

# CYBER PUPPETS



ILLUSTRATIONS : CYBERPUNK 2077

## CYBER PUPPETS

2080. Un futur où la technologie est omniprésente. Les états n'existent plus, remplacés par les méga-corporations. Neon City, Amérique du nord, côté ouest. Une ville gigantesque, tentaculaire. Une mégalopole à l'échelle d'un pays, conglomérat des anciennes cités du début du 21e siècle.

A l'extérieur, au-delà des murs de la ville, des terres en friche, abandonnées; une terre dévastée par l'agriculture à outrance et le réchauffement climatique. Un monde devenu stérile et hostile à l'homme.

Mais qu'importe puisque le monde virtuel offre tout ce qu'on peut rêver et même plus.

Dans ce monde bouleversé où la technologie est une arme, vous êtes un opérationnel, œuvrant pour une méga-corporation ou tout simplement pour le plus offrant. Vous êtes un spécialiste – hacker, pilote, mercenaire, dealer ou simple homme de main – essayant de tirer son épingle d'un jeu de dupes où vous n'êtes qu'un pion. Vous êtes un cyber puppet.

## INSPIRATIONS

Les androïdes rêvent-ils de moutons électriques ?  
Neuromancer | Carbone modifié | Babylon Babies  
Altered Carbon | Blade Runner | Matrix  
Blade Runner 2049 | Ghost In The Shell | Akira  
Cyberpunk 2020 | Cyber Age | SYNC | The Sprawl  
Electric Sheep | Réalité Augmentée  
Cyberpunk 2077 | Shadowrun Returns

## DE QUOI S'AGIT-IL ET COMMENT JOUER ?

Cyber Puppets est un scénario de jeu de rôle Cyber Punk dont l'action se déroule dans la ville fictive de Neon City. Pour jouer, vous aurez besoin d'un livret de jeu (vous l'avez entre les mains) et de quelques ami.e.s. Le jeu ne propose pas de système de jeu ou de règles prédéfinies. A vous de choisir si vous désirez mener la partie en vous appuyant sur des règles existantes ou jouer en mode free-form.

L'un.e des participants prendra le rôle du meneur.euse de jeu et animera la partie en s'aidant des indications proposées dans le livret de jeu.

Les autres joueur.euse.s incarneront des personnages évoluant dans les rues de Neon City. Afin de vous permettre de vous lancer rapidement dans l'aventure, nous vous proposons des personnages prêts à l'emploi. Ces profils reflètent les protagonistes classiques d'une aventure Cyber Punk. ☐☐

## NEON CITY

Neon City est une mégalopole située sur la côte ouest de l'Amérique du Nord, à l'emplacement de l'ancienne Los Angeles. Nous sommes en 2080 et les Etats Unis ont depuis longtemps cessé d'exister, remplacés par les méga-corporations, héritiers des géants de l'industrie et de la technologie.

Aujourd'hui, les gens ne se définissent plus par leur appartenance à un pays.

On vit, travaille et meurt sous l'égide des méga-corporations.

Vos personnages n'échappent pas à la règle. Quel que soit leur profil, ils dépendent et œuvrent pour et dans l'ombre d'une méga-corporation.

Géographiquement, Neon City s'étire le long de la côté ouest, des anciennes villes de San Francisco à San Diago. A l'est, vers l'intérieur des terres, un désert en partie irradié. A l'ouest, l'océan pacifique et ses eaux hyper polluées.

La ville elle-même est divisée en districts et en zones dédiées à certaines activités bien précises : parcs industriels automatisés, vastes espaces de stockage, quartiers des affaires dominés par des gratte-ciels dont le sommet se perd dans les nuages de pollution, quartiers des divertissements avec salles de jeu, bars, restaurants et immenses centres commerciaux.

Au nord et au sud du centre-ville, le long des côtes, des zones résidentielles : tours d'appartements sans âme, mille-feuilles de plusieurs couches d'habitations, hôtels cercueils, le tout parcouru par des autoroutes à dix bandes et des métros à grande vitesse.

Les riches et les puissants logent au sommet des tours du centre-ville ou dans des villas de luxe sur les îles au large.

Les pauvres survivent dans les bas-fonds des quartiers nord et sud ou dans le *no man's land* entre les murs de la ville et le désert radioactif à l'est de la ville.

## PLAN DE NEON CITY

En page 4 vous trouverez un plan général de la ville. Présentez ce plan aux joueur.euse.s. En tant qu'habitant de Neon City, ils connaissent les différentes zones de la ville.

## LE QUARTIER DES AFFAIRES

Au centre, le quartier des affaires et ses immenses gratte-ciels dont les sommets se perdent dans les nuages.

## LA ZONE PORTUAIRE ET INDUSTRIELLE

Au sud, la zone portuaire et la zone industrielle : usines automatiques, hangars de stockage, lignes de transport à perte de vue.

Le quartier des affaires et la zone industrielle forment le cœur de la cité ; les méga-corporations veillent à ce que ces zones soient sécurisées comme il se doit.

Les services de police étant largement déficients, chaque méga-corporation s'est dotée d'unités de sécurité privées, dans certains cas de véritables petites armées, souvent mieux équipées et mieux entraînées que la police.

Un large réseau de transport, métros automatisés, relie la zone industriel aux deux zones résidentiels du nord et du sud de la ville.

## PROFILS DE PERSONNAGE

### MERCENAIRE

Les états n'existent plus, remplacés par les méga-corporations.

Les forces armées étatisées ont été remplacées par du mercenariat privé.

Le mercenaire est un combattant professionnel mettant son savoir-faire au service d'une méga-corporation ou d'une groupe quelconque. Il lui arrive de louer ses services de garde du corps à des personnalités ou de riches hommes d'affaires.

Le mercenaire bénéficie d'implants militaires dernier cri et d'un armement performant. L'équipement technologique étant relativement coûteux, il est généralement acheté et mis à disposition par l'employeur. Bien entendu, en cas de rupture de contrat, le mercenaire risque de se voir privé d'une partie de son équipement/armement indispensable à la bonne poursuite de sa profession ; cela peut expliquer le lien particulier entre le mercenaire et son employeur. Nombre de mercenaires sont ainsi contractuellement liés par des dettes et doivent s'acquitter des missions qui leur sont confiés au risque de sanctions sévères de la part de leur employeur.

Lorsque vous imaginez votre mercenaire, établissez la liste de ses équipements et implants technologiques, armements divers.

Gardez à l'esprit qu'un bras cybernétique de qualité coûte très cher. Sans doute a-t-il été payé par la méga-corporation pour laquelle votre personnage travaille. Comme expliqué plus haut, le mercenaire devra s'acquitter de cette dette en remplissant des missions pour le compte de sa méga-corporation.

Un armement sophistiqué a également un prix et répond aux mêmes règles. Sans compter les drogues de combat qu'un mercenaire expérimenté consomme régulièrement. Plus votre mercenaire sera équipé, et donc performant, plus il sera lié à l'un ou l'autre employeur auquel il devra rendre des comptes.

### HACKER

La technologie est omniprésente dans le monde des Cyber Puppets.

Le hacker peut se connecter directement à la matrice et interagir avec elle via des implants neuronaux. Le hacker est à même de pirater les systèmes et d'accéder aux données protégées des méga-corporations mais cela n'est pas sans risque. Les réseaux disposent de moyens de défense perfectionnés qui peuvent s'avérer mortels pour les imprudents qui tentent de les franchir.

Il n'est pas rare de découvrir un hacker, encore branché à son casque de réalité virtuelle, inerte, les neurones en bouillie, le cerveau totalement grillé.

Un autre danger qui guette les hackers est celui de l'accoutumance.

L'expérience virtuelle de connexion avec la matrice crée chez la plupart des hackers un accoutumance, une envie et un besoin irrésistible de se projeter dans ces univers virtuels où tout semble possible et où les contraintes physiques n'existent plus, sans compter que nombre de hackers consomment régulièrement des drogues de synthèse pour accroître leurs performances dans le monde virtuel.

## LES ZONES RÉSIDENTIELLES

Au sud et au nord, de larges zones résidentielles.

Des champs de buildings d'habitations ; des tours de béton et d'acier abritant des millions de personnes.

Les tours sont à l'image de la société : de bas en haut, on gravit l'échelle sociale, les pauvres en bas, les riches dans les étages supérieurs.

Chaque strate dispose de zones commerciales et des installations nécessaires.

Plus bas, sous le niveau sol, les caves et les tunnels de l'ancien métro sont le domaine des rejetés de la société, les sans abris et les déclassés.

## GOLDEN ISLANDS

Les plus riches de Neon City habitent dans des appartements grand luxe en haut des buildings du quartier des affaires ou pour les plus fortunés, sur l'île de Golden Island, au large.

Cet endroit, préservé et hautement sécurisé, est en quelque sorte le havre de paix des riches : puissants industriels, magnats de la presse et de l'*entertainment*, politiciens (tous des pourris), vedettes et champions sportifs (dopés bien entendu) mais aussi certains patrons de la pègre.

## OLD CITY

Au nord est les quartiers de Old City sont les vestiges de l'ancienne mégapole (Los Angeles), quartiers laissés à l'abandon par la municipalité et délaissés par les méga-corporations.

Loin des arcologies du centre des affaires, Old City est une accumulation de bâtiments du début du XXIe siècle, vastes ensembles d'appartements abandonnés.

De loin en loin, quelques espaces sont encore occupés par des habitants solitaires, des reclus ou simplement des personnes n'ayant pas assez de moyens pour s'offrir un logement décent et ayant opté pour la survie dans les quartiers oubliés d'Old City.

Avec le départ des habitants, les gangs et la pègre se sont installés. Old City est une zone de non-loi où ils peuvent exercer leurs activités illicites sans être inquiétés. En fait, les méga-corporations laissent faire : Old City leur offre l'opportunité de tester certains de leurs produits comme de nouvelles drogues, des armes, des technologies à la limite de la légalité.

## FERMES DE PROTÉINES.

Avec le réchauffement climatique et la destruction de l'écosystème, les terres cultivables ont drastiquement diminuées. Aujourd'hui, une grande partie de la nourriture disponible provient des fermes de protéines. Bien entendu, la production de ces fermes ne suffit pas à nourrir toute la population de Neon City. Des denrées alimentaires sont importées et acheminées à Neon City par la mer et par les voies de transport venant de l'est.

## NO MAN'S LAND

Le No Man's Land est une zone à l'est de Neon City ; ce sont des bidonvilles abritant près d'un million d'individus, pauvres, sans emploi, survivant comme ils peuvent aux abords de la grande cité.

Quartiers d'habitations construits de bric et de broc, usines et hangars désaffectés, monticules de déchets industriels, décharges à ciel ouvert forment le paysage du No Man's Land.

Inutile de préciser que le No Man's Land est une zone de non-droit. Les méga-corporations se servent à l'occasion du No Man's Land comme terrain d'entraînement pour leurs milices privées.

## HACKER (SUITE)

Incarner un hacker offre de nombreuses possibilités de jeu, d'autant qu'ils sont sans doute les seuls à véritablement comprendre la face cachée du monde et à maîtriser – c'est ce qu'ils pensent – les arcanes de l'univers virtuel, le reste de la population se contentant d'utiliser la technologie ou d'en être victime.

Le hacker dispose du matériel nécessaire à ses plongées dans la matrice : implants neuronaux, console et câbles, casque VR, stimulants de synthèse.

Si le hacker possède les implants cybernétiques, elles sont généralement axées sur l'amélioration de ses performances de le cyberspace : mémoires supplémentaires, interfaces et programmes.

## HOMME DE MAIN

Vous travaillez pour un patron. Vous faites ce qu'on vous demande.

Peu vous importe que votre employeur soit un boss de la pègre ou un riche homme d'affaires, du moment que vous êtes payé et que vous pouvez profiter de temps en temps de petits à-côtés. A la différence du mercenaire, vos compétences vont bien au-delà des aptitudes martiales : gardien, convoyeur, responsable d'un secteur, espion, simple employé, chauffeur. Les occasions ne manquent pas pour se faire un peu d'argent. A vous de voir si vous voulez rester un gagne-petit ou gravir les échelons dans l'organisation.

## PILOTE

Le pilote répond aux mêmes règles que le mercenaire ; les compétences martiales sont ici remplacées par des compétences de pilotage/conduite d'un véhicule type. Il peut s'agir d'un engin volant ou d'un véhicule terrestre ou marin. A vous de définir le véhicule de prédilection de votre pilote.

Vous n'êtes pas obligé d'indiquer un type précis ; cela peut par exemple être pilote de chasseur d'interception ou d'hovercraft, de véhicule blindé ou de sous-marin de combat. Dans un cadre cyberpunk urbain, il est préférable d'opter pour un transport hélicoptère de type Spinner (= voiture volante).

Ce type de véhicule possède un ordinateur de bord très sophistiqué et un mode de conduite autonome. Il peut être équipé de mitrailleuses mobiles.

Les modèles compacts sont prévus pour deux personnes.

Les modèles plus lourds, moins rapides, servent pour les transports de troupe et peuvent emporter une charge utile de dix personnes.

Autre véhicule très prisé dans les centres urbains hyper-embouteillés, les motos permettent des déplacements rapides.

A vous de définir le véhicule de votre pilote.

Au fil du temps, des liens se créent entre le pilote et son engin. Il n'est pas rare de voir des Spinners personnalisés. Les pilotes n'hésitent pas à les bidouiller pour augmenter leurs performances et les adapter à certaines tâches : augmenter la vitesse, ajouter du blindage, installer des logiciels de bord complémentaires, etc.

## WASTELANDS

A l'extrême est de la ville, s'étendent les Wastelands, désert radioactif où rien ne vit. On y trouve les ruines des dernières grandes villes du début du XXIe siècle, vides et baignant dans une brume radioactive rougeâtre. C'est une terre morte où seuls survivent les mutants. C'est aussi un endroit fréquenté à l'occasion par les membres de la pègre car très pratique pour qui doit se débarrasser d'un corps.

## PARADISE ISLAND

L'île du Paradis est consacrée entièrement au divertissement, au spectacle et aux jeux. C'est un peu le Las Vegas de 2080. Casinos, bars, stades et circuits de course, salles de spectacle, hôtels de luxe, maisons closes de haut standing, telles sont les industries de Paradise Island. On peut y croiser des stars, des hommes, femmes d'affaires, de riches industriels, des responsables de la presse et des networks, des patrons de la pègre, des politiciens. L'île est un concentré de décadence et de luxe, plaque tournante de trafics en tous genres et « place to be » de la Jet Set international.

## GARBAGE

Cette île est une décharge à ciel ouvert et un vaste complexe de traitement des déchets.

## ENERGY ISLAND

Cette grande île un peu au sud de Paradise Island est couverte d'éoliennes. Les génératrices d'Energy Island alimente Neon City et produise les deux tiers de l'énergie nécessaire à la ville ; un arrêt de la production signifierait un shutdown désastreux pour les installations de Neon City. L'endroit est très protégé et aucun bateau n'est admis à moins de 5 km autour de l'île. En plus de systèmes de surveillance sophistiqués, l'île est occupée par des gardes d'EnergyTech, la méga-corporation propriétaire des lieux.

## PRISON SUPERMAX DE SANTA BARBARA (SUTIL ISLAND)

Jadis occupée par une population aisée, l'île de Santa Barbara a été désertée suite à un raz-de-marée en 2030. Avec l'augmentation du crime, l'état de Californie a racheté l'île et y a fait construire un complexe pénitentiaire ultra-moderne. Après la faillite de l'Etat de Californie, la méga-corporation Bladion a repris le contrat de la prison, l'a agrandie et modernisée, aménageant la petite île de Sutil Island comme quartier de très haute sécurité. La prison est donc composée de deux parties : la plus ancienne et la plus grande sur les côtes sud de l'île de Santa Barbara et la seconde, plus récente, sur l'îlot Sutil.

## CHAIR À CANON ET CIBLES VIVANTES

Bladion a récemment signé un contrat avec Militech, une corporation active dans le domaine militaire pour des tests d'armes sur des prisonniers volontaires. Les essais de nouvelles armes performantes et potentiellement plus puissantes sont tenus secrets et se déroulent d'après le peu d'informations disponibles dans des sites quelque part dans le No Man's Land. Il va de soi que ce sont des pratiques fortement critiquables : Militech et Bladion ont tout intérêt à ce que rien ne filtre dans les médias. Si ça venait à se savoir, le scandale risquerait de provoquer une faillite sans précédent et la chute de Militech et Bladion.

## DEALER

Vous faites partie de la pègre. Vous êtes du mauvais côté de la Loi. Rien n'est moins sûr. Qui fait la loi aujourd'hui ? Les états ont disparu et les méga-corporations se partagent le monde, dictant leurs lois, celles du profit, du commerce et de la concurrence, celles du progrès et de la croissance exponentielle à tout prix. La loi du plus fort. Finalement, en y réfléchissant bien, vous aussi vous faites du profit ; vous vendez. Et vos clients en redemandent. Leur conduite est sans aucun doute dictée par une accoutumance criminelle mais où est la différence avec ce que prône le nouvel ordre mondiale des méga-corporations.

Vous êtes un expert en drogues en tous genres : stimulants, opiacés ou produits de synthèse, chimie ou nano-technologie, peu vous importe.

Vous savez où vous fournir et vous savez à qui vendre.

Vous avez des contacts dans le milieu et vos relations s'étendent dans les hautes sphères de la société. Même les riches et les puissants consomment vos produits.

En tant que dealer, vous fournissez le groupe en produits et drogues mais vous entretenez aussi un réseau de relations bien utiles quand il s'agit de collecter des informations ou de se fournir en matériel à la limite de la légalité.

## JOURNALISTE

L'information est aux mains des méga-corporations et se monnaie comme n'importe quelle marchandise.

Vous bossez pour un groupe de presse attaché à une méga-corporation ou pour une cellule d'informations indépendante. A vous de voir ce qui vous importe le plus : l'argent ou la vérité.

Vous disposez de sources et de contacts plus ou moins fiables.

Vous diffusez vos articles via les réseaux sociaux, la matrice, les canaux d'informations officiels, la presse alternative. La quête de la vérité n'est pas exempte de dangers mais vous en avez vu d'autres.

## AUTRES PROFILS

Les six profils proposés ici sont loin d'être exhaustifs ; le genre Cyberpunk offre de nombreuses autres possibilités de personnages.

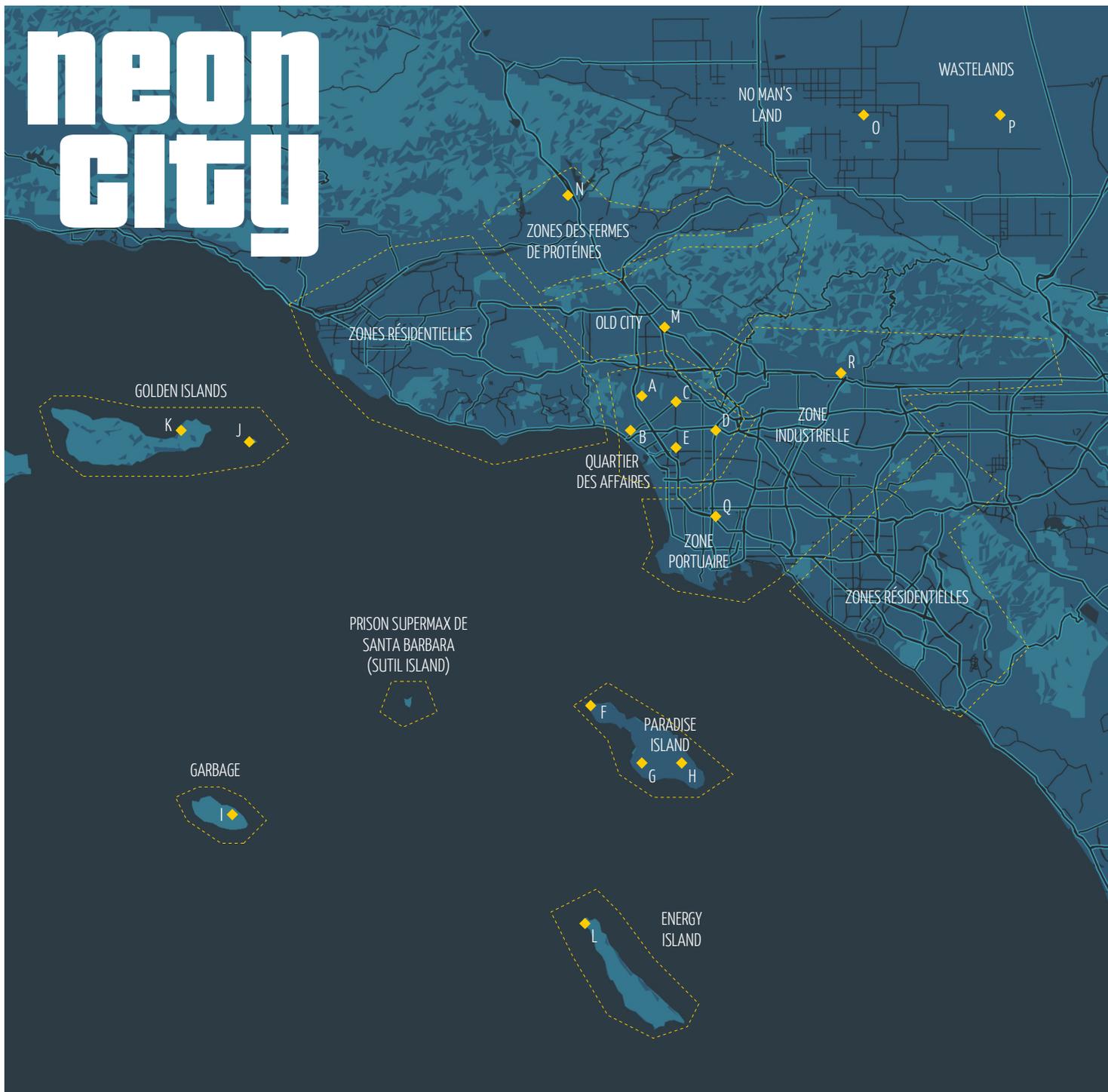
La littérature et le cinéma regorgent d'idées à exploiter.

Libre à vous d'imaginer votre personnage et de le soumettre au meneur.euse de jeu. Si votre idée s'inscrit dans le genre Cyberpunk et convient au groupe formé par les autres personnages, alors c'est dans la poche.

Lorsque vous créez vos propres profils de personnage, gardez à l'esprit que rien n'est gratuit dans le monde de Cyber Puppets. Un avantage se paie toujours cash et les implants cybernétiques aussi cools soient-ils ont toujours une contrepartie parfois douloureuse, souvent contraignante.

Si votre personnage dispose d'une aptitude particulière, imaginez d'emblée qui serait susceptible de l'exploiter et d'en profiter. Et n'oubliez pas que ces défauts en apparence sont autant de leviers pour pousser l'aventure en avant.

# neon city



Ci-contre, une carte de Neon City.

Les différents quartiers y sont indiqués. Vous trouverez une description plus détaillée dans les pages précédentes.

Les points notés de A à R sont les sièges de méga-corporations importantes ou des lieux que les personnages pourront potentiellement visiter.

- A) siège de Militech, méga-corporation active dans le domaine militaire et de l'armement.
- B) siège de Bladion, corporation spécialisée dans le domaine pénitentiaire ; actuel gestionnaire de la prison de Santa Barbara.
- C) Siège de Biotech, puces et nanotechnologie
- D) Siège de InfoComp, un géant des Networks et principal pourvoyeur de scandales. Possible employeur pour un PJ journaliste.
- E) Matsushima-Kiroshi, optique et cybernétique
- F) Casino Luxor
- G) Grand Hôtel de luxe Silver
- H) Stade Pacific Dreams, sports de combat et paris
- I) Centre de traitement des déchets, incinérateurs géants, broyeurs et déchiqueteurs, compresseurs
- J) Île privée du magnat de la presse Ivan Vorovski
- K) Résidence de Takashi Matsushima, un des deux CEO de la méga-corpo Matsushima-Kiroshi
- L) Centre d'EnergyTech, corporation propriétaire d'Energy Island et des installations de production d'énergie de Neon City.
- M) Bar des trois serpents, QG du gang des Serpents de Jade qui contrôle une partie d'Old City et du No Man's Land.
- N) Centre de production de All Food, la principale corporation agro-alimentaire, propriétaire des 3/4 des fermes protéiniques de Neon City
- O) Le Grand Cirque, arène de combats illégaux contrôlée par la pègre. Les riches de Neon City et la classe aisée viennent s'encanailler en pariant sur les combattants.
- P) Camp d'entraînement de Militech
- Q) Centre de contrôle du port
- R) Siège de Cyberdin, méga-corporation spécialisée dans le domaine de l'armement et la robotique de combat