GN Cyber Elephant

Livret univers

Livret Univers

Contexte global 2
Contexte du jeu 3
Le Cyber Elephant 4
Les gangs 5
- le Clan 5
- Les Héritiers 6
- les Néo-Punk 7
- la Toile 8

Les évènements du 21ème siècle 9
- La décade du miracle médical 9
- L'essor des méga-corporations 10
- La surveillance au nom de la sûreté 10
- Les dangers du chrome 11
- La révolution des cités état 12

Contexte global

Naoned City, 2107

Le 21ème siècle a été marqué par de nombreuses instabilités, et de nombreuses tensions ont émergées. Le gouvernement n'a fait que renforcer sa politique autoritaire, et les méga-corporations se sont appropriées toujours plus de pouvoir sur la société.

Depuis plusieurs années maintenant, certaines villes comme Nantes sont devenues des cités-état, indépendantes du gouvernement.

Hélas, celles-ci se sont vite retrouvées aux mains de méga-corporations comme BioTech, Geo Dynamics ou ACI Industrie, jetant leur dévolu sur toute infrastructure et institution locale, rendant privé ce qu'il restait de service public. Qu'il s'agisse de l'hôpital, de la police ou de toute administration, une poignée d'entreprises contrôle la vie des citoyens de Naoned City.

En parallèle, portés par l'esprit de la révolution ou par opportunisme, des mercenaires se sont organisés en bandes. Les premiers cyber-gangs virent ainsi le jour. Le pouvoir se dispute entre les méga-corporations et cette nouvelle force venue de la rue, qui lutte sans interruption pour leur place et dont les leaders sont devenus des figures d'autorité dans la cité.

Contexte du jeu

Naoned City est l'une des plus grosses villes de France. Elle est un enjeu majeur à contrôler, que ce soit par le gouvernement, les corpos ou les cyber-gangs. Parmi ces derniers, c'est un cyber-gang appelé *le Clan* qui s'est imposé comme nœud central de toute activité plus ou moins illégale de Naoned City. Masamune Shirow, un expatrié japonais, est le fondateur et meneur du gang. Plus connu sous le nom de *Percepteur*, il insuffle à ses subalternes un esprit traditionnel, intransigeant, honorable, et impitoyable.

Sur tout contrat passé dans l'ombre de la ville, il prend sa part. Une signature entre méga-corporations ou un échange dans les bas-fonds, le *Percepteur* est au courant. Aux autres cyber-gangs, il ne laisse bien souvent que les miettes à se départager.

Le Percepteur opère depuis des repaires discrets. Soit ses boutiques de façade, soit des lieux sous le radar de la milice faisant office de zone neutre entre gangs, comme le bar du nom de *Cyber Elephant*.
Il y rencontre fixers (intermédiaire entre commanditaires et mercenaires), receleurs, hommes et femmes de main. Avec toutes et tous il fait affaire, organise des coups, ou règle des comptes.

Mais hélas le *Percepteur* est mort. Un banal accident de voiture il y a 3 mois… Depuis, les vautours tournent autour de son cadavre, et ses amis comme ses ennemis grapillent des morceaux de territoire qu'il n'est plus là pour défendre.

Un des lieutenants du *Clan*, nommé *Sinistre*, a rapidement repris le contrôle du gang en s'érigeant comme successeur autoproclamé et faisant brutalement taire quiconque se mettant en travers de son chemin. Mais s'il est le nouveau boss officiel du gang, ses méthodes éloignées des valeurs du *Percepteur* ont généré une opposition contre lui, critiquant ainsi sa légitimité.

L'une des pressenties à la succession était une autre des lieutenantes, *Madame la Capitaine*. Elle a naturellement pris la tête de l'opposition après avoir échappé de peu à la purge des rangs orchestrée par le nouveau boss. Elle a rallié ses fidèles pour créer un nouveau gang, les *Héritiers*, au sein duquel elle fait perdurer l'esprit du *Percepteur* en faisant respecter les valeurs que celui-ci leur avait inculqué.

La mort de l'ancien meneur du *Clan* a été source d'opportunités pour d'autres gangs. C'est le cas des *Néo-Punk*, un groupe violent et chaotique qui s'est toujours positionné second après *le Clan* dans le contrôle de Naoned City.

Avec la scission des membres de leur gang, l'autorité des anciens n°1 de la ville s'est fortement effritée. Les Néo-Punk en ont bien sûr profité pour prendre leurs aises en contactant des fixers qui avaient auparavant donné l'exclusivité au *Clan*, ainsi qu'en arpentant les territoires de feu *le Percepteur*.

Au-delà des murs de Naoned City, la mort du *Percepteur* a voyagé jusqu'aux oreilles de *la Toile*, un puissant réseau de gangs décentralisé agissant sur l'ensemble du pays. La partie sombre de Naoned City s'est affaiblie en perdant son maître. L'opportunité parfaite pour que *la Toile* vienne imposer sa présence.

Le Cyber Elephant

Certains gangs ont pris comme repaire différents bars de Naoned City pour de multiples usages. Ainsi à l'abri des regards, la confidentialité de ces endroits a toujours été d'une valeur précieuse et personne n'a jamais trop souhaité y faire de grabuge de crainte d'attirer l'attention des forces de l'ordre surarmées de BioTech, qui assurent le gros de la sécurité de la ville.

Cette règle de discrétion est d'autant plus respectée par tout le monde car perdre un repaire, c'est perdre des opportunités de business. Et le business vaut généralement plus que des rivalités entre gangs.

Le Cyber Elephant est géré par sa patronne *Shotgun*, connue pour être très protectrice avec son établissement et impitoyable envers toute personne gênante. C'est d'ailleurs pour ça que le bar est formellement interdit aux cyberpsychos, ces dégénérés accro aux cyber-imptants qui sèment le chaos dans les rues des bas-fonds. L'usage des armes y est également interdit. Le dernier qui a sorti son flingue dans le bar s'est retrouvé l'instant d'après la tête encastrée dans un mur. Rien n'interdit cependant un bon règlement de différend à coup de poing.

Selon la rumeur, Shotgun est si attachée au bon business de son établissement qu'elle aurait passé un marché avec BioTech pour garder son bar sous le radar. On raconte également qu'à l'époque des premiers cyber-gangs, elle était une légende vivante du métier. Mais on ne connaît pas son ancien gang, ni dans quel coin du pays elle résidait à l'époque.

Grâce à elle en tout cas, des fixers aux contrats fructueux et receleurs de matériel en tout genre se sont installés au Cyber Elephant, permettant de mener des opérations ambitieuses et lucratives… Tant que ce repaire évite d'attirer l'attention de la police privée.

Les gangs

le Clan

Le Clan est connu dans toute la ville, où il est aussi craint que respecté. Quiconque se le met à dos est soit courageux, soit inconscient. Grâce au travail du *Percepteur*, le gang apportait un semblant d'équilibre entre l'ordre et le chaos dans la ville.

Depuis la disparition de sa figure de proue, *le Clan* est chamboulé et chacun.e des lieutenants.es autrefois fidèles est devenu un.e potentiel.le opportuniste aux dents longues. Parmi eux, l'ancien lieutenant *Sinistre* s'est imposé comme successeur en se débarrassant de la compétition, tenant ses rangs d'une main de fer dans un gant… De fer.

Là où *le Percepteur* prônait une philosophie de pureté du corps, le nouveau parrain mène une politique bien différente en encourageant l'utilisation d'implants. Aujourd'hui, toutes les valeurs traditionalistes dictées par le Code d'Honneur sont renversées. Car pour *Sinistre*, la fin justifie les moyens.

Ses méthodes sont bien plus violentes, et sa considération pour les traditions du gang sont anecdotiques. Ce qui vaut à *Sinistre* une farouche opposition de la branche traîtresse, *Les Héritiers*, qu'il compte bien refroidir.

Mais pour ça il faut rassembler des fonds, le nerf de la guerre. Il va falloir se retrousser les manches.

Dress code : futuriste, inspiration japonaise/yakuza, quelques implants apparents

Les Héritiers

Les Héritiers regroupent le gros des dissidents du *Clan* qui se sont opposés à *Sinistre*, et qui y ont survécu. Le gang est dirigé par *Madame la Capitaine*, une des anciennes lieutenantes les plus populaires du *Clan*, connue pour suivre à la lettre le Code d'Honneur.

Bien qu'apparemment toute désignée à prendre la succession de parraine de Naoned City, la légitimité de *Madame la Capitaine* est contestée. Pour certains.es, elle représente des traditions obsolètes, alors que pour d'autres, c'est le respect du Code d'Honneur qui rend *le Clan* fort.

Sous les ordres de *Madame la Capitaine*, chacun œuvre pour le bien commun, avec ordre et raison, car tels étaient les mots déjà donnés par *le Percepteur*.

Les Héritiers doivent reprendre les affaires à l'aide des bribes de réseau qu'il leur reste, et continuer à survivre. De cette manière, un jour ils pourront faire valoir leur autorité sur Naoned City, et étaler le cadavre de ce gringalet de *Sinistre* dans les rues, avec tout son faux clan.

Dress code : futuriste, inspiration japonaise/yakuza, pas d'implant

LES NÉO-PUNK

Le Clan du *Percepteur* n'est qu'ordre et honneur… Ça, c'est ce qu'ils aiment à penser ! Mais dans les bas-fonds, tout le monde a déjà accepté au moins une fois de faire les basses besognes peu honorables de ce "parrain" de Naoned City, sans garantie d'en revenir, sans chance d'en récolter tous les mérites.

Alors quitte à risquer sa peau, certains.es se sont dit qu'il valait mieux se battre pour soi plutôt que pour des péteux dans leur tour d'ivoire. La bande est devenu un groupe, un groupe qui est devenu un gang, un gang qui est devenu une menace.

Cette menace a bien longtemps été négligée, les *Néo-Punk* n'étant vu que comme "des pions dispensables ne valant pas mieux que des rats" selon *le Percepteur*. Aujourd'hui, il sont prêts à en découdre, leur influence se répandant dans toute la ville, dangereuse et invasive.

Et pour ça, les Néo-Punk ne reculent devant rien pour grappiller toujours plus de pouvoir. Leur méthodes sont brutales. Ainsi drogues et cyber-augmentations sont légion et sont utilisées sans parcimonie. Ils s'accaparent chaque opportunité pour ébranler les nantis, qu'il s'agisse du *Clan* ou de méga-corporations, ça ne leur fait aucune différence.

Pour les *Néo-Punks*, la mort du *Percepteur* est une bénédiction. C'est une occasion à ne pas manquer pour eux car enfin ils vont pouvoir renverser la vapeur, pour que celles et ceux des bas-fonds puissent regarder les nantis de haut, pour que la misère change de camp.

C'est fini, les contrats abusifs du *Percepteur* qui envoient la chair à canon faire le sale boulot. Maintenant, il va y avoir de quoi profiter soi-même des contrats juteux avec ces fixers qu'il gardait jalousement. Maintenant que ses anciens toutous de lieutenants se disputent, des repaires comme le *Cyber Elephant* seront bien plus facile d'accès.

Dress code : futuriste, punk, tatouages, implants très apparents

LA TOILE

L'hégémonie du *Percepteur* sur Naoned City était reconnue par tous, et nombreux sont les gangs dans le pays à avoir voulu venir y grignoter des parts, mais sans succès aucun.
Même *la Toile*, un réseau décentralisé de mercenaires dont l'autorité s'étend à travers tout l'Hexagone laissait la mainmise de Naoned City à son parrain.

Dans *la Toile*, chaque meneur.euse a son gang à sa propre échelle, et profite du réseau pour mener à bien ses propres intérêts. L'argent, le pouvoir, la gloire, l'ambition, tels sont les intérêts qui nourrissent les membres *la Toile*, où chacun.e est aussi bien un.e collègue qu'un.e concurrent.e, où tout le monde se connaît, qu'on soit au sein du gouvernement ou d'une méga-corporation.

C'était sans doute parce que *le Clan* est bien plus uni qu'il conservait jusque-là un monopole sur Naoned City… Jusque là. L'annonce du décès du *Percepteur* est une aubaine pour *la Toile*, qui ne va pas se gêner pour prendre une part du gâteau ! Et tant qu'il y a quelque chose à gagner, tous les moyens sont bons.

Il est temps de s'implanter et de mener quelques affaires.

Dress code : futuriste, gangster propre sur soit, costard ou blouson cuir, implants apparents ou non

Les évènements du 21ème siècle

La décade du miracle médical

Les années 30 voient l'avènement des avancées technologiques au service du corps humain.
En 2032, la société Biotech commercialise un modèle d'œil cybernétique permettant de donner une parfaite vue aux non voyants.
En 2036, le centre de recherche cybernétique de Grenoble bat le record de vitesse de course de l'humain, en équipant un jeune athlète de jambes bioniques lui permettant d'atteindre jusqu'à 82 km/h.
En 2039, un traitement expérimental à base de nanorobots est mis au point avec succès dans le but de soigner la plupart des cancers, sans effets secondaires ni séquelles.
Plus tard appelée "la décade du miracle médical", cette période est considérée comme la naissance du transhumanisme en France.

L'essor des méga-corporations

Le concept de méga-corporation ne date pas d'hier. Déjà dans les années 20 plusieurs multinationales ont une influence importante sur notre civilisation (Alphabet, Nestlé, Meta, etc). L'année 2054 marque un tournant de cette influence quand Biotech, une multinationale d'équipement médical, réussit à acheter un pays, la Moldavie, pour "la sauver de la faillite". Cet évènement jusqu'à présent inconcevable montre aux plus grandes sociétés du monde que les limites de leur pouvoir peuvent être largement dépassées.

Dès lors, les grosses firmes commencent à étendre le panel des possibles. Constitution de milice privée, impression de leur propre monnaie, recherches sur des humains avec ou sans accord du gouvernement. Certaines financent également les révoltes pour l'indépendance de ville telle que Nantes, pour bien sûr en tirer profit.

Ces méga-corporation contrôlent une partie des gouvernements, quand elles ne le remplacent pas directement là où il n'est pas, fournissant un simulacre de service public à un certain prix évidemment. En 2084 par exemple, la société ACI Industrie négocie avec la mairie de Lyon un contrat de 10 ans de privatisation de la police de la ville entière.

On constate dans les zones qu'elles influencent une disparité grandissante de la répartition des richesses, creusant davantage l'écart entre les classes sociales.

Ce qu'on appelle aujourd'hui des méga-corporations contrôlent notre civilisation, dans l'ombre comme au grand jour.

La surveillance au nom de la sûreté

Dès le début du siècle, internet est surveillé par le Gouvernement, mais à une échelle bien moindre comparé à aujourd'hui. Au milieu des années 50, on commence à entendre parler d'algorithmes utilisés par la police pour prévenir des crimes, mais rien d'officiel.

En 2067, le préfet de Nantes annonce lors d'une conférence de presse que, grâce à l'un de ses fameux algorithmes scrutant la toile en quête de conversation ou historique de recherche suspectes, le cambriolage d'un musée a été empêché avant même qu'il ne commence. Le logiciel est surnommé "oeil d'araignée".

Même si la méthode incite au débat, les résultats semblent probants. Du moins au début…
En 2072, une association nantaise de protection des données recense plus de 900 cas de personnes arrêtées et fichées à tort en six mois. Certaines se retrouvent victimes de discrimination à l'embauche, se voient refuser l'accès à une assurance ou une banque, ou sont violentées par la milice.

Malgré le mécontentement croissant de la population, le gouvernement fait la sourde oreille et augmente d'autant plus la surveillance.
En 2080, on voit apparaître dans certaines villes des drones équipés de caméras de surveillance. Puis plus tard ces mêmes drones sont équipés de taser auto propulsés, permettant d'intervenir en cas de comportement suspect dans la rue.

Les rues deviennent plus tranquilles, la criminalité diminue fortement, mais au prix d'injustices sociales qui engendrent la colère de la population. La tension monte en secret.

Les dangers du chrome

La seconde moitié du 21e siècle regorge de plus en plus d'avancées technologiques, notamment dans le domaine de la cybernétique. Ce qui n'est pas sans conséquence.

Avoir un membre robotique ou plusieurs implants devient courant, au point que certains enfants en portent. A cette époque il y avait peu de réglementation et de restriction. Jusqu'au jour où un élève de CM2, équipé d'un bras cybernétique, frappe à mort une camarade de classe.
Le drame du meurtre de la petite Alice par un enfant augmenté fait grand bruit dans tout le pays. Ses parents seront les fondateurs de la première association anti-transumanisme.

Le Gouvernement décide alors de serrer la vis drastiquement. Age minimum, catégorie d'implant, fichage systématique, et lourde sanction en cas d'infraction à la loi. Bien sûr il y a des infractions.

Pour certaines personnes, se faire augmenter est grisant, devient une drogue. La part de métal prend le pas sur la part de chair. Il arrive que les implants soient rejetés par le corps, sabotant petit à petit les muscles et le cerveau. Apparaissent alors les crampes, la tétanie musculaire, les hallucinations, la paranoïa, puis la folie. Les scientifiques appellent ce phénomène "cyberpsychose".

La révolution des cités état

En 2089, devant l'augmentation de la pauvreté et la surveillance toujours plus étroite de la population, de violentes manifestations tournent à la rébellion à Nantes, puis à Paris, puis à Lyon. La révolte de la capitale est matée, tandis qu'à Lyon certains quartiers deviennent des zones de non droit.

A Nantes, la moindre représentation du pouvoir gouvernemental est anéantie. La ville est déclarée cité état indépendante, et renommée Naoned City pour l'occasion.
Les différents services publics sont repris par les méga-corporations, évitant que la ville ne sombre dans le chaos. Plus de libertés s'installent, et avec elles, la loi du plus fort.

Les premiers cyber gangs voient le jour dès les premiers mois de l'indépendance. certains.es reprennent le flambeau de la révolution en œuvrant pour une meilleure vie pour eux même et les habitants, d'autres ne jurent que par leur propre intérêt, piétinant quiconque se mettrait sur leur passage. Bien sûr, la plupart des gangs oscillent entre ces deux extrêmes.

Lyon finit par prendre elle aussi le statut de cité état, ainsi que Marseille. Ne pouvant contrôler la situation par la force, le gouvernement français décide de conclure des accords de paix avec les nouvelles villes indépendantes. La tension aux frontières est intense et permanente, mais les échanges avec l'extérieur subsistent.