Tani Chow**, apparemment il ne s'agit que d'une prosti-tuée de plus. En réalité, "Tani Chow" s'appelle Helen Leigh Atkins, c'est une étudiante qui a (malheureuse-ment pour elle) tapé dans l'oeil de Ling Po. Lors-qu'elle l'a rejeté, il l'a fait kidnapper, puis lui a lavé le cerveau, droguée et fait biosculptée en chinoise. Une puce de chinois a complété l'ensemble et, après avoir joué avec elle pendant quelques se-maines, il l'a envoyée dans la rue pour rapporter de l'argent. "Tani" n'est désormais plus qu'une épave sous l'emprise de la drogue. Avec un sé-rieux traitement psychologique elle pourrait être sauvée, sa famille d'ailleurs, des cadres importants d'EBM, a offert une récompense de 50 000 Eb pour son retour.
- 4 **Sam Chin**, homme de la rue, il connaît tous les recoins de Little China et peut retrouver n'importe qui avec un peu de temps. Ling Po a mis sa tête à prix après qu'il ait aidé les flics à découvrir un réseau de drogue.
- 5 **Wan Kin**, un vieil homme qu'il n'est pas rare de trou-ver assis à différents coins de rue de Little China. Il connaît tout sur tout et tous. Bien approché, il pour-rait donner des informations intéressantes.

EVENEMENTS & RENCONTRES

- 1 Une prostituée vous propose ses charmes. Peut-être un bon moyen de commencer à apprendre des choses sur l'organisation de Ling Po.

STUDIO CITY



D A T A T E R M

C'est ici que l'on peut trouver Colonial Studios, ancienne maison de production cinématographique qui a connu un certain succès après l'Effondrement. Fondée par le cinéaste avant-gardiste Francesco Cippolina et son associé Greg Lukasian, Colonial a produit des grands classiques comme *Le Sourire de Lady Xanadu*, *Destin à Damas (qui rend hommage au Troisième Homme d'Orson Welles)* et *Le Messie de la Mer Sans Fond*, avant de connaître des difficultés en réalisant des séries Z comme *Les Mécanoïdes Tueurs de la Plaque des Amazones* ou *Un Démon dans ma Tasse*.

Nombreux sont les habitants de Night City qui trouvent que Colonial Studios n'est qu'un gaspillage d'espace, les autres souhaitant voir les studios se déplacer hors de la ville. Mais Colonial n'a pas l'intention de déménager, ils ont obtenu un bail de cinquante ans de la ville et comptent bien l'exploiter à fond, tout spécialement la fille de Cippolina, Magretta, qui espère rendre à la compagnie sa gloire d'antan.

Cette intransigeance gêne de nombreuses sociétés qui ont des plans de développement pour la zone. Certains cadres de Colonial pensent que celles-ci sont derrière la vague "d'accidents" qui a frappé les studios dernièrement. Les multinationales ont nié bien-sûr.

Colonial Studios

Il s'agissait à l'origine d'une importante compagnie cinématographique que de nombreux revers financiers et un malencontreux incendie ont ruiné. Un groupe d'investisseurs étrangers, dirigé par Magretta Cippolina l'a récemment racheté afin d'en faire le nec-plus-ultra de la production holographique et Braindance. La rénovation et la réhabilitation des installations sont en cours et devrait

être terminées en Mai 2022. Alors même que la reconstruction se poursuit, plusieurs projets sont en cours de tournage sur place.

La sécurité est assurée par des gardes en uniforme et des patrouillent de deux hommes circulant dans les studios et leurs environs. Les studios sont entourés d'un grillage de 5m de haut et n'a que deux entrées sur la 21ème et sur Sterling Avenue. Le grillage est équipé de capteurs de poids et de vibrations. Toute personne tentant d'enjamber cette barrière sera frappé par des chocs électriques successifs arrivant par intervalles de trois secondes et progressivement plus forts. Pendant ce temps, des gardes seront dépêchés sur place.

C5-1 Bureaux Principaux

Ces trois bâtiments abritent les bureaux de Colonial Studios. L'immeuble se trouvant sur Sterling rappelle ceux typiques des années quarante, les deux autres étant purement fonctionnels. On s'y occupe de la gestion du personnel et des problèmes juridiques et commerciaux.

Niveau de Protection : 2

C5-2 Studio A

C'est là que se réalisent la plupart des productions TV de Colonial. A l'heure actuelle on y tourne deux jeux télévisés et un sitcom quotidien destinés à plusieurs chaînes importantes.

Niveau de Protection : 2

C5-3 Studio B

Cet espace est en cours de rénovation pour accueillir tout un ensemble de technologies holographiques et informatiques.

Niveau de Protection : 2

C5-4 Studio C

Il n'y a plus ici que les ruines d'un bâtiment. Un incendie, provoqué par un pyromane qui n'a pas encore été identifié, a détruit les installations sonores qui s'y trouvaient, tuant deux gardes prisonniers des flammes.

A l'heure actuelle, la construction attend d'être démolie. Les propriétaires ont en effet d'autres projets pour elle. Il y a un mur de construction en bois tout autour du site et y pénétrer est peu recommandé, l'ensemble menaçant de s'effondrer à tout moment.

NOTE : Le sous-sol du bâtiment n'a pas été endommagé par le feu, seulement par l'eau. Sans que les gens du studio s'en aperçoivent, un groupe de "souterrains" y a emménagé en creusant un tunnel à partir d'un égout condamné tout proche. Comptant quelques quarante membres, ce groupe de sans-abri a commencé un business illégal de fabrication de masques et de vêtements anti-pollution pour leurs autres compagnons "souterrains".

Niveau de Protection : 0

C5-5 Entrepôt A

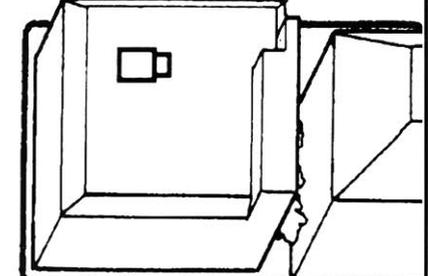
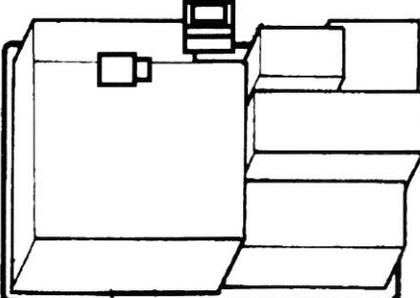
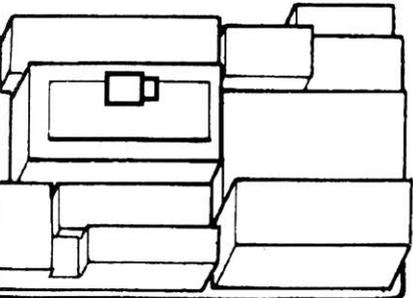
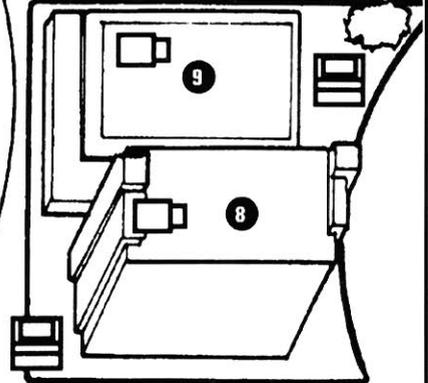
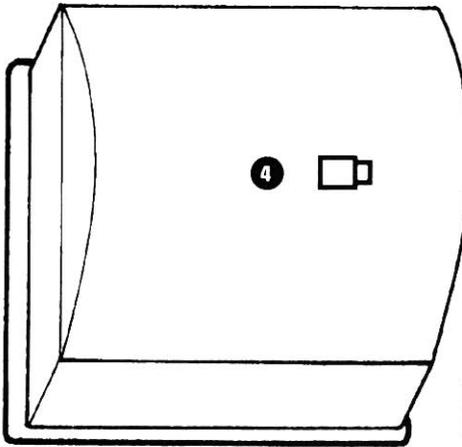
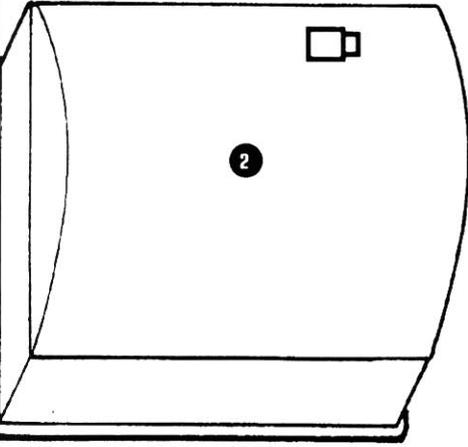
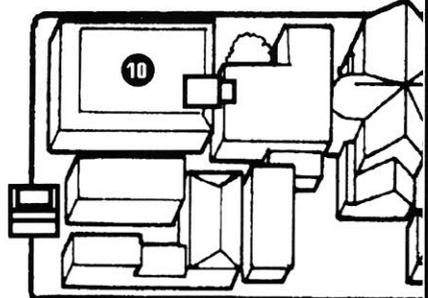
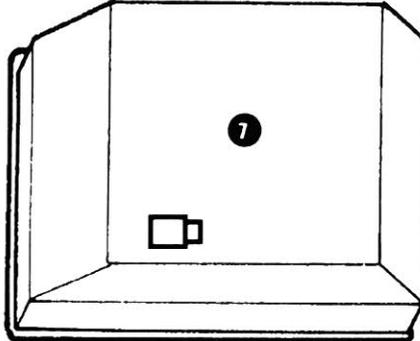
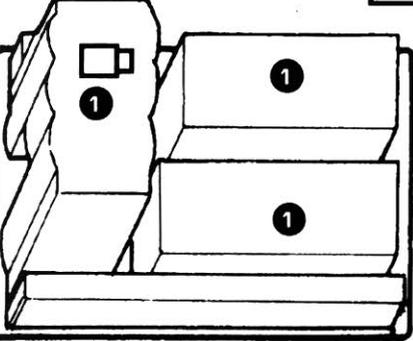
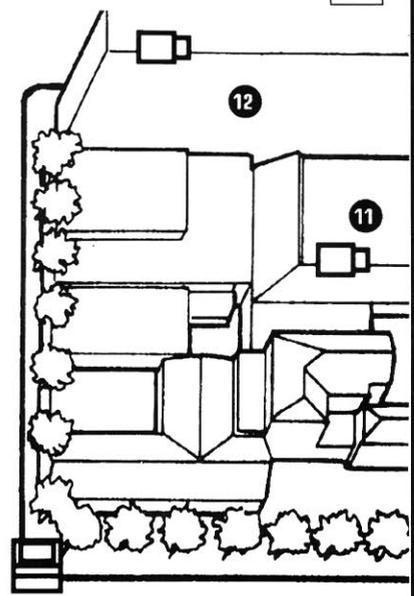
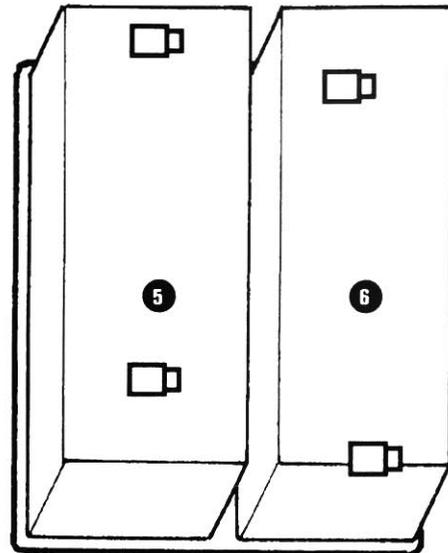
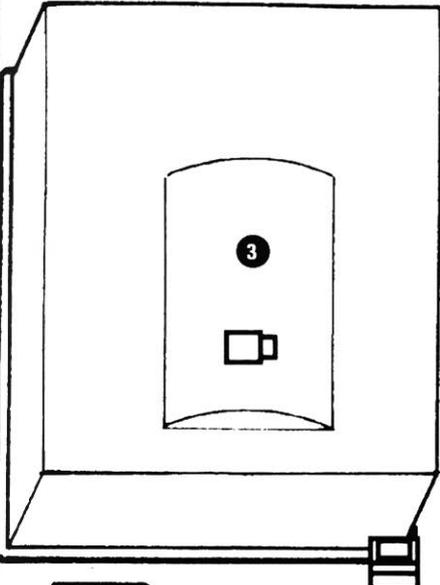
On y stocke les décors, le matériel électrique, les véhicules, les grues et d'une manière générale tout ce qui sert à la production d'un film ciné ou TV.

Niveau de Protection : 2

SYSTEME D'INFORMATION DATATERM

Sujet : Studio City

UP
ON





C5-6 Entrepôt B

Ce bâtiment abrite les départements costumes et techniques. Les meubles, les décors, les accessoires et les rames utilisés sur les plateaux sont fabriqués ici. De même que les effets spéciaux et les maquillages qui y sont aussi préalablement testés.

Niveau de Protection : 2

C5-7 Immeuble de Post-Production

C'est là que sont réalisées toutes les phases de la post-production, qu'il s'agisse du montage, du mixage ou encore des effets spéciaux générés par ordinateurs.

C'est aussi là que l'on produit les programmes Braindance. On y installe à l'heure actuelle ce qui se fait de mieux en matière d'équipement de "traduction des réponses neurales", afin de pouvoir y produire des puces de réalité virtuelle.

Niveau de Protection : 2

C5-8 Bureaux de Z-KNT (QFM 104)

Les quatre étages de ce bâtiment abritent les installations de production et de transmission ainsi que les bureaux de l'une des radios les plus populaires de Night City.

Les programmes de *Zee-Nuit*, surchargés de rock ultradynamique et ponctués d'interviews/ débats nocturnes, lui ont permis de se maintenir au premier plan de la scène des ondes depuis près de trois ans maintenant. De nombreux rockers, désormais célèbres,

ont été découverts dans des émissions live de *Zee-Nuit* destinées aux nouveaux talents locaux. Le show est animé par l'ex-chanteuse Renée Reynard, que sa voix suave et sa connaissance du milieu musical désignaient pour conserver l'aspect "confidentiel" de la radio.

Niveau de Protection : 1

C5-9 Eglises Anonymes des Dieux Unifiés

Le religion est très importante pour beaucoup de gens à Night City, mais la dure réalité du XXIe siècle urbain pose de nombreux problèmes. Les crimes commis contre les églises et leurs paroissiens ont poussé de nombreux groupes non séculiers à former des coopératives religieuses.

L'une d'entre elles est l'EADU. Elle utilise des centres commerciaux, qu'elle loue, rénove et décore selon les goûts des différents ordres, comme bases d'opérations. Plus de quarante religions peuvent être trouvées ici ainsi qu'une douzaine d'offices différents dispensés dans les quelques chapelles du site. Il y a aussi une soupe populaire destinée aux sans-abri et pouvant accueillir six-cent personnes.

Quelques commerces se sont liés à la coopérative par profit : **New Age Cryogénie Inc**, les **Centres d'Euthanasie du Dernier Repos** et divers services de pompes funèbres comme **Carter & Fils**.

Niveau de Protection : 0

C5-10 Armes Malorian SA

"Des armes d'exception pour des hommes d'exception", tel est le slogan que l'on peut lire au-dessus de l'entrée de cet établissement. Il est dirigé par Eran Malour, armurier connu dans tout Night City.

Ses armes sont réputées pour leur précision et leur solidité même dans les conditions les plus extrêmes. Parmi les clients on peut trouver des solos connus comme Morgan Blackhand, des gardes du corps de haut vol et des célébrités comme Johnny Silverhand (pour qui Malour a conçu le maintenant célèbre Malorian 3516).

Le magasin dispose de 100 mètres carrés d'espace de démonstration, d'un centre de calcul et d'un stand de tir couvert. L'énorme sous-sol abrite un complexe de fabrication automatisé et un atelier. Si un client a besoin d'une arme spéciale ou d'une version modifiée d'un produit courant, pistolet, PM, fusil, les caractéristiques de l'arme sont recherchées dans les bases de données de son catalogue qui regroupent plus de 1 800 modèles. L'usine peut ensuite fabriquer l'arme à partir de pièces détachées en moins de deux heures.

Parmi les articles qui se vendent le mieux on retrouve la version Malorian du PM Beretta M12 10mm, ou le "Vindicator", un lanceur de grenades 30mm trois recharges, apprécié de nombreux solos. Les armes spéciales sont faites avec de l'acier de haute qualité bien que l'on puisse aussi commander des réalisations en alliages ou polymères.

Pendant que les clients attendent leurs armes, Malorian vérifie les bases de données d'Interpol ou du NCPD. Les gangsters, les cyberpsychos à risque et d'une manière générale tous les dérangés voit automatiquement leurs commandes poliment mais fermement refusées. Si la personne est recherchée, la Police est secrètement prévenue via le Réseau. On le fait ensuite patienter jusqu'à l'arrivée des autorités.

Niveau de Protection : 3

C5-11 Libertine Lanes

Anachronisme qui date du temps de Del Coronado, ce Bowling rappelle qu'il fut un temps où les choses étaient plus simples. Avec ses trente deux pistes en bois véritable (!), son bar et sa salle d'hologrammes, c'est l'un des endroits favoris des jeunes du coin. On y voit souvent des règlements de comptes entre gangs et les dorphers y vendent ouvertement leurs marchandises, du moins tant qu'il n'y a pas de descente de Police.

Niveau de Protection : 0

C5-12 Résidence Brookhaven

Parfait exemple de ce qui peut se faire de pire dans le genre HLM à Night City. Construite par des promoteurs peu scrupuleux et corrompus, avec des matériaux hors-normes, Brookhaven répond à peine aux critères de la Commission d'Urbanisme. Le seul élément qui ait été bien réalisé est la plomberie à cause d'une erreur informatique qui a fait affecter à sa construction les meilleures installations disponibles sur le marché. L'immeuble était terminé depuis longtemps quand on s'est aperçu de l'erreur.

Les appartements comportent une chambre, une cuisine et une salle de bain. L'immeuble fonctionne en copropriété et les habitants le maintiennent en bon état, fournissant même une sécurité réduite avec surveillance par quart.

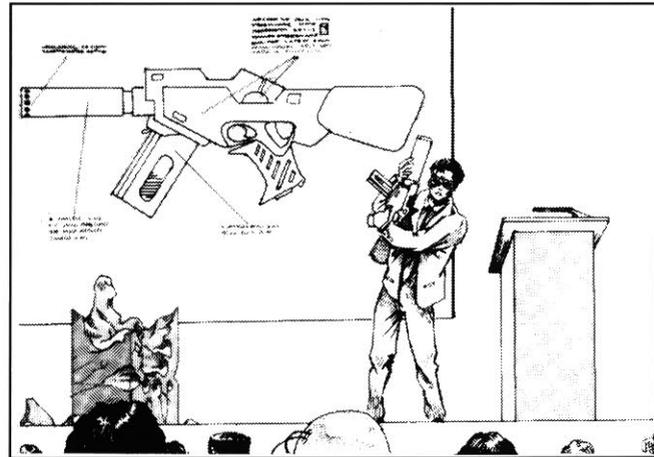
Niveau de Protection : 0

FIGURES LOCALES

Eran Malour

A trente deux ans, ce vétéran décoré des Guerres d'Amérique du Sud, a décidé qu'il en avait assez vu. Après huit ans dans les Marines il est rentré aux Etats-Unis et, utilisant sa retraite de vétéran, a commencé cette activité. Armurier émérite, il a commencé par fabriquer des armes spéciales pour ses amis puis a rapidement acquis une grande réputation auprès des solos de Night City.

En 2016 il réussit à convaincre certains de ses clients d'investir pour développer son affaire. Il acheta des robots de fabrication devenus obsolètes à cause de progrès dans la fabrication en Gravité Zéro. Il les adapta à ses desiderata afin de pouvoir concevoir, produire ou modifier toutes sortes d'armes à feu.



Eran Malour faisant une démonstration d'un nouveau canon d'assault, 18 Octobre 2020

INT 8 REF 9/11 TECH 9 SF 7
BT 6 CH 4 MV 6 CON 8 EMP 5

Compétences : Technique de Base 8, CyberTech 4, Connaissance Spéciale (Armurerie) 7, Interface 3, Pistolet 6, Fusil 5, Conduite 3, Moto 3, Connaissance Générale 5, Discrétion 3, Langue Complexe (Japonais) 3, Connaissance de la Rue 2, Langue (Espagnol) 2

Prothèses : Cyberoptique avec Lunette de Visée, Amplificateur de Lumière et Anti-Eblouissement. Prise d'Interface, Connexion Superarme, Neuromat. Cyberaudio avec Implant Téléphonique et Brouilleur CME. Cyberbras avec Lance-Grenades de 30mm.

Inspecteur Louis Brandt

C'est l'exemple type du policier surmené. Après onze ans de service il a vu tout ce qui pouvait se faire en matière de crime. Il travaille à l'heure actuelle à la Brigade Criminelle du QG de la Police. A cause de son excellent dossier rempli d'arrestations brillantes, il récupère toujours les affaires délicates : tueurs en série, cyberpsychos ou règlements de comptes entre bandes.

Durant ses périodes de repos, il passe le plus clair de son temps à collectionner les reportages et les films policiers. Il est d'ailleurs connu pour utiliser certaines citations tirées de ses loisirs durant le travail. Cette excentricité est tolérée par ses supérieurs du fait de l'excellence de son travail.

INT9 REF9 TECH6 SF9 BT6 CH7 MV8 CON7 EMP7

Compétences : Autorité 7, Intimidation 4, Remarquer 4, Connaissance Spéciale (Médecine Légale) 7, Pistolet 6, Fusil 5, Arme de Mêlée 2, Conduire 3, Persuasion 3, Interrogatoire 3, Interview 7, Connaissance de la Rue 4, Pister 4, Trouver 2, Déguisement 4, Habillement et Style 2.

Prothèses : Cyberoptique avec Microscope/Téléoptique, Amplificateur de Lumière, Lunette de Visée, Prises d'Interface.

Puces : Langue Simple (Espagnol), Langue Complexe (Chinois).

Magretta Cippolina

Fille du célèbre Cinéaste Francesco Cippolina, cette jeune beauté brune au fort tempérament est bien déterminée à rendre aux studios de son père leur gloire d'antan. A cette fin, elle s'est associée avec une petite société européenne qui a connu un certain succès dans le domaine du cinéma d'essai et des programmes Braindance. Cette entreprise est maintenant fortement endettée et doit à tout prix réussir dans les mois qui viennent.

Magretta adore le cinéma et il n'est pas rare de la rencontrer dans les petites salles du Quartier Universitaire et de Charter Hill. Elle est habituellement réservée mais peut rapidement s'enflammer au contact d'un véritable cinéphile.

INT9 REF5 TECH8 SF6 BT10CH7 MV8 CON6 EMP8

Compétences : Ressources 2, Remarquer 4, Connaissance Spéciale (Histoire du Cinéma) 8, Pistolet 6, Conduire 6, Persuasion 4, Habillement et Style 9, Séduction 9.

Prothèses : Cyberoptique avec Changement de Couleur, Microvidéo. Prises d'Interface.

Puces : Langue Simple (Anglais. Magretta est italienne et ne parle pas vraiment bien anglais).

Renée Reynard

Elle fut l'une des grandes stars de la scène rock européenne. Son dernier album, All These Foxes, s'est vendu à plus de quatre millions d'exemplaires en sept semaines. Mais sa manière de chanter, en poussant sa voix à fond, et sa vie dissolue ont eu raison de ses cordes vocales.

Sa courte carrière pris donc fin, la chirurgie n'ayant pu résoudre complètement le problème.

Une année passa et Renée réapparut sur la scène des ondes de Night City. C'est elle qui anime les nuits de Z-KNT. Sa connaissance de la musique et de son industrie lui donnent un sérieux avantage sur ses concurrents, et, si la médecine n'a pu faire des miracles, sa voix cassée et son léger accent français ont concouru à son succès auprès des auditeurs.

INT7 REF8 TECH4 SF7 BT10CH7 MV6 CON6 EMP7

Compétences : Crédibilité 4, Connaissance de la Rue 2, Persuasion 1, Commandement Charismatique 3, Séduction 5, Composition 3, Chant 4, Jouer d'un Instrument 4, Pistolet 5, Interview 3, Langue Simple (Français) 8, Habillement et Style 6.

Prothèses : Puces de Mémoire, Prises d'Interface, Cyberbras avec Enregistreur, Cyberaudio avec Wearman et Implant Téléphonique.

EVENEMENTS & RENCONTRES

1-2 Il ne passe pas grand chose par ici...

3-4 Vous apercevez Magretta Cippolina et quelques cadres des studios en train d'observer des dégâts récents causés à l'un des bâtiments de Colonial. Un peu d'initiative, il y a sûrement du travail à récupérer.

5 Vous apercevez une bande prête à découper la barrière pour rentrer chez Colonial Studio.

6-7 Une alarme s'est déclenchée non loin. Quelqu'un a encore essayé de pénétrer dans les studios.

8 Des "tendres" de la Zone ont décidé de chahuter dans le centre. Pourquoi ne pas commencer par les joueurs ? Grossière erreur...

9 Une bande allume un incendie. Il semblerait que certains chromers veuillent un gros bûcher. Très gros...

10 Deux gangs (au choix du MJ) règlent un problème territorial à l'abri des regards indiscrets. Malheureusement pour eux, les joueurs se trouvent au mauvais endroit, au mauvais moment.

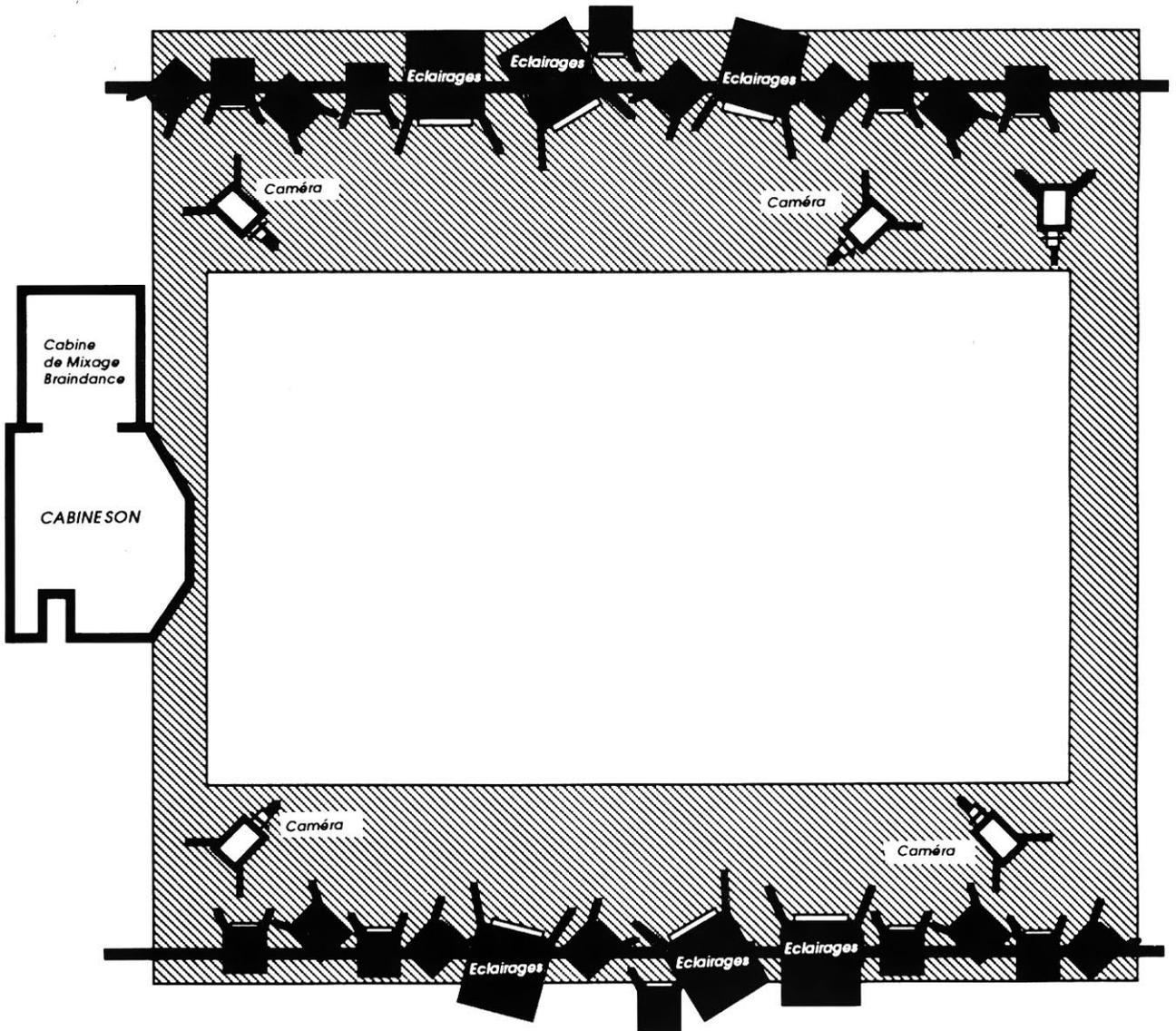
CONTACTS

- 1 **Alvin Whitaker**, découvreur de talents chez Colonial, toujours à la recherche de nouveaux visages dans les boîtes. On dit que sa conception du talent s'arrête à une jolie fille sans vergogne. Voulez-vous devenir actrice ?
- 2 **Maxi West**, autre découvreur de talent. Il est chargé de recruter de nouveaux groupes pour Colonial Musique Vidéo. On peut tomber dessus dans n'importe quelle boîte à la mode.

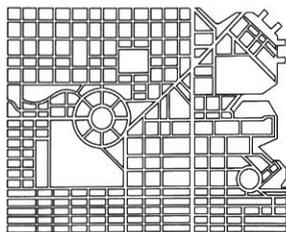
- 3 **Tim Ward**, garde aux Studios Colonial. Lui et Maxi sont amis et il lui indique souvent des groupes qu'il aime.
- 4 **Alice Kimberly**, directrice de production aux Studios. Elle sait y faire. Si vous désirez quelque chose, demandez-lui.
- 5 "Will", clodo local qui connaît le coin comme sa poche. Il sait même qui commande les sabotages chez Colonial

SYSTEME D'INFORMATION DATATERM

Sujet : Plan d'un Plateau



CHARTER HILL



D A T A T E R M

Charter Hill est un petit quartier coincé entre les rues surpeuplées de Little China et les eaux polluées de la baie Del Coronado. A l'origine Charter Hill avait été conçue comme une zone résidentielle, un peu comme la "Zone de Combat", plus au Sud.

Ce quartier fut l'un des plus touchés en 2005 et fut presque entièrement détruit par la Guerre contre la Mafia entre 2009 et 2011. Après que les multinationales eurent nettoyé la ville, la zone resta sous-développée, à l'écart des principaux projets d'urbanisme.

Charter Hill fut sauvé par l'intervention du conglomérat Européen **Hydrosubsidium**. Leur intervention ainsi que l'argent et la réputation de l'**Hacienda** toute proche refirent de Charter Hill l'un des quartiers les plus agréables de la ville. Après quatre ans de reconstruction et de planification, c'est l'une des parties de la Baie Del Coronado où la criminalité est la plus basse.

Pour les gangs c'est un No Man's Land, un territoire neutre où l'on se réunit pour discuter des problèmes (le Hilton et l'Hacienda en savent quelque chose).

Le cinéma **Stars** et l'**Aquarium Richard Night** attirent une clientèle aisée dans ce coin. On dit même que seuls les plus puissants parmi les Puissants peuvent se permettre un séjour prolongé à l'**Hacienda**.

C6-1 Hydrosubsidium

La société a commencé en développant un liquide respiratoire efficace et peu coûteux (connu sous le nom de Fluide Gilbear). Après avoir réussi à vendre le système à plusieurs entreprises européennes et américaines, Hydrosubsidium s'est endormie sur ses lauriers, ayant le pouvoir de survivre grâce aux ventes d'un produit unique. Plusieurs quasi-faillites ont fait comprendre à ses dirigeants qu'il fallait se diversifier dans les autres technologies subaquatiques.

Huit ans après l'invention du système Gilbear, Hydrosubsidium avait lancé trois produits novateurs sur le marché : le scaphandre à système respiratoire par fluide **Poséidon**, permettant de descendre jusqu'à

300m de profondeur, le sous-marin **Sinclair** (tristement célèbre, il a permis "le viol du Titanic") et le respirateur **Davidson**.

près avoir vendu ce dernier brevet à plusieurs marines, l'entreprise avait suffisamment de fonds pour se mettre à produire en masse d'autres procédés révolutionnaires. De nos jours, si une percée est réalisée dans le domaine de la technologie sous-marine, il y a fort à parier qu'Hydrosubsidium en est à l'origine.

Bien que ce conglomérat puisse être qualifié de géant, au même titre qu'Arasaka et Zetatech, sa politique a toujours été d'afficher un profil bas. Ils ont récemment construit un centre de recherche dans la Baie de San Morro et, selon la rumeur, feraient des expériences dans la faille Del Coronado.

Extérieurement, les locaux d'Hydrosubsidium ne ressemblent qu'à de simples entrepôts. A l'intérieur, c'est une toute autre histoire : c'est un paradis pour les océanographes. Le bâtiment administratif (le seul que les visiteurs soient autorisés à voir) est orné de cartes datant parfois de l'époque de Christophe Colomb. Au centre du hall de réception est projeté un hologramme en 3D représentant le fond de la Baie Del Coronado. Le personnel est souriant et amical, toujours prêt à répondre à des questions concernant l'entreprise ou la mer. Personne cependant ne livrera d'informations sur les travaux se rapportant à la faille ou au bâtiment de R&D.

Niveau de Protection : 3

C6-2 Entrepôts

Des entrepôts où sont stockées des marchandises diverses. La seule chose digne d'intérêt est qu'Andrew Scythe en loue une partie incognito pour l'Hacienda, où il garde le matériel nécessaire à la sécurité de l'établissement.

Niveau de Protection : 2

C6-3 Hilton Night City

Cet hôtel a peu changé depuis la Guerre contre la Mafia. La clientèle, importante à certaines périodes de l'année, est toujours constituée d'hommes d'affaires de moyenne envergure. Les prix sont normaux et le service de qualité. On dit que certains solos l'utilisent comme base de repli. C'est un bon endroit pour se reposer entre deux missions.

Niveau de Protection : 2

C6-3b Parking

Parking que se partagent le Hilton et l'Hacienda. C'est la sécurité de ce dernier établissement qui en assure la surveillance. Très sûr.

Niveau de Protection : 2

C6-4 Aquarium Richard Night

Commandité par les citoyens de Night City, après que les multinationales aient expédié le problème Mafia. L'Aquarium est entretenu grâce aux dons de certaines grandes compagnies (permettant d'importantes déductions fiscales).

Niveau de protection : 1

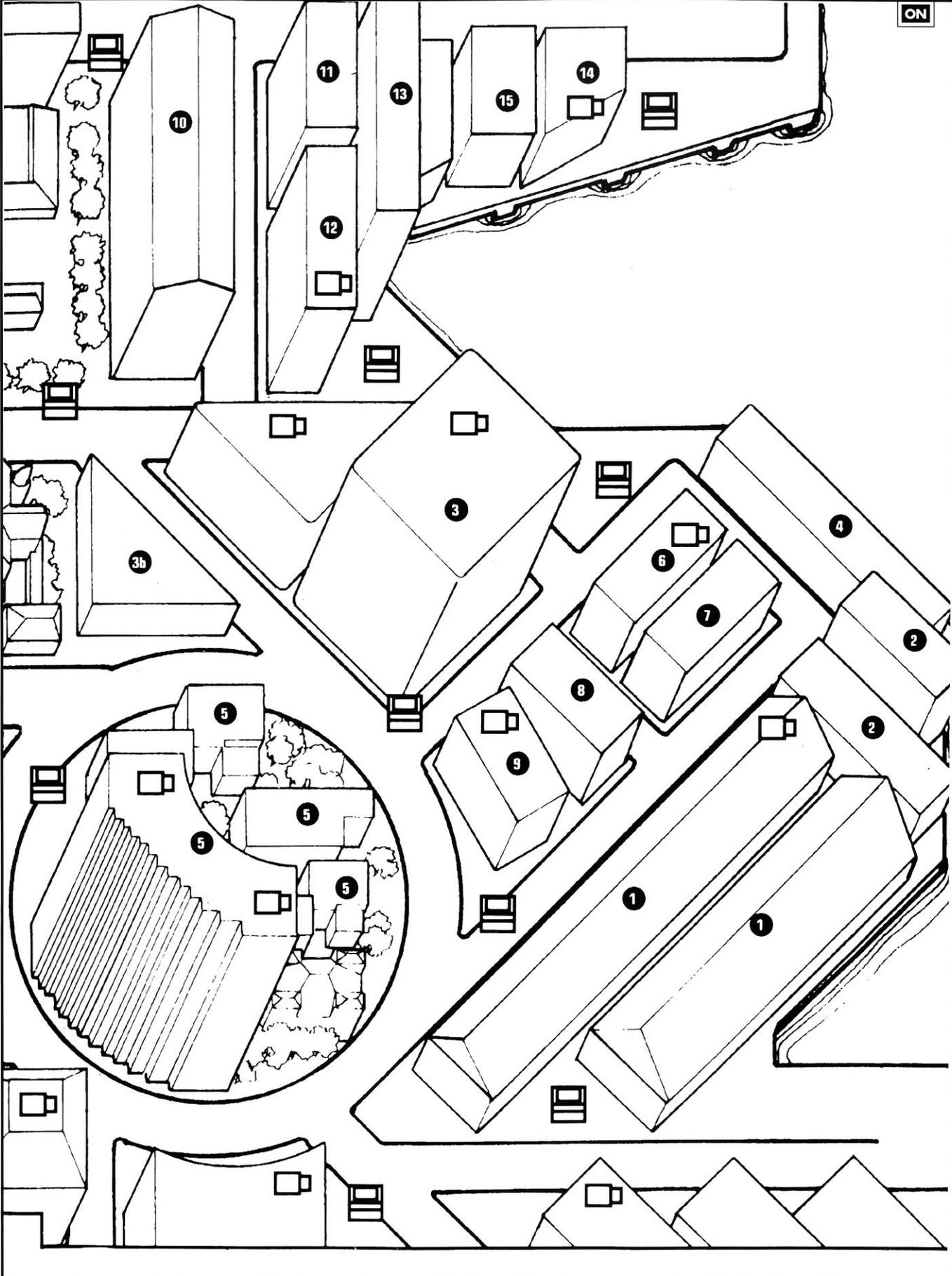
SYSTEME D'INFORMATION DATATERM

Sujet : Charter Hill



UP

ON





C6-5 L'Hacienda

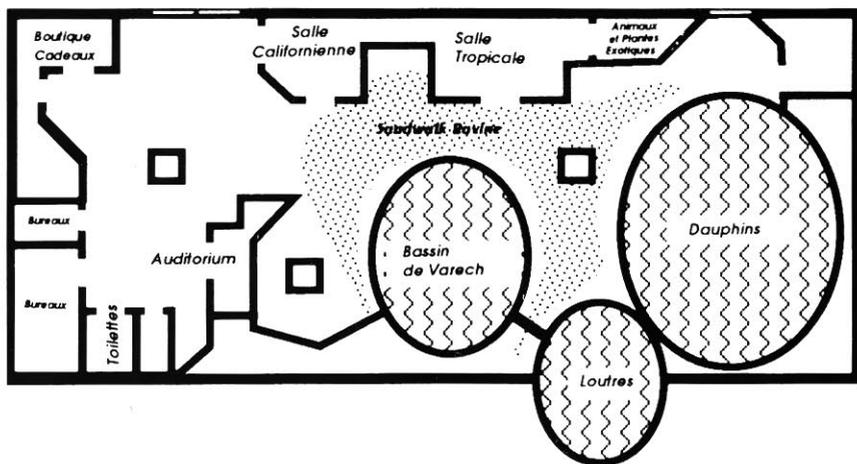
Juste après le Grand Nettoyage, les prix de l'immobilier chutèrent à Charter Hill. Isabel Vargas y vit une opportunité. Elle acheta un immeuble d'appartements en ruine, le fit démolir et construisit l'Hacienda. C'est le seul véritable hôtel-casino de Night City et il est connu dans le monde entier. Seuls les plus riches peuvent venir ici et on dit que des millions

changent de mains tous les jours à ses tables de jeu.

Au début, le casino était constamment assiégé par les gangs ce qui poussa Isabel à engager le solo Andrew Scythe pour assurer la sécurité. Il constitua une véritable petite armée d'hommes bien entraînés et désormais l'Hacienda est l'un des établissements les mieux défendus de la ville et tout le monde le sait.

DATATERM Sujet : Plan de l'Aquarium

UP
ON



La majorité de la clientèle est constituée de cadres supérieurs et de Puissants qui viennent parfois d'Europe pour passer le week-end à l'Hacienda. C'est très cher mais ceux qui y ont dépensé leur argent ne l'ont jamais regretté. L'hospitalité y est légendaire, les jardins enchanteurs, l'atmosphère envoi-rante, la nourriture excellente et la sécurité très efficace. Il y a un règlement très strict concernant les tenues vestimentaires et le comportement à avoir et si un client souhaite conduire une quelconque activité illégale, mieux vaut qu'il le fasse discrètement dans sa suite. Même les hôtes-ses sont personnellement sélectionnées par Isabel (grâce et charme comptent autant que beauté physique).

Cette dernière est connue pour sa grande beauté et son intelligence, c'est l'une des dernières grandes dames espagnoles. Bien que la rumeur prétende qu'Isabel et Andrew soient amants, les deux ont toujours nié ce fait.

Niveau de protection : 4

C6-6 Galerie Matsouka

Cette galerie est dirigée par une famille asiatique et se spécialise dans les oeuvres d'art Japonaises et Chinoises

Niveau de Protection : 1

C6-7 Shaito Import

Entreprise dirigée par la même famille que la Galerie Matsouka, elle s'occupe de nombreux types de marchandises extrême-orientales.

Niveau de Protection : 1

C6-8 Cinéma Stars

Construit dans la période qui suivit l'Effondrement, il resta longtemps inoccupé. C'est finalement l'un des cadres supérieurs de l'Hacienda qui le racheta et le décora à son goût.

Le Stars ne diffuse des films que la nuit, surtout des vieilles productions. Sa caractéristique principale est son toit en verre polarisé. Couvert le jour, il est dévoilé la nuit afin que l'on puisse voir le ciel durant les projections (il s'agit bien-sûr d'une projection des étoiles, les lumières de la ville ne permettant pas de les voir dans des conditions normales. Imaginez un planétarium combiné à un cinéma).

Niveau de Protection : 1

C6-9 Casa de Sevilla

Filiale de l'Hacienda, on y sert la meilleure cuisine espagnole de la ville. Il est très cher mais vaut le déplacement. Les viandes et les fromages sont frais et le service top niveau. Il y a un tunnel souterrain qui joint les deux établissements et sert au transport du personnel et de la nourriture.

Niveau de protection : 2

C6-10 Appartements Concorde

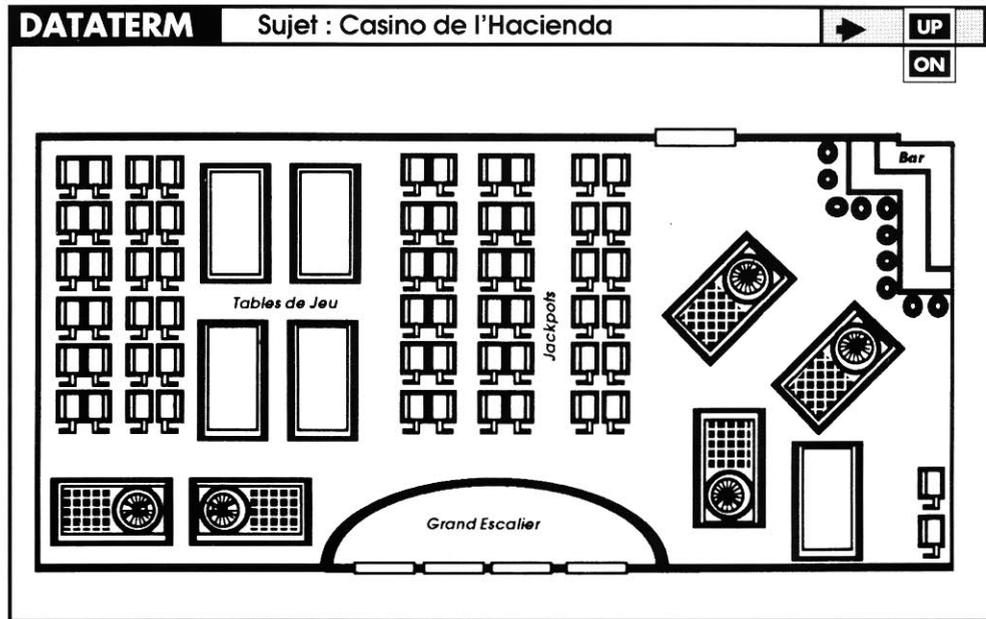
Ils sont habités par de nombreux cadres moyens. Situés près du Bloccom, dans une zone où la criminalité est faible, ces appartements sont très demandés.

Bien que cela ne soit pas connu, les résidences Darkwood et Concorde appartiennent à Hydrosubsidium. Sources de profits supplémentaires, elles abritent de nombreux chercheurs de la société.

Niveau de Protection : 2

C6-11 Appartements Darkwood

Tout comme la résidence Concorde, Darkwood est habitée par de nombreuses familles travaillant dans d'autres parties de la ville. Les trois derniers étages sont



réservés à Hydrosubsidium et l'entreprise y a deux laboratoires.

Niveau de Protection : 2

C6-12 Immeuble Hydro-Technics

Ce sont les bureaux de la filiale d'Hydrosubsidium de Night City. On y conduit la majorité des recherches fondamentales. Les gens ont tendance à croire que le QG de la société se trouve près des quais, mais c'est ici le véritable coeur de la branche américaine.

Niveau de Protection : 3

C6-13 Immeuble Wyman

Un bâtiment industriel qui regroupe différentes entreprises. Certaines d'entre elles ne servent qu'à blanchir de l'argent illégal.

Niveau de Protection : 1

C6-14 Marina

Autre restaurant. De bonne qualité, on y sert des fruits de mers frais à des prix raisonnables. La clientèle est avant tout constituée de techies, cadres moyens et autres banlieusards de sortie en ville.

Niveau de Protection : 1

DATATERM™
FYI
 For Your Information™

Sécial Hacienda

Bien que les lignes de bus régulières passent par Charter Hill, il y a aussi le Spécial Hacienda, une

navette qui fait des trajets entre l'établissement et l'aéroport toutes les trois heures. Elle sert aux invités de marque et est blindée et bien armée.

C6-15 Immeuble Synop-Tel

Petite entreprise qui s'occupe de recherches dans le domaine des télécommunications. Synop-Tel maintient son activité en vendant des brevets aux grandes sociétés.

Niveau de Protection: 1

FIGURES LOCALES

Isabel Vargas

Une des dernières grandes dames espagnoles. Isabel est réputée pour son charme, son intelligence et sa beauté (naturelle, elle n'a jamais eu recours à la chirurgie esthétique). Elle est gentille et pleine de compassion, toujours prête à aider en cas de nécessité. Dans la gestion de son affaire, elle délègue les choses moins agréables à Andrew.

INT 9 REF 8 TECH 6 SF 10 BT 10 CH 8 MV 7 CON 5 EMP 10

Compétences : Grâce 10, Look 10, Education 7, Habillement et Style 10, Social 8, Perception Humaine 5, Jeu 6, Séduction 4, Comptabilité 6, Espagnol 10.

Prothèses : Aucune

Andrew Scythe

C'est un homme très dangereux, réputé pour ses dons de commandement et de maniement d'armes. Plusieurs entreprises ont déjà essayé de le débaucher de l'Hacienda, mais il a toujours refusé, préférant rester avec Isabel (Ce qui fait dire aux gens qu'elle et lui seraient amants). Très capable et dur avec les trouble-fête, c'est à cause de lui que tous les gangs de la ville ont déclaré Charter Hill territoire neutre.

INT 8 REF 10 TECH 6 SF 9 BT 8 CH 7 MV 7 CON 8 EMP 7/6

Compétences : Sens du Combat 10, Perception 10, Pistolet 9, Lutte 4, Arme de Mêlée 3, Arts Martiaux (Karaté) 5, Fusil 5, PM 6, Discrétion 5, Commandement 9, Expert (Tactique) 8.

Prothèses : Vitmat, Cyberbras avec Pistolet Escamotable Streetmaster.

EVENEMENTS & RENCONTRES

- 1 Un groupe de cadres (5) se dirige vers l'Hacienda pour jouer.
- 2 Les joueurs remarquent un Fixer connu tourner autour d'un entrepôt.
- 3 Il semblerait que la sécurité de l'Hacienda (5 solos) soit en pleine opération de "nettoyage" des rues.



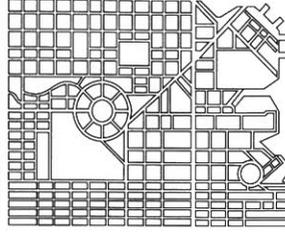
Isabel Vargas (à gauche) et Andrew Scythe (à droite) à l'ouverture de l'Hacienda le 20 Mai 2015.

- 4 Oups... Deux gangs sont en train de discuter de problèmes territoriaux. Ils sont peu armés mais n'aiment pas que l'on s'occupe de leurs affaires.
- 5 Les joueurs rencontrent une équipe de sécurité de l'Hacienda (3 solos) à la poursuite d'un homme qui a volé un client. Toute information sera la bienvenue.
- 6 Les joueurs trouvent une cachette où sont enfermés des documents. Peut-être ont-ils un lien avec l'aventure en cours.
- 7 Les PJ reconnaissent un visage familier dans la queue du Stars.
- 8 Fusillade se rapprochant par le Sud.
- 9 Les joueurs remarquent un VIP entrant à l'Hacienda. Peut-être pour une réunion secrète.
- 10 Les rues sont aussi silencieuses qu'un cimetière...

CONTACTS

- 1 **Bill Johnson**, serveur à la Casa de Sevilla, il connaît tous les habitués.
- 2 **Miki Samson**, jolie croupière au Blackjack à l'Hacienda, elle entend tout mais parle peu. Qui saura la faire parler ?
- 3 **Erik Wells**, guichetier du Stars. Ses oreilles traînent un peu partout et un peu de cash lui décoincera la mâchoire.
- 4 **David Bradshaw**, un des responsables de la sécurité à l'Hacienda. Un bon ami, mais le pire ennemi qu'on puisse avoir.
- 5 **Irene Stallis**, secrétaire à Hydrosubsidium, elle sait tout de l'opération secrète menée dans le faille. Si elle parle, elle aura grandement besoin d'aide.

ZONE DE COMBAT



D A T A T E R M

La Zone de Combat. Toutes les villes américaines modernes en ont une et Night City ne fait pas exception à cette règle. Un ensemble de ruines carbonisées, usines abandonnées, bureaux condamnés et centre commerciaux détruits habités par des désespérés, des cinglés en tous genres et des morts. Le jour, la Zone dort, protégée par une épaisse couche de brouillards industriels. Mais la nuit, ses habitants les plus mortels s'éveillent, sortent de leurs tanières et hurlent à la mort. La chasse commence.

La Zone de Combat de Night City se trouve, sur la plupart des cartes de la Chambre de Commerce, au Sud du Centre Ville. Sur les premiers kilomètres, la région n'est qu'une succession d'ensembles résidentiels quasi-identiques, la monotonie étant parfois rompue par des commerces.

La véritable zone de Combat commence plus au Sud, constituée de pâté de maisons plus ou moins en ruines. Il n'y a pas de limite claire entre ces deux ensembles, les choses se dégradent progressivement jusqu'à ce que le voisinage se mette à ressembler à un enfer post-apocalyptique.

Il est à noter que la Zone semble s'étendre chaque année, de nouveaux quartiers étant intégrés d'un an à l'autre. De nombreux débats ont eu lieu s'interrogeant sur la nécessité de murer la Zone de Night City, comme cela a été fait à Détroit par exemple (avec de superbes murs de béton de 10m de haut construits dans les années '90). Mais jusqu'à maintenant aucune organisation publique ou privée n'a voulu prendre cette responsabilité.

On n'est jamais à l'abri dans la Zone de Combat. Bien-sûr on peut entrer une fois et en ressortir sans problème, peut-être même deux fois, mais même les parieurs les plus fous de l'Hacienda ne miseraient pas sur vous. Des équipes entières de sécurité ont été perdues dans la Zone et la Police n'y pénètre plus. Les seuls à y aller à l'occasion sont les hommes

de Trauma Team et encore, jamais sans une importante couverture.

Les seules informations que l'on puisse obtenir sur la Zone proviennent de ceux "qui en sont revenus vivants et peuvent en parler" (pour ainsi dire). Ceux qui sont assez forts pour survivre dans la Zone ne sont habituellement pas très loquaces et ainsi on ne dispose que de bribes d'informations. Tout le monde est d'accord pour dire qu'il règne là-bas une hiérarchie entre les gangs, les Rasoirs Sanglants dominant l'ensemble en ce moment. On dit aussi qu'un jeu appelé "RazorBall" est pratiqué une fois par mois dans une patinoire abandonnée et qu'il connaît un certain succès auprès des bandes.

Les Cyberpunks vont souvent jouer dans la Zone. Là bas on peut se cacher dans l'ombre (il n'y a pas d'éclairage public) et traiter en paix (il n'y a ni flic, ni caméra de surveillance). La Zone est ce qu'on fait de pire au XXIème siècle, on y passe son temps à se battre, se droguer, la mort guettant au coin de la rue.

La Zone est un endroit méconnu, vous n'en trouverez aucune carte dans les bases de données Data-term. Les seuls renseignements sont dispensés par des équipages Combataxi, des Fixers vendant des infos ou des solos qui en reviennent.

Zone en Kit

Ouais, on sait, vous allez mettre le paquet sur la Zone, mais si vos joueurs lisent ce manuel et apprennent tout ce n'est plus drôle. Alors, nous vous proposons un système qui va vous permettre de construire votre propre Zone.

Choisissez l'une des cartes qui suivent comme terrain d'action. Pour chaque immeuble ou pâté de maisons, jetez 1D10 pour le type de bâtiment et un autre pour son état. S'il y a un gang, jetez 1D10 sur la Table des Gangs pour savoir lequel et 1D10+1 pour déterminer le nombre de ses membres présents.

Type de Bâtiment (1D10)

- 1 Eglise
- 2 Mini Centre Commercial
- 3-4 Immeuble d'Appartements
- 5-6 Bar ou Boîte
- 7-8 Usine
- 9 Magasin
- 10 Bureaux

Etat du Bâtiment (1D10)

- 1-2 Abandonné, vide
- 3-4 Brûlé, encore debout
- 5-6 A l'abandon, plein de squatters
- 7-8 A l'abandon, occupé par un gang
- 9 Partiellement en ruine
- 10 Rénové par des Opportunistes

Table des Gangs (1D10)

(Voir Gangs pg.54-55, pour les descriptions)

- | | |
|----------------------------|------------------------|
| 1 Les Coeurs de Lions | 6 les Chevaliers d'Or |
| 2 Cogneurs d'Acier | 7 Crocs de la Justice |
| 3 Piranhas | 8 Cowboys |
| 4 Confrérie de l'Avènement | 9 Meurtriers du Goûter |
| 5 Sang et Larmes | 10 Rasoirs Sanglants |

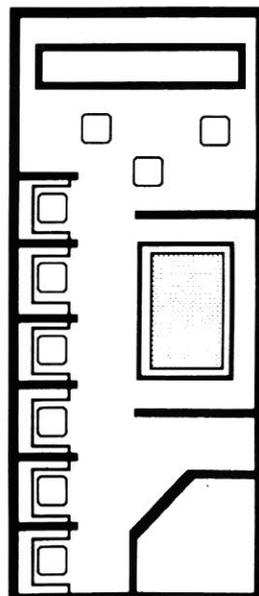
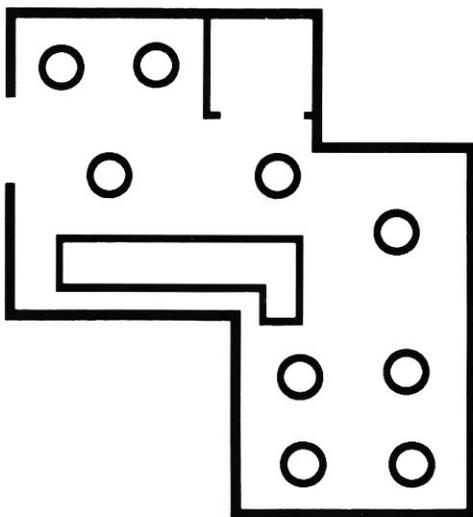
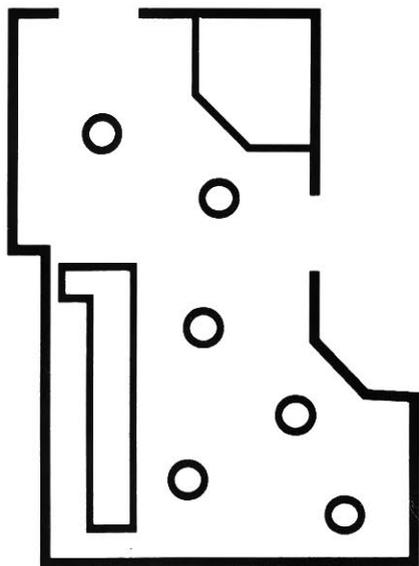


Table des Objets Rencontrés (1D6)

- 1 Voiture abandonnée
- 2 Dataterm (légèrement endommagé)
- 3 Ecran vidéo
- 4 Caméra
- 5 Voiture garée, Protection passive
- 6 Kiosque

Table des lieux de Rendez-Vous (1D10)

- | | |
|----------------------------|----------------------------|
| 1 Salle de Sport de Combat | 6 Bar louche |
| 2 Hôtel borgne (cercueils) | 7 Chez revendeur de drogue |
| 3 Chez marchand d'armes | 8 QG d'un gang |
| 4 Boîte de nuit | 9 Arrière-cours |
| 5 Décharge | 10 Egout |



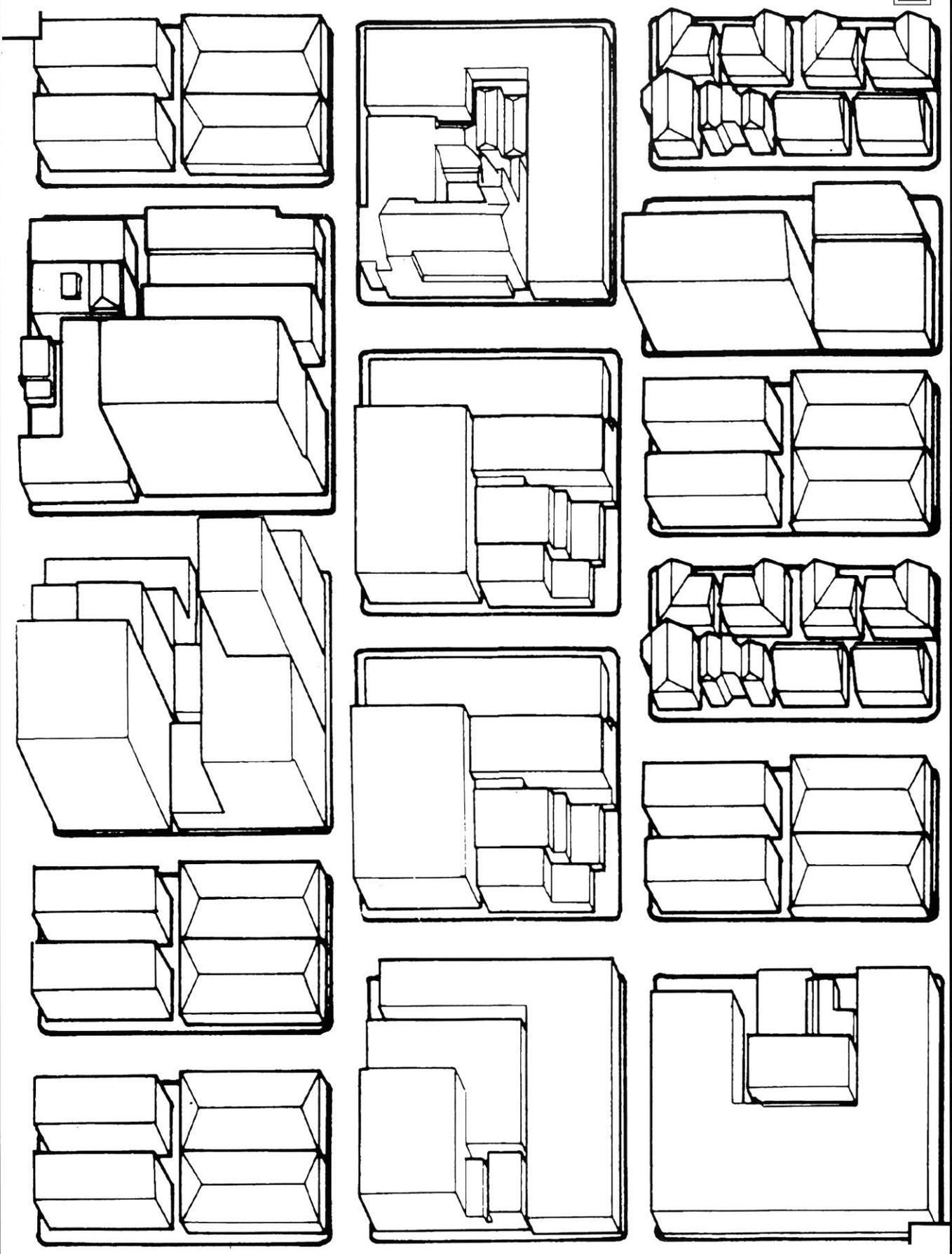
SYSTEME D'INFORMATION DATATERM

Sujet : Zone de Combat



UP

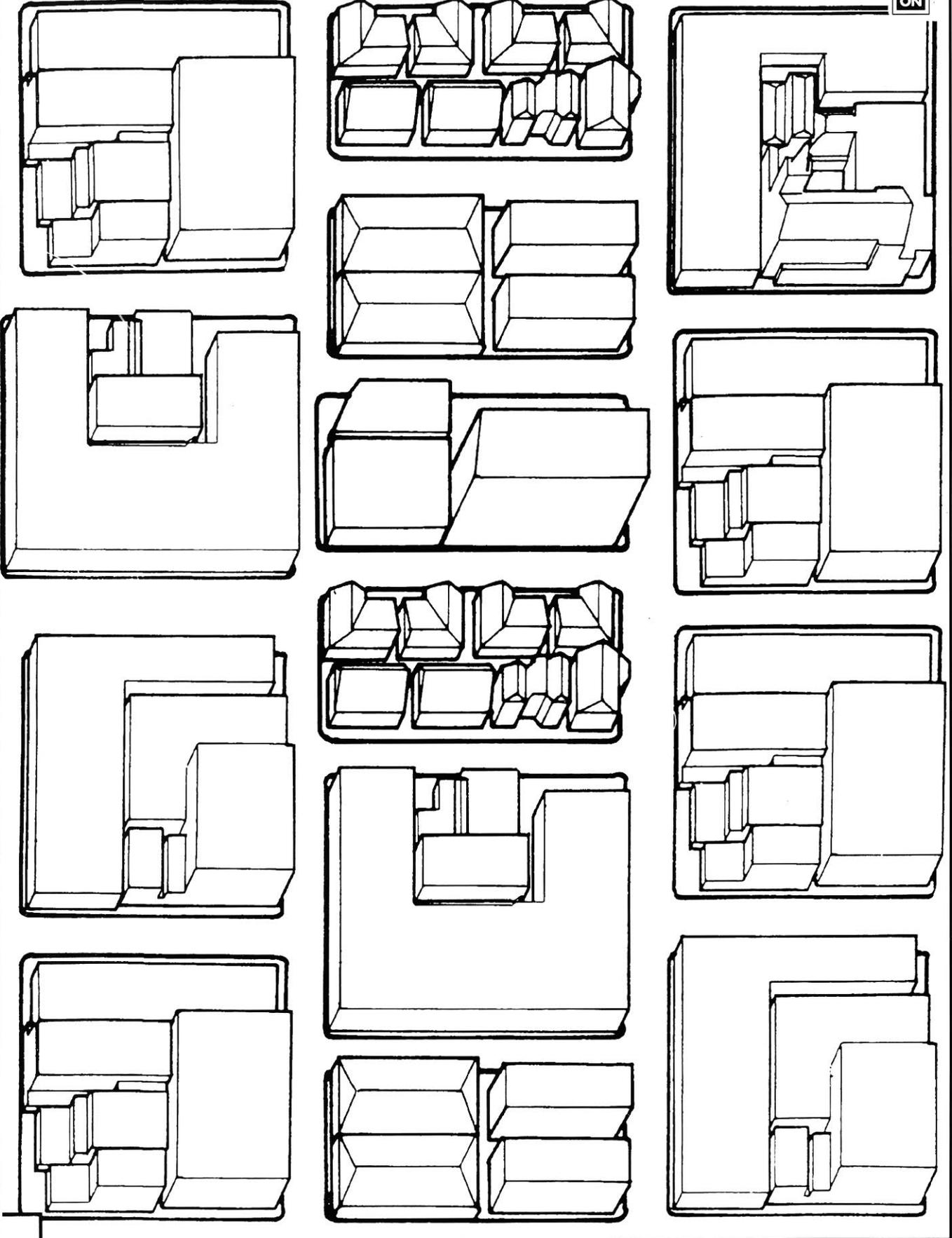
ON



SYSTEME D'INFORMATION DATATERM

Sujet : Zone de Combat

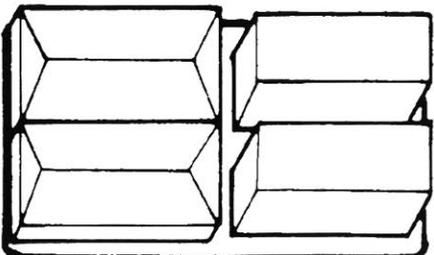
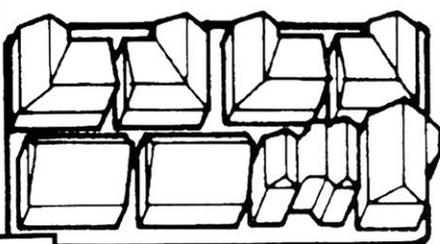
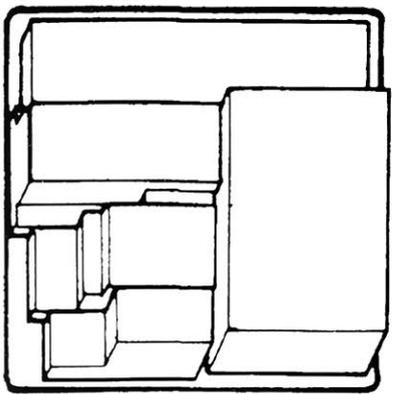
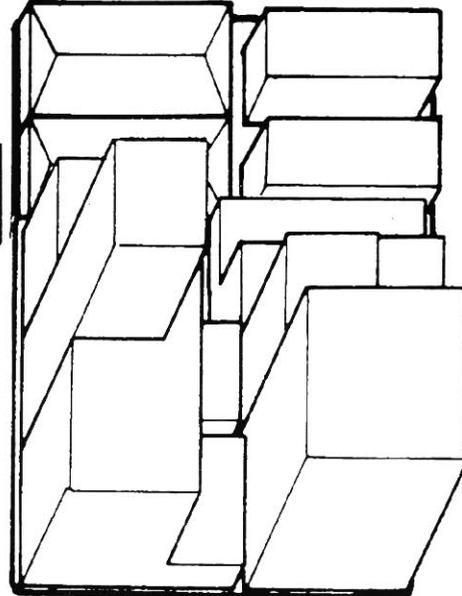
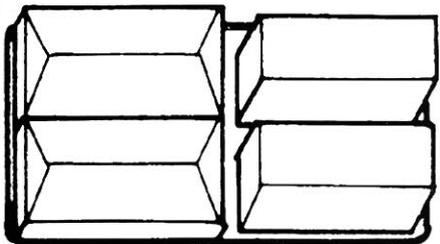
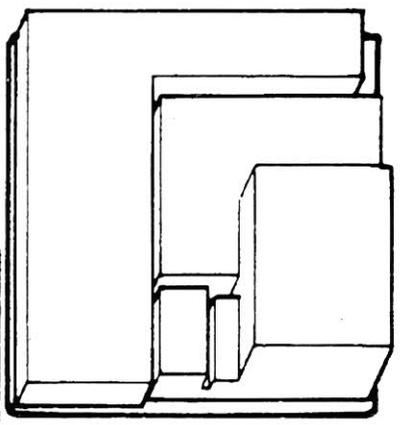
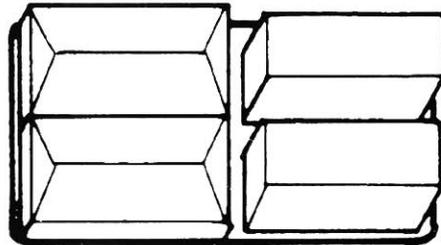
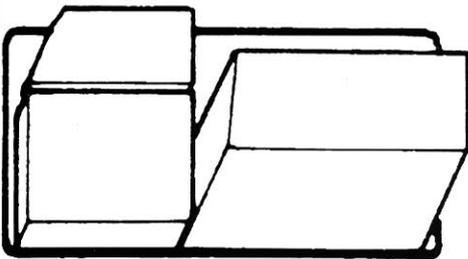
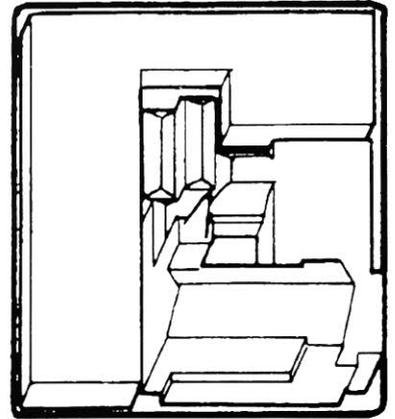
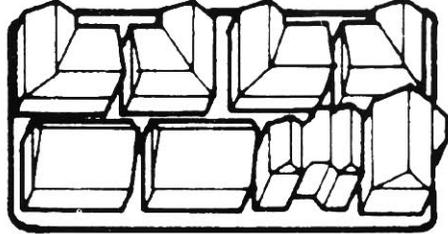
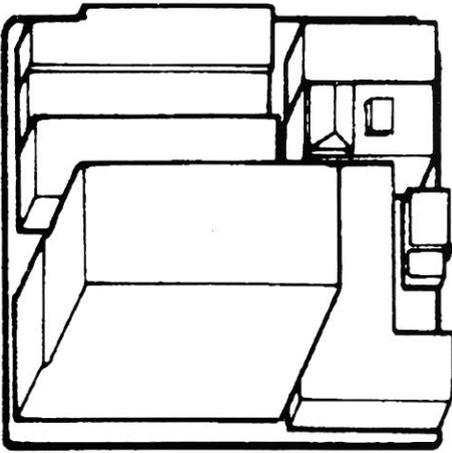
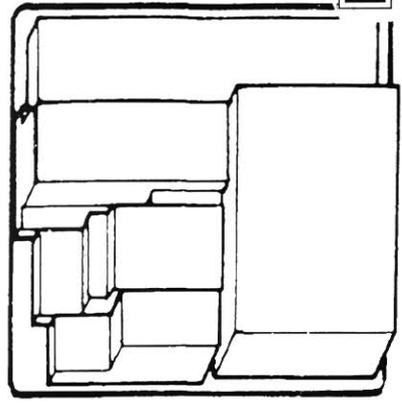
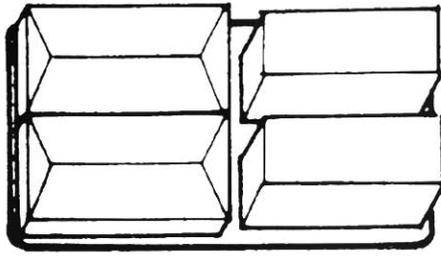
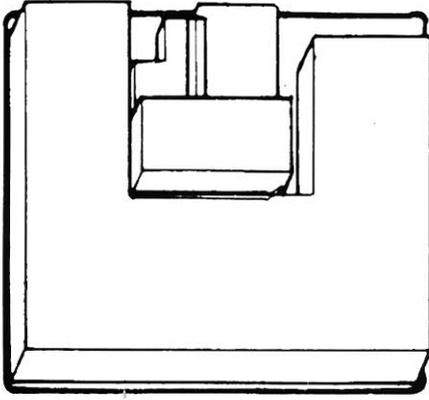
UP
ON



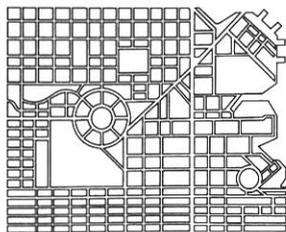
SYSTEME D'INFORMATION DATATERM

Sujet : Zone de Combat

➔ UP
ON



LA GRANDE AGGLOMERATION



E1-1 Installations Porte-conteneurs de la Baie de San Morro

C'est le principal terminal de chargement et de déchargement pour tous les porte-conteneurs abordant la Côte Californienne. C'est de là que partent les fruits, les légumes et autres marchandises agro-alimentaires produits en CalNor et CalSud, et qu'arrivent d'autres biens en provenance du reste du monde. On y fait que peu de contrebande, les Douanes US et la Police du Port sont incorruptibles et bien armées.

E1-3 Raffinerie Petrochem

Installation traditionnelle, la raffinerie comporte trois quais où les tankers peuvent embarquer et débarquer leurs cargaisons. La plupart des produits qui sortent d'ici sont utilisés dans l'industrie des plastiques et non comme carburants. Les dizaines de cuves, les cheminées et les torchères (sur lesquelles brillent toujours une flamme bleue) de l'ensemble dominent la Baie.

F : WESTBROOK

Westbrook est une forteresse, construite sur un ensemble de collines et qui domine NorthOak en contrebas et Night City de l'autre côté de la baie. La plupart des Puissants ont un pied-à-terre ici et veillent à ce que personne ne les dérange. C'est Arasaka qui s'en charge. Toutes les résidences ont des clés d'accès qu'il faut faire passer par pas moins de trois points de contrôle. Il y a de plus un ensemble de batteries de missiles Sol-Air garantissant qu'aucun indésirable n'arrive par les airs.

La circulation est sérieusement surveillée. Il faut un jet avec DIF Presque Impossible pour passer un point de contrôle, et il y en a au moins trois à traverser pour arriver aux collines. Oubliez la voie des airs, des systèmes APEX parsèment le paysage. Même les sentiers sont surveillés. Le central informatique est programmé pour ne laisser passer que les porteurs de clés magnétiques. Celles-ci sont codées avec des biomoniteurs et deviennent inutilisables à plus de 3m de leur porteur légitime. Si vous allez faire du jogging, ne perdez pas votre carte à moins de courir très vite, passées 10 secondes ça commence à tirer. Inutile donc de vous dire que les résidents font attention à leur carte.

Presque toutes les grandes multinationales de Night City sont présentes à Westbrook : Arasaka, EBM, Petrochem et les autres. Eran Malour a aussi une maison dans le coin, de même qu'Isabel Vargas et d'autres personnalités de premier plan de Night City. Il n'y a qu'un seul moyen d'être admis, avoir de l'argent. Beaucoup d'argent.

Westbrook est un bon endroit pour conserver les employés qui risquent une extraction. Il n'y a eu qu'une seule tentative de ce genre dans toute l'histoire de Westbrook, qui se solda par la perte de trois AV4 et de

D A T A T E R M

Les sections E1 à J1 concernent : Night City Sud, Heywood, Westbrook, Rancho Coronado, NorthOak et Pacifica.

La banlieue de Night City se divise en six zones : Night City Sud (un port industriel), Pacifica (une station balnéaire), Rancho Coronado (la Fourmilière extrême), Heywood (quartier résidentiel et industries légères), NorthOak (ville jumelée avec Night City qui abrite la Base Militaire de CalNor) et Westbrook (la banlieue chic). Toutes ces destinations sont à moins de vingt minutes (en MagLev) de Night City.

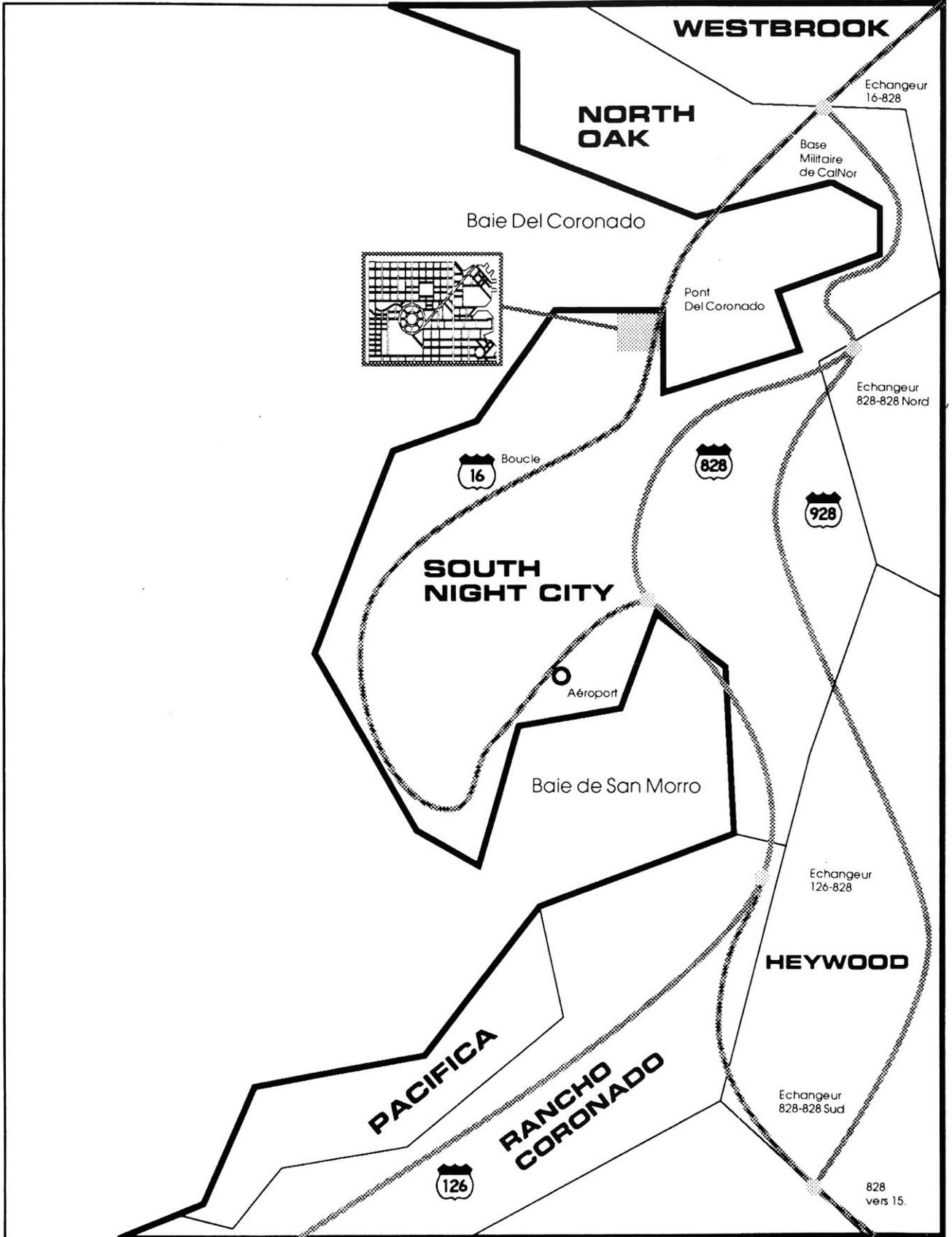
E : NIGHT CITY SUD

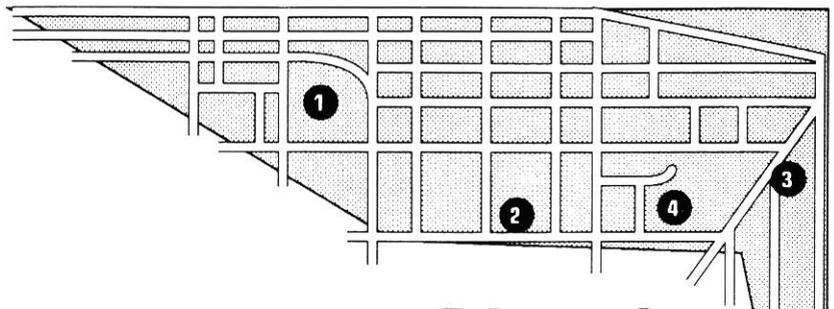
Cette zone est essentiellement constituée d'un port industriel comprenant l'une des dernières raffineries de pétrole encore en activité dans la région, des installations d'accueil pour porte conteneurs et la Station d'Épuration Principale de Night City, et des kilomètres d'habitations HLM, construites par des promoteurs affiliés à la Mafia quand celle-ci dirigeait la ville.

C'est un endroit dangereux. Si un gang ne vous fait pas la peau dans une contre-allée, vous ferez tirer dessus par un allumé de la gâchette qui vous prendra pour un membre des gangs précédemment cités. Mieux vaut y venir de jour, la nuit le feu d'artifice commence et les ambulances ne se déplacent jamais avant le lendemain matin. Le niveau de sécurité est très variable, certaines installations sont de véritables forteresses d'autres n'ont que de lourdes portes.

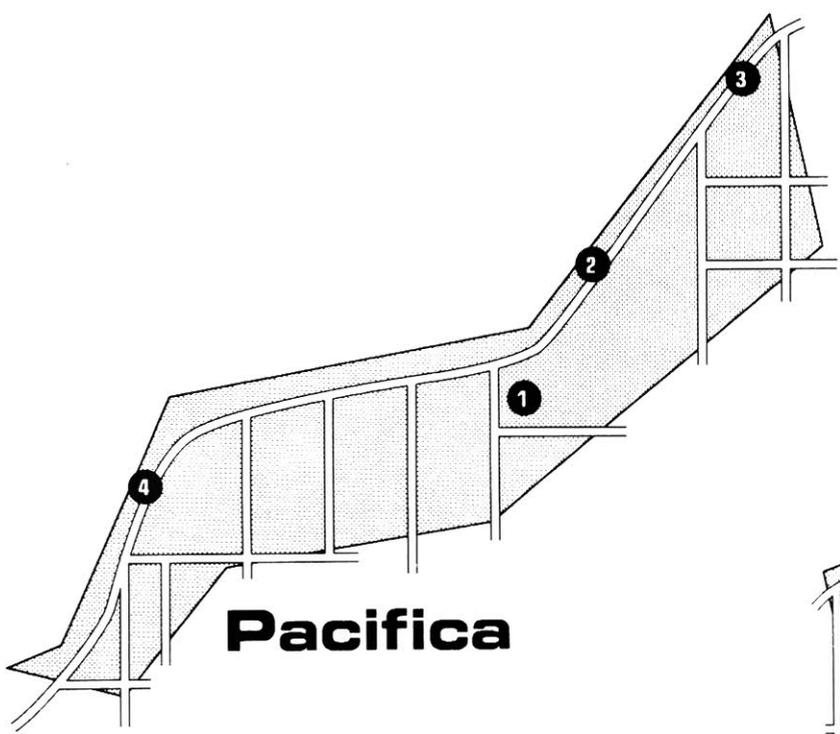
E1-1 Station d'Épuration Principale de Night City

C'est là que l'on traite la majorité des rejets d'égouts. La station est dirigée par des officiels corrompus et connaît souvent des problèmes d'engorgements ou d'alerte toxique.

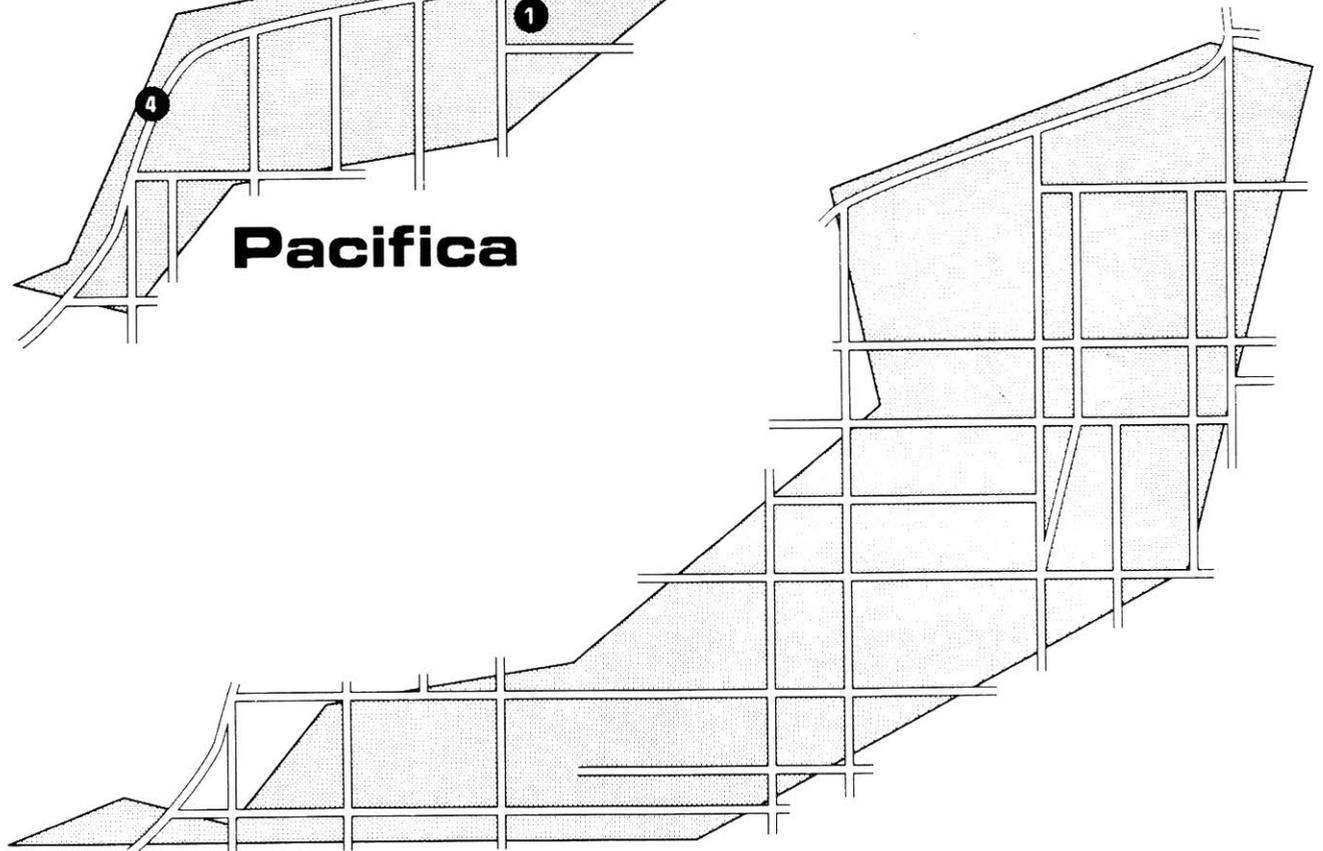




**North
Oak**



Pacifica



Rancho Coronado

24 soldats Militech. Nombreux sont ceux qui pensent que c'est ce qui a causé la rivalité entre les filiales à Night City de Militech et d'Arasaka.

F1-1 Résidences Royales

C'est le domaine privé le plus luxueux de la région. Les RR ne sont habitées que par les cadres les plus haut placés et leur seconds. Le terme "Fourmillière", dont on les a ironiquement qualifiées, ne s'applique pas vraiment à cet ensemble de maisons valant plusieurs millions de dollars, comprenant d'imposants parcs et jardins, parcours de golf et autres aires d'atterrissage pour AV. Les habitants des RR sont parmi les plus riches de Night City, entourés par une sécurité suffisamment importante pour garantir leur tranquillité. Une ligne Maglev Privée, appartenant à Arasaka, passe en bordure des RR, permet de rejoindre la ville comme les autres privilégiés de Westbrook. Il est cependant nécessaire d'avoir un passe RR pour descendre à la gare correspondante.

G : PACIFICA

On y trouve le Parc de La Mer, c'est Pacifica, une banlieue bourgeoise de Night City reposant entre le Pacifique et les collines de Rancho Coronado. C'est un endroit relativement sûr, protégé par la société Militech. Le **Parc**, récemment rénové, connaît un immense succès auprès des amateurs de parc d'attraction de San Francisco, attirant aussi des touristes venant du Sud. Les collines de Pacifica abritent les lotissements de **Coastview**. Luxueux, ils ont tous la vue sur l'océan et pour certains sur le Parc de La Mer. C'est l'endroit le plus cool de CalSud et selon ses habitants, le seul où l'on puisse vraiment se relaxer dans la région de Night City.

La sécurité dans le coin n'est pas aussi stricte qu'à Westbrook. Certaines personnes traînant au Parc ne passeront jamais les portes de Coastview, mais les gardes jouent la carte de la tranquillité. Les boosters peuvent faire des fêtes sur la plage (on leur demandera seulement de ne pas faire trop de bruit) mais s'ils veulent faire du vilain, on ne prendra pas de gants pour leur répondre. Et le délai de réponse est très court.

Pacifica est aussi réputée pour ses fruits de mer, les meilleurs de la région de Night City. Presque tous les restaurants ont été classés dans leurs spécialités respectives. On y trouve aussi de nombreuses galeries et musées, et même une prestigieuse école d'art.

G1-1 Lotissement de Westwind

Une "Fourmillière" située à près de deux kilomètres de l'océan, un de leurs arguments commerciaux étant la vue que l'on a sur celui-ci (avec un bon télescope tout est possible). C'est là qu'habitent de nombreux ingénieurs et techies. WestWind se vante d'avoir une atmosphère libérale et un bon environnement culturel (l'année est ponctuée d'événements communautaires).

Les choses ne sont pas toutes roses. A l'origine, les promoteurs de Microtech, responsables du projet en 2006, avaient prévu de faire de WestWind un havre de libéralisme dans un monde extrémiste. A la fin du règne du Gang des Quatres, les responsables de WestWind firent de ce penchant libéral un dogme. Cette communauté jadis heureuse a maintenant toutes les caractéristiques d'un cauchemar Orwellien : chefs locaux se débarrassant de leurs adversaires, conseillers sociaux qui tiennent plus d'une police idéologique que d'autre chose et des voisins dénonçant les activités politiques incorrectes. Mieux vaut ne pas y manger de viande, lire George Will ou tenir des propos Marxistes.

G1-2 Coastview

Lotissement très bourgeois constitué de maisons avec vue sur la plage et de centres récréatifs, protégé par une sécurité relativement draconienne. Lorsque les Risque-tout veulent se reposer des vicissitudes de la vie urbaine tout en restant dans un endroit "in", ils viennent ici. On y rencontre ainsi Johny Silverhand ou Bes Isis.

G1-3 Le Parc de La Mer

A l'origine abandonné, le parc fut racheté en 2007 par la Compagnie de la Tour Noire, un cartel d'investisseurs qui souhaitaient y présenter les dernières innovations en matière de Braindance et d'Interface. Le Parc est depuis devenu l'une des principales attractions touristiques de NorCal, avec grandeur nature, braindance, parcs floraux, expositions et manèges les plus fous jamais conçus.

G1-4 Arcologie de Pacifica

A quatre kilomètres du centre de Pacifica, sur les falaises dominant l'océan, on trouve l'Arcologie locale. Construite par des investisseurs étrangers fuyant Hongkong en 1999, cette colonie est un bâtiment immense, dix fois plus grand que le Bloccom de New Harbor et héberge près de 100 000 personnes sur treize kilomètres carrés. Entièrement autonomes, les habitants de l'Arcologie sont rarement vus à l'extérieur, se mêlant peu aux gens de Pacifica.

H : NORTHOAK

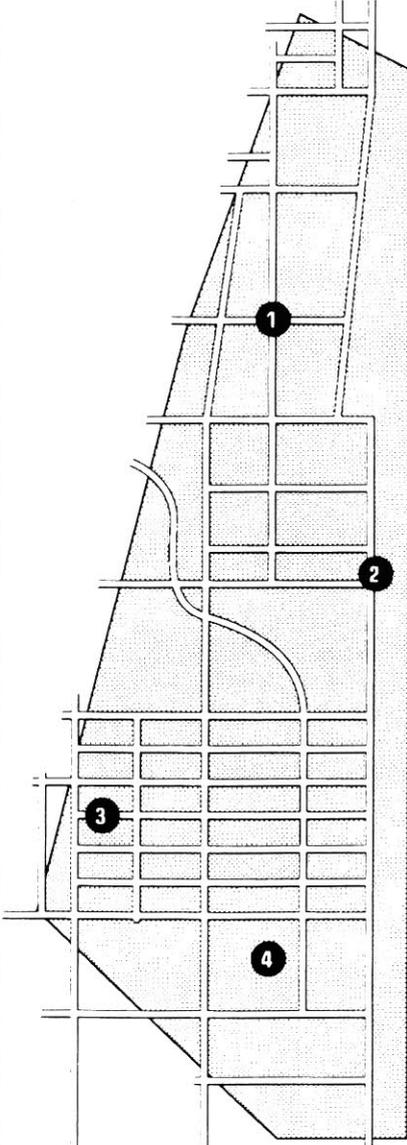
C'est la voisine la plus proche de Night City, elle abrite la Base Militaire de CalNor. Plus petite que sa voisine, on voit ses tours et ses infrastructures portuaires depuis la Marina Est, de l'autre côté de la baie. NorthOak est une ville militaire, la plupart de ses commerces s'orientent vers les soldats et leurs familles, la majorité de la population étant d'ailleurs liée par une voie ou une autre au complexe militaro-industriel.

A cause des diminutions des crédits militaires et de l'apparition des Etats-Libres, le Pentagone est revenu au concept des **Bases Centrales** : d'immenses complexes, très bien défendus, protègent des régions entières et coordonnent les actions des unités de toutes les branches de l'armée. C'est ainsi que la



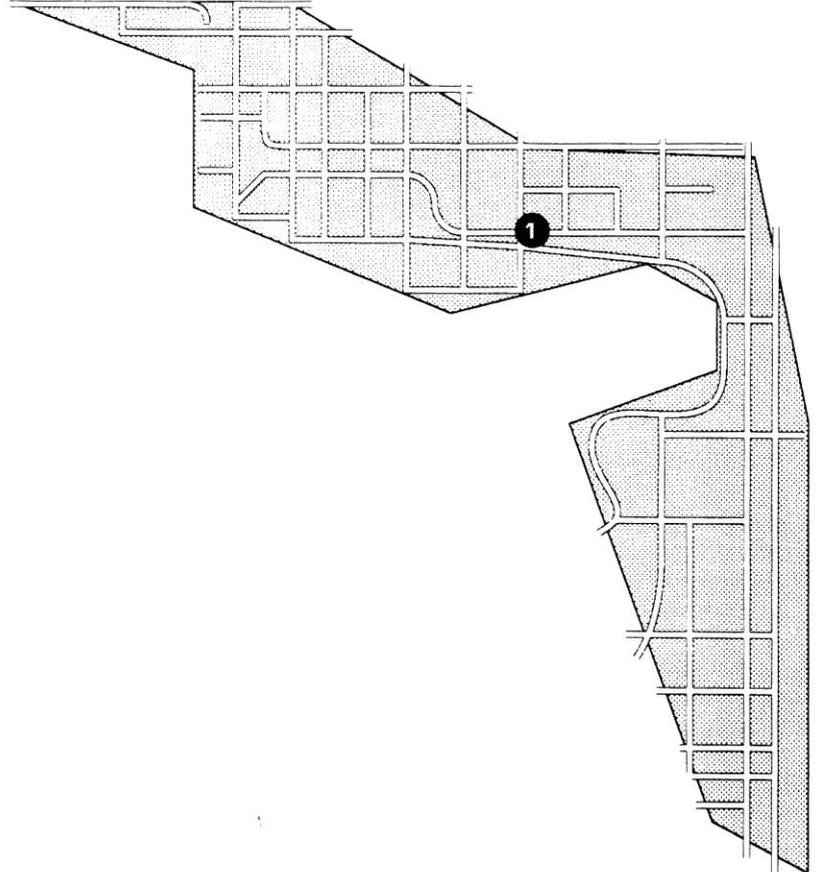
UP
ON

Heywood



South Night City

Westbrook



Base Militaire de NorCal fut construite, contrepartie de l'accession à l'indépendance de l'Etat par rapport à l'Union. Le gouvernement libre s'en contre-fiche, la Base a pour seul avantage d'empêcher les envahisseurs de SoCal de venir s'emparer des réserves d'eau.

La Base de Norcal regroupe des bâtiments de la Navy (le porte-avions *John F. Kennedy* et les croiseurs *Ticonderoga* et *Washington* avec leurs frégates et autres vaisseaux d'escorte), un demi escadron composée de chasseurs *F-36 jaguar* et un bataillon blindé de l'U.S.Army équipé d'AV 4 et 7 d'appui.

La ville de NorthOak appartient presque entièrement à l'état fédéral qui la dirige. Le Maire est le commandant de la base et sur les douze membres du Conseil Municipal, onze font ou ont fait partie de l'armée. NorthOak n'est même plus considérée comme une ville californienne. La PM patrouille la ville à la place de la Police et la justice est rendue par des tribunaux militaires qui usent d'une version spéciale du Code Uniforme de Justice. La criminalité est très basse, les militaires dirigent tout d'une main de fer, à la fois juges, jury et bourreaux. Si vous voulez habiter NorthOak, préparez-vous à obéir à la loi militaire, les pelotons d'exécution sont à nouveau à la mode.

Il est relativement agréable de vivre à NorthOak. Dans ses rues, à l'ombre des chênes, sont alignés de jolis bungalows aux couleurs pastel. Les écoles sont bonnes et l'Hôpital Militaire, le cinéma, les clubs d'officiers et le centre commercial vous fourniront tout ce que vous pourrez désirer. Vous aimez les uniformes ? Venez.

H1-1 Oaks

Fourmillière au caractère unique, voisine de la Base Militaire, c'est une banlieue où habitent des cadres militaires d'active ou retraités et certains civils que leur activité lie à l'armée (juristes, secrétaires, employés de bureau, professeurs, etc.). Comme le reste de la ville, la zone est contrôlée par les militaires et il y flotte un air relativement martial.

H1-2 Quartier Général CENC-PACNOR

QG du Commandement En Chef du Pacifique Nord. Il s'agit du QG de la Navy, menant des opérations hors de la Baie Del Coronado.

H1-3 157ème Escadron/CDA (Commandement de la Défense Aérienne) CalNor

C'est le QG opérations de l'escadron aérien de F-36 affecté à la région de Night City. Au Sud, il patrouille jusqu'à San Luis Obispo et au Nord, jusqu'à la Baie de San Francisco.

H1-4 QG du 223 Bataillon Blindé

Le détachement locale de l'U.S.Army aligne une centaine de chars opérationnels et leurs véhicules d'appui. Il entra en jeu lors de la guerre de séparation de la CalNor et la CalSud en 2013, empêchant les choses d'aller trop loin.

I : RANCHO CORONADO

La Fourmillière dans tous les sens du terme. Au Sud de Night City, à proximité de l'autoroute 126, Rancho Coronado s'étend sur des kilomètres et est principalement constitué de mobile-homes parfois entrecoupés de mini centres commerciaux. Si la sécurité manque de balle et de gros calibres, elle se rattrape sur la ténacité. "Secu-Fourmi" est connue pour son opiniâtreté. Le coin est sûr et l'on peut y élever ses enfants. Ici, vous trouverez des groupes entiers de maisons occupés par des employés d'Arasaka, d'EBM, de Petrochem, de Biotechnica et de WNS. Les Risque-tout ne viennent jamais ici, c'est la mort !

Rancho Coronado est entourée d'un mur de béton électrifié de quatre mètres de haut, lui même surmonté d'une barrière de barbelés. Il y a cinq entrées principales, deux du côté de l'A126, une du côté de la Baie et deux du côté de l'A828.

J : HEYWOOD

Ville d'industrie légère, située à l'Est de la Baie Del Coronado, entre Rancho Coronado et NorthOak. On y trouve un peu de tout, des résidences, des boutiques, des parcs et la célèbre **Vallée Apple**, une Fourmillière appartenant à Biotechnica.

Les collines de Heywood sont avant tout parsemées d'usines. Parmi ces complexes industriels, on peut trouver une unité de production d'armes Arasaka, des centres de recherche Biotechnica, des entrepôts et centres laboratoires EBM et bien d'autres encore. Certains sont énormes, d'autres réduits, d'autres encore souterrains...

J1-1 Usine d'Armement Arasaka A-452

Petite usine automatisée avec entrepôts de stockage et champ de tir.

J1-2 Laboratoire de Recherche Biotechnica

Laboratoire de recherche de taille moyenne avec un personnel de deux cent personnes (scientifiques inclus). On y réalise surtout des travaux sur les clonages.

J1-3 Complexe d'Assemblage d'EBM

Usine énorme où sont produits les gros systèmes EBM. On y trouve aussi les services emballage et expédition.

J1-4 Terrain d'Entraînement du Groupe d'Assaut Militech

Terrain de 200 hectares où l'on teste les véhicules d'assaut terrestres et aériens en conditions réelles. Il y a une petite "ville" au centre du complexe, on l'utilise pour les manoeuvres urbaines.

UTILITAIRES DATATERM

Trouver Un Numéro de Téléphone

UP

ON

La rubrique **Numéros de Téléphone** de votre Dataterm vous donne un pourcentage de base de trouver un numéro selon qu'il s'agit d'un interlocuteur commercial, en liste rouge... Pour le déterminer :

| | |
|---|-----|
| Administration ou Magasin de Détail | 95% |
| Bureau ou Entreprise Industrielle | 80% |
| Ligne Professionnelle Privée | 20% |
| Numéro de téléphone personnel, normal | 95% |
| Numéro de téléphone personnel, personnage important | 20% |
| Numéro de téléphone personnel, VIP | 10% |

Le Dataterm vous donnera aussi les indicatif. Pour déterminer un numéro de téléphone complet, jetez 4D6 pour les quatre derniers chiffres, après avoir déterminé l'indicatif en fonction du lieu.

| Lieu | Indicatif | Indicatif de Zone |
|------------------------------|-----------|-------------------|
| Nord, Petite Italie | 551 | 666 |
| Centre Ville, Upper Eastside | 552 | 666 |
| Centre d' Affaires | 553 | 666 |
| Charter Hill, New Harbor | 554 | 666 |
| Marina Est et Nord | 555 | 666 |
| Parc Est et Japantown | 556 | 666 |
| Little China, Quartier Hosp. | 557 | 666 |
| Studio City, Vieille Ville | 558 | 666 |
| Lake Park, Université | 559 | 666 |
| Zone de Combat | 666 | 666 |
| Heywood | 662 | 666 |
| Night City Sud | 667 | 666 |
| Pacifica | 665 | 666 |
| Arcologie de Pacifica | 664 | 666 |
| Los Angeles | | 213 |
| San Francisco | | 415 |
| Oakland | | 515 |

Le coût d'un appel de 3 minutes est égal à : l'Indicatif le plus grand moins l'Indicatif le plus petit, arrondi au plus proche. Par exemple, appeler l'Arcologie de Pacifica depuis le Quartier d'Affaires coûte 664-553= \$ 1,11 les trois minutes. Quand on change d'indicatif de Zone, les coûts varient comme indiqué par la table suivante :

| | | Appel Vers | | | |
|----------|-----|------------|-------|-------|-------|
| | | 213 | 415 | 515 | 666 |
| Appel de | 213 | Local | 3.00 | 3.00 | 2.50 |
| | 415 | 3.00 | Local | 1.00 | 1.75 |
| | 515 | 3.00 | 1.00 | Local | 1.75 |
| | 666 | 2.50 | 1.75 | 1.75 | Local |

Bases de Données Générale

UP

ON

La rubrique **Informations Générales** vous guidera vers les renseignements que vous cherchez (Sont-ils connus ? Publiés ? Secrets ?). Par la suite, il vous faudra ajouter les valeurs correspondant à chaque question pour déterminer le pourcentage que les infos désirées soient disponibles sur le Réseau Dataterm. La chance de base de trouver n'importe quel fait est de 95%. Modifiez la en fonction des pourcentages qui vous sont donnés et vous aurez votre chiffre définitif.

1) Cette Information a-t-elle été publiée ?

Plusieurs fois ? (+5 % par publication)

2) Est-elle accessible au grand public ? (+10 %)

3) S'agit-il :

| | |
|---|------|
| D'une information d'ordre professionnel | -30% |
| D'une information à caractère confidentiel, illégal | -50% |
| D'une information à caractère militaire | -40% |
| D'une information à caractère gouvernemental | -30% |
| D'une information ayant trait à l'étranger | -20% |

4) Cette information concerne-t-elle un personnage connu, important ?

De quelle importance ?

| | |
|--|------|
| Peu important (homme de la rue) | -60% |
| Moyennement important (personnalité locale, petit journaliste, officiel) | -10% |
| Importante (officiel de la Municipalité, de l'Etat, journaliste connu) | -5% |
| VIP (Chef de Gouvernement ou grand homme d'affaires) | +10% |

5) Cette information est elle secrète, classifiée ou concerne-t-elle quelque chose d'illégal ?

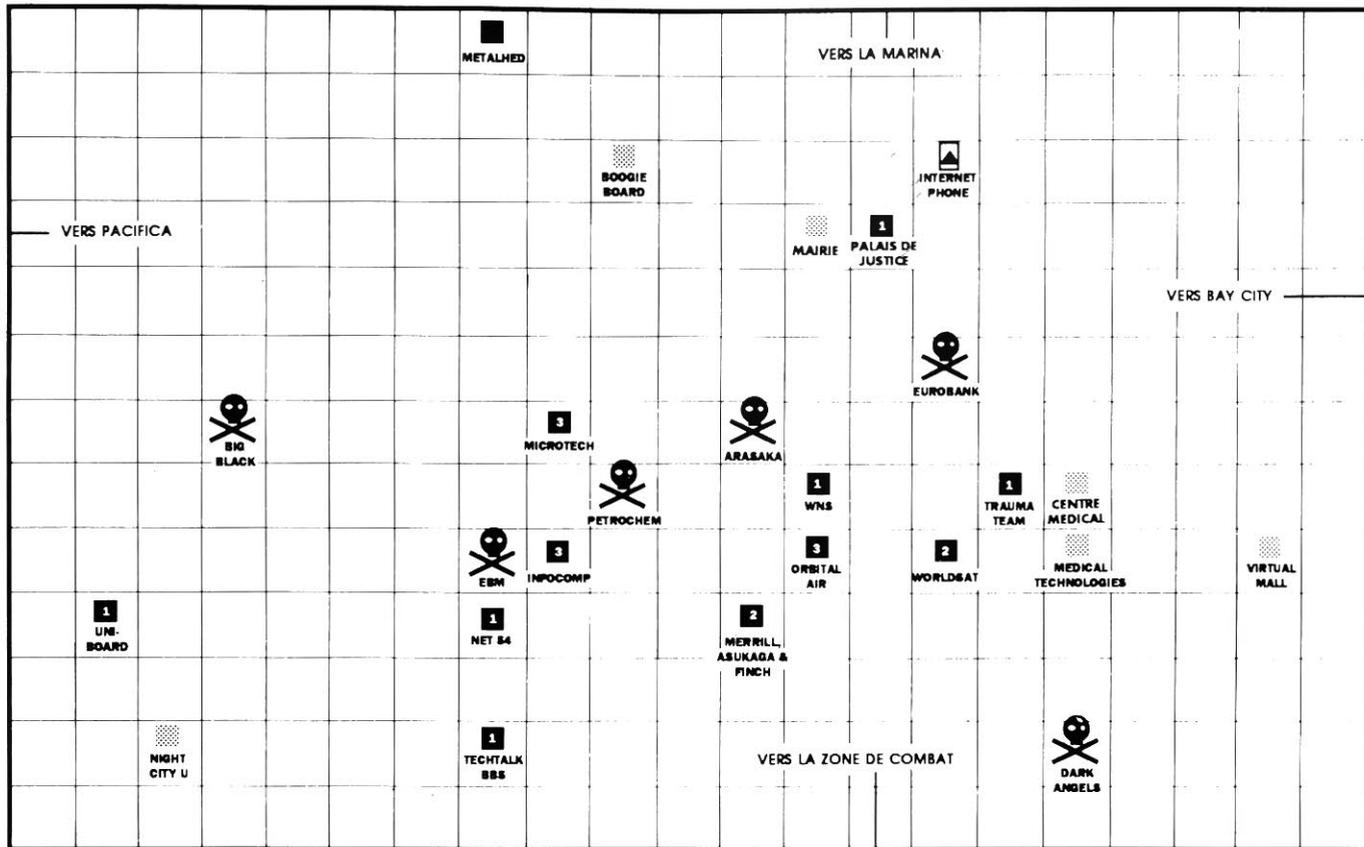
-70%

6) De quand date cette information ?

| | |
|-------------------------------|------|
| Moins d'une semaine | -10% |
| Moins d'un mois | 20% |
| Moins de six mois | -30% |
| Moins d'un an | -40% |
| Moins de cinq ans | -50% |
| Moins de dix ans | -60% |
| Plus de dix ans | -70% |

7) Provenance de cette information ?

| | |
|------------------------------|------|
| Locale | +10% |
| Même état | +5% |
| Même Pays | -10% |
| Pays Important | -20% |
| Pays peu Important | -40% |



| Nom | Description | SYSOP | IA |
|------------------------------|--|-------|----|
| Arasaka | Base de Données Professionnelle | ○ | ○ |
| Big Black | Groupement de Netrunners (Niveau Moyen) | ○ | N |
| Boogie Board | Groupement d'Ados Netrunners | ○ | N |
| Hôtel de Ville | Archives Municipales, Bases de données Permis et Autorisations divers. | N | ○ |
| Centre Médical Municipal | Archives de l'Hôpital | N | N |
| Dark Angels | Groupement de Netrunners de Haut-Vol | ○ | N |
| EBM | Base de Données Professionnelle | ○ | ○ |
| Eurobank | Comptes Bancaires et Service de Virements | N | ○ |
| Palais de Justice | Dossier Criminels, Casiers Judiciaires, etc. | ○ | N |
| Infocomp | Base de Données d'Informations Générales, Haute Sécurité. | ○ | ○ |
| Réseau Téléphonique Internet | Accès JDL et Entrée Terminaux | N | N |
| Technologies Médicales | Archives et Recherche Médicales | N | N |
| Merrill, Asukaga & Finch | Transactions Boursières et Financières | ○ | N |
| MetalHed | Serveur Rock Chromatique avec Vidéos Virtuelles | ○ | N |
| Microtech | Base de Données Professionnelle | N | ○ |
| Net 54 | Base de Données de Nouvelles | ○ | N |
| Orbital Air | Base de Données Professionnelle | N | N |
| Petrochem | Base de Données Professionnelle | ○ | N |
| Université de Night City | Base de Données Etudiante, Projets de Recherche | ○ | ○ |
| Techtalk | Messagerie d'Echanges techniques | ○ | ○ |
| Trauma Team | Dossiers Médicaux, Appels Trauma Team | N | N |
| Uniboard | Etudiants Netrunners, Articles de Professeurs, Messagerie | N | N |
| Virtual Mall | Service de Shopping et de Commandes Virtuel | N | ○ |
| WNS | Base de Données de Nouvelles | ○ | N |
| Worldsat | Base de Données Professionnelle | ○ | ○ |

SYSTEME D'INFORMATION DATATERM

Sujet : Messagerie



UP

ON

La **Messagerie** vous permet de laisser un message sur le Réseau Dataterm ; ce message est accessible à partir de n'importe quel Dataterm en ville à condition d'avoir un code alphanumérique à sept caractères. On peut aussi y laisser des **Messages Publics**. Ils sont aussi accessibles à partir de n'importe quel Dataterm et ne nécessitent pas de code.

Pour utiliser la Messagerie, il faut rentrer un message par clavier (pas plus de cinquante mots) et lui affecter un code alphanumérique de sept caractères (par Exemple CHAULAP ou NETRUN2). Ainsi, on ne peut lire le message sans le code.

Si deux codes exacts sont entrés dans un Dataterm, le premier est accepté et on indique au second de choisir un autre code. Pour récupérer un message, il faut insérer une carte de crédit téléphonique avec la bonne identification dans le Dataterm et entrer son code confidentiel. Les messages sont effacés après quarante huit heures.

Certains usagers utilisent des BALs, ils ont un code qu'ils transmettent à tous leurs amis et qui permet d'avoir accès à tous les messages.

La rubrique **Imprimer** vous donnera une sortie papier de vos informations au prix de 0,50 Eb la page.

SYSTEME D'INFORMATION DATATERM

Sujet : Gros Titres



UP

ON

La rubrique **Gros Titres** vous donne les unes des cinq quotidiens les plus importants accessibles en kiosque. Ordre d'importance :

- 1) International
- 2) National
- 3) Etat
- 4) Local
- 5) Bruits de Couloir

La liste qui suit est une sélection de "unes" que vous pouvez arranger à souhait pour créer vos propres quotidiens dans une aventure.

| | | |
|--------------------------|----------------------|----------------------|
| ARASAKA | OFFRES | CORPORATIONS |
| SENATEUR | MENACES | VILLE |
| PRESIDENT | CONTINUE | COMPROMIS |
| MAIRE | AVERTISSEMENT | AVERTISSEMENT |
| MULTINATIONALES | COMPROMIS | PLAN |
| CONSEIL MUNICIPAL | MEURTRE | SCANDALE |
| CYBERPSYCHO | TUER | FEMME |
| ASSASSIN | MOURIR | HOMME |
| MEURTRIER | PRIER | ACCIDENT |
| TRAGIQUE | ANNONCE | ESPOIR |
| ENQUETEURS | REVELER | DANGER |

Les Gros Titres sont régulièrement remis à jour. La plupart du temps, les rubriques International, National et Etat sont changées tous les jours. Pour la rubrique Local, l'opération s'effectue toutes les heures et pour Bruits de Couloirs en continu, les histoires croustillantes arrivant à tout moment.

CYBERPUNK

NIGHT CITY

NIGHT CITY ! YEAAAAHHHH

Tu les entends. Ils se rapprochent. Ils vont plus vite, plus vite que tes minables jambes de chair. Snick ! Ils ont sorti leurs griffes, c'est la fin. Tu t'adosses au mur de l'arrière cour, Minami en main. Tu es prêt, c'est maintenant ou jamais, penses-tu en retirant le cran de sûreté. S'il y a un dieu quelque part, c'est le moment de prier.

Si seulement tu avais su que c'était le territoire des Rasoirs Sanglants, tu y serais jamais venu de nuit. Y avait peut-être un autre moyen de traverser la ville pour infiltrer les locaux d'Arasaka dans Japantown. En tout cas, pauvre con, tu le connaissais pas. Peut-être aurait-il fallu un peu mieux consulter le Dataterm. Peut-être... Tu en serais pas là maintenant, près à rejoindre la longue liste des débiles, victimes des gangs.

T'en sauras jamais rien. Plus maintenant. Il n'y aura pas de deuxième chance pour toi.

Parce que ici, mec, t'es à **Night City**.

Night City. Un énorme guide de 176 pages d'informations sur la ville Cyberpunk par excellence ! Balladez-vous dans les Zones Urbaines sous Contrôle, visionnez leurs cartes 3D tout en lisant les descriptions correspondantes. De plus, chaque quartier est décrit avec des plans, des figures locales, les événements s'y déroulant... Les cartes et plans vous promènent en ville dans les endroits chauds, avec les horaires de transports en commun et leurs trajets. De nombreux articles vous renseigneront sur les gangs, la population, l'histoire de la ville et de l'Amérique en 2020 ! Mais ce n'est pas tout. Dans ce livre, vous trouverez une grande carte de la ville en 3D. De quoi bien planter votre décor, non ?

Night City, le guide qu'il vous faut pour jouer dans ce futur sombre. Mais n'y commettez pas d'erreur, il n'y aura pas de seconde chance.

R. TALSORIAN
GAMES
INC.

