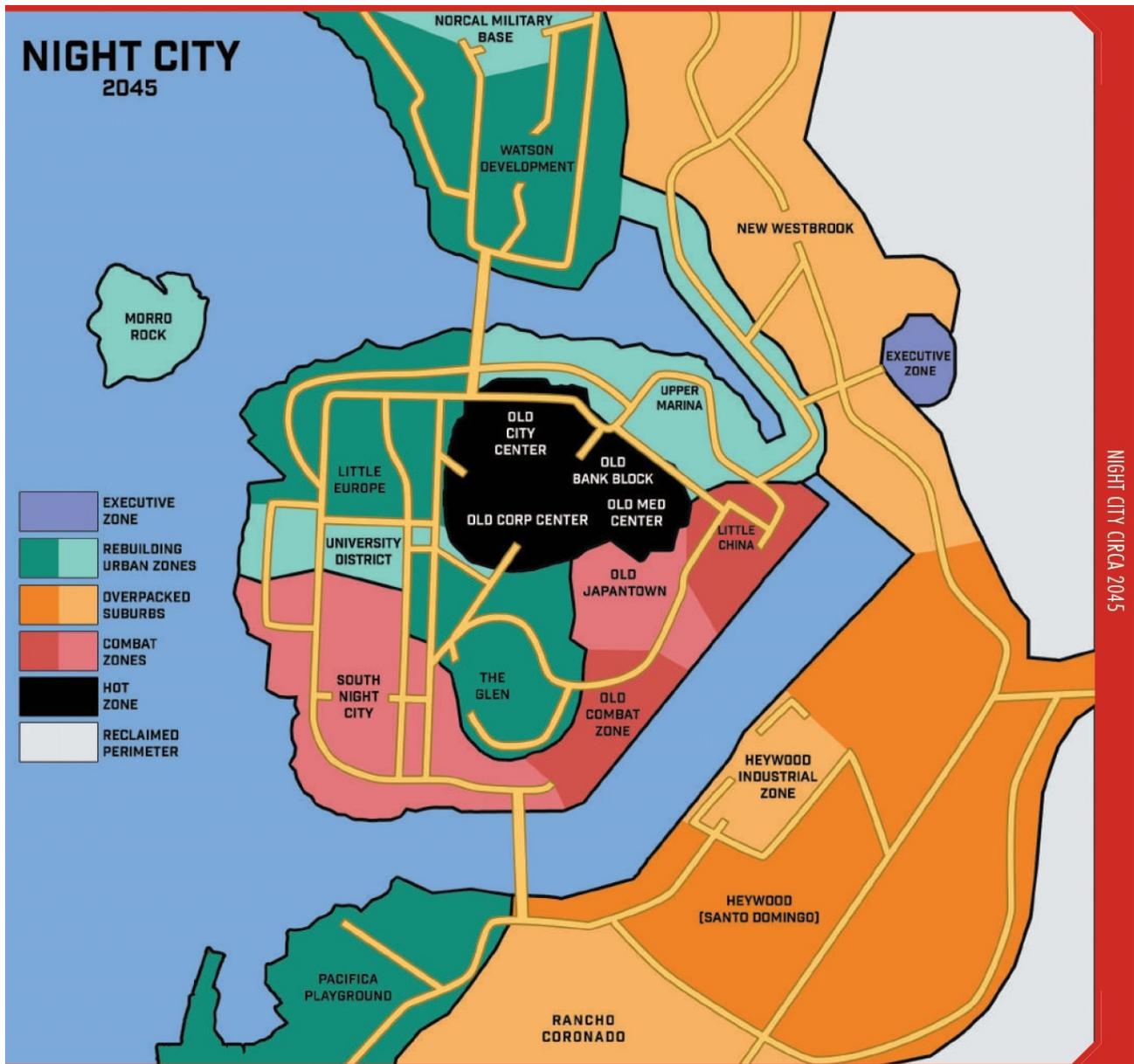


# NIGHT CITY 2045



**EXECUTIVE ZONE:** Un seul district, taillé dans une des collines entourant la ville et protégé par des murs de plastobéton gardé jour et nuit par les sociétés de sécurité corporatistes. Réservé aux execs et aux haut-dirigeants corpos, il s'agit de la zone la plus luxueuse de Night City. Les spas y côtoient les manoirs et les supermarchés, sous la surveillance permanente des caméras. Le NCPD n'y a officiellement pas autorité, « pour éviter tout conflit d'intérêt ».

**HOT ZONE :** La zone dévastée et radioactive laissée par l'Holocauste de Night City. Elle se compose de quatre secteurs, tous plongés dans le même état de ruine. On y trouvait respectivement les banques (**Old Bank Block**), les hôpitaux et cliniques (**Old Medical Center**), le cœur historique et administratif de Night City (**Old City Center**) et les locaux des corporations locales (**Old**

**Corporate Center**). C'est bien entendu ce dernier quartier qui a le plus souffert, mais aucun des autres secteurs n'est en suffisamment bon état pour qu'il soit envisageable de le réhabiliter pour l'instant.

**LITTLE CHINA** : Un quartier labyrinthique et dangereux, rempli de ruelles où s'affrontent une myriade de petites communautés. Étrangement, les gangs semblent avoir assez peu d'influence sur place, systématiquement repoussés par les habitants locaux à coup de molotovs ou de rafales d'armes automatiques maladroites. C'est probablement pour cela que le quartier reste dans un état de chaos permanent, aucune organisation ne parvenant à tenir plus d'un bloc à la fois. Une bonne connaissance de la géopolitique locale est de ce fait nécessaire à Little China pour ne pas connaître une fin prématurée. De nombreux réseaux clandestins opèrent ici, et tous sont prêts à tout pour rester dans l'ombre : mieux vaut donc éviter de laisser traîner ses yeux dans la zone si on veut éviter les ennuis.

**LITTLE EUROPE** : Un quartier mélangeant maisons de vieilles briques dans le plus pur style européen et gratte-ciels. Très apprécié par les habitants aisés de la ville, c'est une zone résidentielle assez cotée, dont les loyers sont hors de portée de la plupart des portefeuilles. Le NCPD y assure une surveillance continue, en faisant un des districts les plus sûrs de la ville, à la grande satisfaction de la population locale. C'est ici que se situent la plupart des institutions culturelles de Night City.

**HEYWOOD** : Un des quartiers les plus surpeuplés de la ville, et de loin. Il héberge un très large pourcentage des habitants de Night City, et a naturellement commencé à s'organiser en fonction des richesses de chacun. Les plus riches occupent ainsi le nord de la zone, et les plus pauvres le sud, dans le quartier de **SAN DOMINGO**. La criminalité y est limitée, et le gros des problèmes locaux vient de la densité de population de la zone.

**HEYWOOD INDUSTRIAL ZONE** : La plus grande zone industrielle de Night City, et de loin. Débordante d'entrepôts, d'usines et de chantiers en cours, elle est au cœur de l'activité économique de la ville. On y trouve des docks, mais ils sont peu utilisés car peu accessibles : en effet, plusieurs épaves datant de la guerre jalonnent la zone, l'interdisant aux navires les plus massifs.

**NEW WESTBROOK** : Construit sur l'ancienne zone exécutive, ce district a grandement perdu de son éclat depuis l'époque. Toujours doté d'un certain charme un peu tape-à-l'œil, il héberge désormais un grand nombre d'habitants forcés de quitter leur domicile originel par la guerre ou, plus récemment, l'augmentation des loyers dans le centre-ville en construction. Cela a amené à des tensions entre les habitants « historiques » du quartier et les nouveaux arrivants.

**NORCAL MILITARY BASE** : Une base militaire hautement fortifiée installée juste au nord de Night City, dont le personnel est en majorité constitué de soldats de Militech. Très isolée du reste de la ville, elle est souvent vue comme une épée de Damoclès que les City Managers peuvent abattre sur leurs opposants si le besoin s'en faisait sentir. En raison du peu d'informations qui sortent de la base, de nombreuses rumeurs tournent autour de ce district.

**OLD COMBAT ZONE** : La Combat Zone originelle, abandonnée aux gangs et aux cyberpsychos avant même que l'Holocauste de Night City ne ravage la ville. Atteignant toujours des sommets de violence, elle a été la graine à partir de laquelle ont poussé les autres zones adjacentes. Les rares personnes assez folles pour y vivre le font généralement pour d'excellentes raisons, car personne de sain ne prendrait le risque de s'installer là pour le plaisir. Inutile de préciser qu'on n'y trouve ni commerces, ni institutions d'aucun genre, à l'exception d'éventuels convois blindés du NCPD.

**OLD JAPANTOWN** : Un ancien quartier japonais, bâti selon les normes architecturales du pays, qui a été au cœur des affrontements de la Quatrième Guerre Corporatiste. Désormais déserté par sa

population, installée à Watson, il est livré presque intégralement aux gangs. Tristement, cela en fait un des endroits les moins chers où s'installer à Night City.

**PACIFICA PLAYGROUND:** Un district en construction, principalement financé par des investissements corporatistes. Centré autour du parc d'attractions « Playland by the Sea », c'est un quartier dont la valeur ne cesse de monter, et qui pourrait bien devenir un des lieux les plus en vogue de Night City une fois que les travaux auront abouti. De nombreuses opérations de financement permettent aux habitants de la ville d'investir dans le district, contre la promesse d'une part infime des bénéfices futurs.

**RANCHO CORONADO:** De gigantesques étendues de mobile-homes et de logements tous semblables construits à la va-vite, couplées à de véritables bidonvilles improvisées et à des cités de tentes s'étendant sur des kilomètres. La zone hébergeait auparavant un grand nombre de centres commerciaux, dont les cadavres ont désormais été réinvestis par des gens peu soucieux de les réhabiliter.

**SOUTH NIGHT CITY:** Une zone industrielle infestée par les gangs. Les usines désaffectées y côtoient les entrepôts vides, souvent transformés en planques et en quartiers-généraux adaptés aux besoins locaux. Les anciens docks situés à l'ouest de la zone sont pour beaucoup laissés à l'abandon, mais on raconte dans la rue que certains d'entre eux restent fonctionnels, et sont utilisés par les contrebandiers désireux d'éviter les contrôles effectués dans les autres docks de la ville.

**THE GLEN :** Un nouveau quartier très vivant, en travaux perpétuels. C'est le cœur de l'administration de Night City, et la plupart des bâtiments gouvernementaux peuvent s'y trouver. De ce fait, le NCPD en assure une surveillance permanente, ce qui permet au quartier de ne pas être trop affecté par la proximité des Combat Zones avoisinantes. La vie nocturne de The Glen est très importante, et si elle n'a pas le côté jet-set de celle d'Upper Marina ou le luxe de celle de Little Europe, elle reste privilégiée par les edgerunners et autres marginaux de Night City.

**UNIVERSITY DISTRICT:** Située juste à la lisière de la Combat Zone de South Night City, ce district héberge la seule université encore fonctionnelle de Night City. Financée par la ville ainsi que par des mécènes corporatistes, elle tente d'offrir une éducation de qualité aux quelques personnes encore soucieuses de se cultiver à l'Ère du Rouge. On notera que l'Université semble profiter de la protection officieuse de nombreux edgerunners, ce qui explique probablement qu'elle soit toujours debout.

**UPPER MARINA:** Un district urbain très actif, mélange de vieilles zones industrielles, de docks, de plages et de zones destinées aux fêtards des classes supérieures venus se détendre sur la plage. La marina qui lui donne son nom attire énormément de gens en quête de loisirs, et est probablement un des seuls lieux de Night City où il est effectivement possible de se baigner directement dans l'océan, sous certaines conditions.

**WATSON DEVELOPMENT:** Un district en plein boom, où les mégabuildings et les arcologies poussent à grande vitesse sous l'influence de la mairie, afin d'offrir un toit aux milliers de personnes encore sans foyer du fait de la guerre. La grande majorité de la population asiatique de Night City y est installée, en particulier dans le quartier désormais appelé Kabuki, où ils représentent désormais plus de 80 % des habitants.

**VILLES VOISINES :** Autour de Night City, de nombreuses villes mineures reprennent vie sous l'influence des néo-colons. Abandonnées dans les années 2000 – 2020, elles étaient jusque là trop éloignées pour être protégées des gangs et des pillards. Ce n'est qu'avec l'alliance des colons et des familles nomades que la situation a pu changer. Désormais, ces petites communautés se

développent peu à peu, offrant un nouveau foyer à ceux assez courageux pour s'éloigner des grandes villes. Parmi elles, les plus proches de Night City sont **Atascadero, Avila Beach, Cambria, Los Osos, Paso Robles, Pismo Beach, San Luis Obispo, et San Simeon.**

**LA ROUTE :** Dans les années 2020, les routes étaient infestées de pillards et de gangers, et seules quelques caravanes nomades surarmées prenaient le risque de les arpenter. La situation a grandement changée au début de l'Âge du Rouge, quand les Familles Nomades se sont emparés des moyens commerciaux mondiaux, et ont ainsi pu accéder à de l'équipement militaire de pointe. Désormais débarrassées de la majorité des pillards, les routes s'avèrent bien plus sûres. Elles restent bien entendu fidèles à elles-même : poussiéreuses, interminables et mal entretenues, parfois jonchées de carcasses de véhicules brûlés, mais elles ressemblent malgré tout désormais plus à des autoroutes qu'à un pastiche de Mad Max. Les vieilles autoroutes encore utilisables présentes à proximité de Night City sont la **California State Route 41**, la **California State Route 46**, la **California State Route 58**, la **California State Route 99**, la **California State 828**, l'**Interstate Highway 5**, et l'**Interstate Highway 101**.