

# GANGS OF NIGHT CITY

*Guide de survie urbain à l'usage du NCPD*

*Par Shindranel*

Bonjour à tous.

Je suis le capitaine Hooper, du NCPD, et on m'a demandé de présenter cette petite conférence sur le problème des gangs dans les rues de Night City. Je ne vais pas vous faire un grand discours sur la mentalité du gangster typique, le fonctionnement de ces bandes, leur recrutement ou les raisons qui poussent les gens à les rejoindre : tout ceux qui ont grandi dans cette ville savent à quoi s'en tenir. Il y a des quartiers où les habitants dépendent des gangs pour leur protection, et d'autres où ils représentent le seul moyen de se remplir les poches pour ne pas crever de faim. Je sais que le mot d'ordre officiel est que toute organisation criminelle doit être éradiquée sans hésitations, mais vous avez tous passé un peu de temps dans la rue, et vous savez qu'entre les grands discours et la réalité il y a une sacrée différence.

Si ce que je dis vous dérange, je suis tout prêt à en discuter après. Cela dit, je trouve important que vous entendiez tous un discours autre que celui qu'on a pu vous faire avaler à l'académie, et surtout différent de celui du service de com – vous savez, les types qui vous demandent de sourire sur les photos après une fusillade, et qui insistent pour que vous portiez votre uniforme bien visible pendant les descentes dans les *combat zones*. Peut-être que cela vous aidera à mieux comprendre ce qui se passe dans les rues, et à prendre les bonnes décisions sur le terrain.

Commençons, donc.

## 6<sup>TH</sup> STREET

Plus que des gangers, les hommes et les femmes du 6<sup>th</sup> Street se voient comme des protecteurs, au service de leurs quartiers et des habitants de Night City. Sur le papier c'est bien beau, mais dans les faits il s'agit surtout d'une milice armée. Principalement composée d'ex-militaires démobilisés après la 4<sup>ème</sup> guerre des corpos, c'est le gang le plus répandu de Night City. Vous le trouverez presque dans chaque banlieue surpeuplée de la ville.

Dans les faits, le 6<sup>th</sup> Street peut être un allié de circonstance. Ses membres, en général, respectent l'uniforme, et peuvent de temps en temps vous épauler sur le terrain. Le gros problème, c'est qu'ils ne suivent que leur propre code moral, et que si celui-ci leur indique que le petit dealer que vous venez de choper mérite une rafale dans la tête ils risquent de mal prendre le fait que vous cherchiez à le ramener en cellule. Et c'est là que les vrais ennuis commencent, parce qu'en général les 6<sup>th</sup> Street seront toujours plus nombreux que vous ; et vu qu'ils sont persuadés d'agir pour le bien commun, si vous vous opposez à eux c'est forcément que vous faites partie du problème. Amusant de voir à quel point le fait de se penser le seul défenseur légitime de l'ordre et de la loi peut vous amener à faire de la merde, non ?

Les 6<sup>th</sup> Streets sont soit de jeunes idéalistes décidés à rendre sa « grandeur » à Night City, soit de vieux briscards retraités après des années dans l'armée. Les premiers se forment auprès des seconds, puis patrouillent en ville, fusil auto à la main et bannière des NUSA cousue sur le pare-balle. Parce que ouais, sans qu'on sache trop pourquoi ils ont tous une certaine affection pour notre voisin fasciste – probablement le côté ultra-militariste et l'amour du bruit des bottes. Ils détestent les gangs, les corpos et tout ce qui ne correspond pas à leur vision du monde. Certains groupes ont aussi une énorme dent contre les nomades, mais ils sont bien obligés de faire avec même si ça leur file de l'urticaire. En dehors de ça vous y trouverez un peu de tout : des hommes et des femmes, des blancs et des noirs, des chicanos et des asiats, des chromés et des types qui jurent que les corpos vous contrôlent grâce aux puces implantées dans les implants... Vous trouverez même – et c'est relativement courant – d'anciens flics mis à la retraite de force par la hiérarchie, qui voient-là l'occasion de continuer leur boulot sans se soucier de la déontologie du métier. L'extase totale.

Niveau activités, vous verrez principalement ces types patrouiller dans « leur » secteur, à la recherche de tout ce qui leur permettra d'assouvir leur besoin de violence tout en se faisant passer pour des héros. Il est également arrivé que de petits groupes de 6<sup>th</sup> Streets se laissent à aller à quelques crimes « sans gravité et pour la bonne cause », genre du trafic d'armes. Et bien sûr il y a les passages à tabac, les meurtres et la torture, dont ils vous diraient que ce n'est pas grave, parce que les victimes sont des criminels. Et si vous vous dites qu'ils ont peut-être raison – comme on l'entends bien trop souvent à la machine à café – sachez qu'il arrive fréquemment que des types descendus par nos *vigilantes* enthousiastes soient innocentés après-coup. C'est ça, le problème, quand on tire d'abord et qu'on se pose des questions après : on fait des erreurs.

Ho, et pour rappel rien que sur l'année précédente on a recensé plus d'une quinzaine d'accrochages entre le 6<sup>th</sup> Street et le NCPD, et ils nous ont tué cinq agents. Rappelez-vous de ça la prochaine fois que vous aurez une pointe de sympathie pour eux.

**RÉSUMÉ :**

**LOCALISATION :**

Rancho Coronado, Heywood, South Night City, Little Europe, Watson Development...

**ACTIVITÉS :**

Racket, trafics divers, agressions, meurtres, torture

**NOMBRE ESTIMÉ :**

Entre 5000 et 10000

**NIVEAU DE DANGER :**

Modéré

# BOZOS

Soyons clair : malgré les apparences il n'y a rien de drôle dans ce gang. Absolument rien. Oui, ce sont des clowns, avec le nez rouge, les cheveux colorés en bataille et les grandes chaussures. Oui, ils consacrent toute leur énergie à faire des « blagues », dont *certaines* sont inoffensives et font rire les gens en ligne. Mais si vous creusez un peu plus, vous vous rendrez compte que les Bozos sont la plus terrifiante bande de tarés de cette putain de ville.

Désolé pour l'emportement. J'ai horreur des clowns.

On ne sait pas d'où viennent les Bozos. Leur leader se fait appeler « le Grand Bozo », et on n'a aucune information de plus sur lui. Certains flics ayant travaillé sur le gang estiment que c'est un titre porté par plusieurs individus, plus qu'une seule personne. Les Bozos n'existent que pour leurs blagues, dont l'écrasante majorité impliquent la mort ou la mutilation de leur victime. Ils aiment tout particulièrement faire peur aux gens, et ont développé un véritable don pour repérer les phobies de leurs cibles et les retourner contre eux – et vous n'imaginez pas à quel point ils sont foutus de se montrer créatifs à ce niveau.

Les Bozos sont présents partout en ville, mais ils pullulent tout particulièrement au nord de la Combat Zone de South Night City, juste à la limite du district de l'Université. Leur territoire se reconnaît aux tags de clowns, aux ballons crevés accrochés un peu partout et, de façon générale, à l'augmentation dramatique du nombre de nez rouges au mètre carré. Pour recruter, ils se contentent de trouver quelqu'un dont ils estiment qu'il ferait un bon Bozo et le harcèlent jusqu'à ce qu'il rejoigne leur gang – ce qui implique forcément de le rendre irrémédiablement dingue en détruisant sa vie peu à peu. Personne ne rejoindrait un gang de clown fans de torture sans être totalement malade.

L'usage de la force létale n'est pas juste autorisé : il est extrêmement recommandé. Laissez le temps à un Bozo de s'approcher de vous, et vous recevez un grand coup de maillet sur la tête – le prochain qui glousse dans la salle je lui offre un aller-simple pour South Night City – ou un jet d'acide en plein visage. Si un de ces maniaques est en vue, vous sortez votre arme. S'il ne se jette pas au sol – et croyez-moi, ils se jettent rarement au sol – vous ouvrez le feu sans regrets. Un Bozo de moins, c'est la meilleure chose que

vous puissiez faire pour cette ville.

Ouais, je déteste les clowns à ce point.

**RÉSUMÉ :**

**LOCALISATION :** South Night City, toute la ville  
**ACTIVITÉS :** Blagues de mauvais goût, torture, meurtre  
**NOMBRE ESTIMÉ :** Entre 500 et 700  
**NIVEAU DE DANGER :** Extrême



# INQUISITORS

Un autre genre de saloperie, mais tout aussi problématique. Les Inquisitors sont des fanatiques anti-cybernétique, dirigés par une idéologie religieuse qui les incite à sauver l'âme des pauvres types qui leurs tombent entre les mains en leur enlevant leur chrome. Grosso modo – parce que je vois pas mal de sourcils qui se froncent, là – ils pensent que la cybernétique est maléfique. Pas genre problématique ou légèrement dangereuse – parce que là je pense qu'on aurait pas mal de gens qui iraient dans leur sens – mais *réellement* maléfique. Démoniaque, quoi. Et forcément, s'implanter un démon dans le crâne ou au niveau de l'épaule, ça ne passe pas. D'où le désossage sans anesthésie, histoire de laver un peu l'âme du pécheur par la douleur et de lui permettre de retrouver un peu de son innocence d'antan. Ce qui est pratique, pour eux, parce que la plupart des victimes de ces malades ne survivent pas à l'opération, et que comme ça ils peuvent se dire qu'ils ont sauvé une âme in extremis.

Le gros avantage, avec les Inquisitors, c'est que leur petite croisade anti-chrome a eu pour effet de leur mettre l'intégralité des gangs de la ville sur la tronche. Tout le monde les hait, sans exceptions, ce qui nous arrange bien, d'une certaine façon, parce que dès qu'un nid de cette vermine est découvert il y a toujours quelqu'un de motivé pour le faire sauter. Et en même temps, ça nous complique énormément la tâche, parce que ça les a obligé à apprendre la discrétion, et qu'ils sont bien plus difficile à débusquer maintenant. Et puis vous savez comment je me sens vis à vis des gangers qui rendent eux-même la justice...

On ne connaît pas de territoire particulier aux Inquisitors, mais ils semblent particulièrement présents dans les *combat zones*, probablement parce que c'est le seul endroit où ils arrivent à survivre. Étrangement, ils semblent également bien implantés au nord-est de Night City, en particulier au niveau de New Westbrook. Ils sont généralement organisés en groupes d'environ une centaine de membres, pour la plupart armés et entraînés. Ces groupes sont de véritables communautés, comprenant des familles dont les enfants rejoindront le culte dès qu'ils sauront manier une arme et seront assez endoctrinés par leurs parents. Leurs signes de gangs sont des symboles rituels étrangement divers (croix, étoiles, croissants...), généralement peints en blanc. Côté activités, ils se consacrent presque intégralement à leur croisade, mais ils arrive que des membres de leur

communauté hostiles à la violence se trouvent de vrais boulots, dont les revenus permettent de financer le groupe entier.

Quoi qu'il arrive, n'essayez pas de négocier avec les Inquisitors. Ils sont endoctrinés jusqu'à un point de non-retour, et vous perdriez votre temps. Comme avec les clowns, tirez à vue.

**RÉSUMÉ :**

**LOCALISATION :**

New Westbrook, Est d'Upper Marina, Old Combat Zone et environs

**ACTIVITÉS :**

Torture, meurtre, mutilation

**NOMBRE ESTIMÉ :**

Entre 1000 et 3000

**NIVEAU DE DANGER :**

Extrême



# IRON SIGHTS

J'ai hésité à mettre les Iron Sights dans cette liste des gangs, parce qu'il n'en reste presque plus à Night City. Il s'agit d'un très vieux gang, aujourd'hui presque entièrement disparu. Il y a des années, à la grande époque des corpos, ils dominaient toute une partie de la *combat zone*, et lançaient régulièrement des raids en ville. Aujourd'hui, ils alternent entre leur ancien territoire et la hot zone, où personne ne va les chercher.

Les Iron Sights étaient un groupe de cyberpsychos ultra-violents financés directement, comme cela a été démontré par la suite, par Arasaka, qui les gardait sous contrôle en leur donnant de quoi se payer du chrome de qualité. Très à l'aise avec le meurtre et la torture, ils ont écumé la ville pendant plusieurs décennies, jusqu'à ce que leurs bienfaiteurs soient forcés de quitter Night City. Et là, privés de soutien, ils sont devenus la cible privilégiée de tous leurs anciens ennemis, qui s'en sont donnés à cœur joie. « *Karma is a bitch* », comme on dit.

Aujourd'hui, on estime qu'il reste moins de deux cent membres du gang, et avec un peu de chance il aura totalement disparu d'ici cinq ans. De ce qu'on sait, ne restent que d'anciens gangers, trop fidèles à leurs *chooms* ou trop fiers pour aller voir ailleurs. Cela dit il est *vital* de ne *jamais* les sous estimer – et j'insiste *énormément* sur ce dernier point. Ces types survivent depuis plus de vingt ans avec la totalité de la ville contre eux. Ils se sont mangés des raids du NCPD, de la Psycho-Squad, des Inquisiteurs et des Corpos – ouais, Militech a une énorme dent contre eux – et pourtant ils sont toujours là. Je vous laisse en tirer les conclusions nécessaires.

Niveau activités, les Iron Sights n'ont pas perdu leur goût pour le meurtre et la violence gratuite, mais l'ont mis à profit en proposant, à l'occasion, leurs services comme mercenaires, en particulier dans la Hot Zone. Quand ils passent quelque part, ils laissent systématiquement des cadavres derrière eux. Au combat, ils préfèrent le corps à corps ; d'ailleurs leur signature est l'utilisation de Rippers et de Wolveres – vous savez, ces griffes intégrées directement dans les mains. Si vous devez vous retrouver en face, n'hésitez pas à rester à distance et à les truffer de plomb au cas où.

**RÉSUMÉ :**

**LOCALISATION :**

Old Combat Zone, Hot Zone.

**ACTIVITÉS :**

Meurtres, torture, vols avec violence

**NOMBRE ESTIMÉ :**

Entre 50 et 200

**NIVEAU DE DANGER :**

Extrême



# MAELSTROM

A l'origine, le Maelstrom était un gang ultra-violent sans envergure, formé par les survivants d'un autre gang massacré par les Inquisitors, les Metal Warriors. Ses membres cherchaient n'importe quelle occasion de se battre, menant de ce fait à une espérance de vie des plus faibles au sein du groupe. Il n'y avait presque pas de vieux maelstroms, parce que si un ganger peut espérer survivre à une guerre contre une bande rivale, ses chances de survivre à une succession interminable de conflits sont proches de zéro. Je dois vous avouer que tristement c'était bien pratique pour nous, parce que d'une certaine façon le gang se régulait de lui-même. Sauf que récemment, les choses ont changé.

Déjà, les Maelstroms sont entrés dans une grande phase de recrutement, jouant principalement sur la haine des Inquisitors. Ils ont récupéré les membres les plus extrêmes des Iron Sights et de la Red Chrome Legion dans leurs rangs, et se sont tournés, par opposition, vers la cybernétique à outrance. Depuis, le taux de cyberpsychos au sein du gang crève les plafonds, et la guerre avec les autres gangs a atteint un nouveau niveau. Les membres du Maelstrom aiment se battre, et sont capables de se lancer dans un conflit ouvert avec une autre bande juste pour le plaisir de l'affrontement. C'est quelque chose à bien garder en tête si vous devez côtoyer ces cinglés : ils n'attendent qu'une excuse pour vous tomber dessus.

L'autre élément à prendre en compte, c'est que les Maelstroms se sont dégottés un leader efficace – ou en tout cas c'est la théorie qui prime en ce moment. On ne sait rien de lui – ou d'elle, pour le coup – mais clairement dans les six derniers mois ils ont été en expansion constante. Jusque là le gang n'était pas vraiment capable de maintenir son influence sur un territoire ; maintenant, ils dominent plusieurs blocs au niveau de la vieille combat zone. Ils sont mieux organisés, plus subtils et, étrangement, évitent de se lancer dans des combats perdus d'avance, ce qui les rends bien plus difficiles à gérer. Cela dit vu l'ampleur des changements et les tempéraments classiques au sein du gang il est possible qu'on se retrouve avec une guerre interne sur les bras dans les temps à venir.

## **RÉSUMÉ :**

<b>LOCALISATION :</b>	Old Combat Zone
<b>ACTIVITÉS :</b>	Meurtres, agressions, trafic de cyberware
<b>NOMBRE ESTIMÉ :</b>	Entre 5000 et 6000
<b>NIVEAU DE DANGER :</b>	Conséquent

# PHILHARMONIC VAMPYRES

Tout à l'heure on a eu les clowns, maintenant passons aux vampires. Oui, cette ville en est à ce point – et si ça vous tente tout à l'heure je vous parlerais des rumeurs sur ce qu'on peut trouver dans les égouts, c'est juste délirant. Les Philharmonic Vampyres sont plus une bande de plaisantins qu'un véritable gang, mais leurs interventions ont pris une dimension telle que plusieurs huiles de la ville ont exigé que le NCPD mette un terme à leurs activités. Ils sont donc dans cette liste, au milieu des milices, des fanatiques et des gangs de cyberpsychos.

A l'heure actuelle, nous avons très peu d'informations sur eux. On sait qu'il s'agit d'une bande organisée, sans hiérarchie définie, qui prend son pied en organisant des happenings très visibles sur la voie publique. Si pendant le discours d'un politicien une poupée gonflable géante à son effigie commence à survoler la foule, vous pouvez être certains que les Vamps sont impliqués. Leur uniforme de gang est un queue-de-pie noir et un haut de forme, et leur arme de prédilection le pistolet à peinture, principalement utilisé pour des *drive-by shootings* dans le centre-ville.

Ho, et ne me demandez pas pourquoi mais à priori ils détestent les mimes. Allez comprendre.

Les Vamps ne défendent pas de zone particulière, et ne sont en guerre avec personne, de ce que l'on sait. Ils ont tendance à plus cibler les corpos, mais aucune institution n'est à l'abri de leurs petites blagues. Certains « experts » affirment que ce sont des artistes incompris, et vous trouverez facilement des analyses expliquant en quoi ils sont « le cri d'alarme de notre société malade » ou d'autres conneries de ce genre, rédigées par un docteur ès « filez-moi-de-la-thune ». Libre à vous d'en penser ce que vous voulez, mais à partir du moment où ces types laissent moins de cadavres derrière eux que la plupart des solos de la ville ils ont ma sympathie.

## **RÉSUMÉ :**

<b>LOCALISATION :</b>	Inconnue
<b>ACTIVITÉS :</b>	Performances artistiques illégales, plaisanteries douteuses
<b>NOMBRE ESTIMÉ :</b>	Inconnu , probablement moins de 50
<b>NIVEAU DE DANGER :</b>	Inexistant

# PIRANHAS

Parlons maintenant d'un autre gang non-violent (en théorie) mais un peu plus nuisible. Les Piranhas sont un rassemblement de fraternités étudiantes, issues à la base de l'Université de Night City et maintenant répandu dans la plupart des beaux quartiers de la ville – a savoir Upper Marina, Little Europe et The Glen. Leur seul but semble être de s'éclater autant que possible, et plus ils sèment le chaos plus ils s'éclatent.

La majeure partie du temps, le NCPD croise les Piranhas pour des histoires de tapage nocturne ou de fête qui commence à s'étendre à un bloc entier. Si un jour vous passez par Upper Marina et que la route est bloquée par des centaines de jeunes alcoolisés – avec en option de la musique à un volume suffisant pour faire vibrer les vitres de votre véhicule – vous connaissez désormais les responsables. La majeure partie du temps ils ne se montrent pas violents, mais vous vous doutez bien que les fêtes impliquent leur lot d'alcool et de drogues, avec tous les effets secondaires habituels. De plus, après que d'autres gangs aient commencé à s'inviter aux fêtes publiques, les Piranhas se sont sentis obligés de monter leur propre service d'ordre, constitué généralement de crétins agressifs. Et vous vous doutez bien que les crétins en question, après quelques bouteilles, ont tendance à cibler les mauvaises personnes...

Ha, et ils font des blagues, aussi. Recouvrir une maison de papier toilette, par exemple. Ou balancer des bombes à eau remplies de peinture sur les voitures bloquées dans les embouteillages depuis les ponts. Des trucs de sales petit cons, donc. Cela dit, quand les sales petits cons en question sont souvent issus de la jeunesse dorée de Night City, et passent rapidement de « Je fais ce que je veux et je t'emmerde sale flic » à « Je ne parlerai pas tant que l'avocat de mon père ne sera pas là ». Et même si les parents sont rarement fiers de leurs rejetons, ils sont prêts à pas mal de choses pour leur éviter un séjour en taule – et la mauvaise presse qui va avec. Y compris, si vous n'avez toujours pas compris où je veux en venir, à engager une équipe de solos pour briser les jambes de tout témoin trop motivé.

Et oui, c'est déjà arrivé. Donc restez sur vos gardes.

**RÉSUMÉ :**

**LOCALISATION :**

Upper Marina, Little Europe, The Glen, University District

**ACTIVITÉS :**

Consommation et vente de drogues, troubles de l'ordre public, ébriété sur la voie publique, blagues de mauvais goût.

**NOMBRE ESTIMÉ :**

Entre 1500 et 3000

**NIVEAU DE DANGER :**

Faible



# PRIME-TIME PLAYERS

Passons aux Prime-Time Players. C'est un terme un peu générique pour désigner tout gang qui se déciderait à se faire biosculpter à l'image d'une célébrité, quelle qu'elle soit. Vous serez probablement étonnés de savoir que si les Players étaient un gang uni, ils seraient la deuxième organisation criminelle de la ville, en terme de nombre. Leurs bandes sont toujours organisées autour d'un thème, dans lequel s'inscrivent l'intégralité des gangers. C'est en grande partie pour ça que les Players sont rarement plus d'une dizaine par bande : même dans une ville de la taille de Night City, il n'est pas évident de trouver des gens qui ont exactement le même fantasme que vous et sont suffisamment paumés pour rejoindre votre petit groupe d'imitations au rabais.

Niveau territoire, on peut trouver des Players partout. Généralement plus le quartier craint, plus l'inspiration est glauque : pour illustrer, on a au moins trois gangs de Marilyns qui font le tapin à Upper Marina, et à l'opposée on a un gang de fans de Nosferatu – le vieux film d'horreur – dont on a cru comprendre qu'ils démembrerent des *hobos* dans la hot zone pour des raisons qui nous échappent... Vous aurez au passage compris que niveau activités il n'y a encore aucune constante. Bon, on notera quand même que les Players essaient d'avoir une certaine logique dans leurs activités, et lient gentiment leurs crimes au thème de leur groupe, ce qui est assez pratique. Donc si vous voyez que vos voisins font une fixation sur *Massacre à la Tronçonneuse*, passez-nous un coup de fil, qu'on les garde à l'œil.

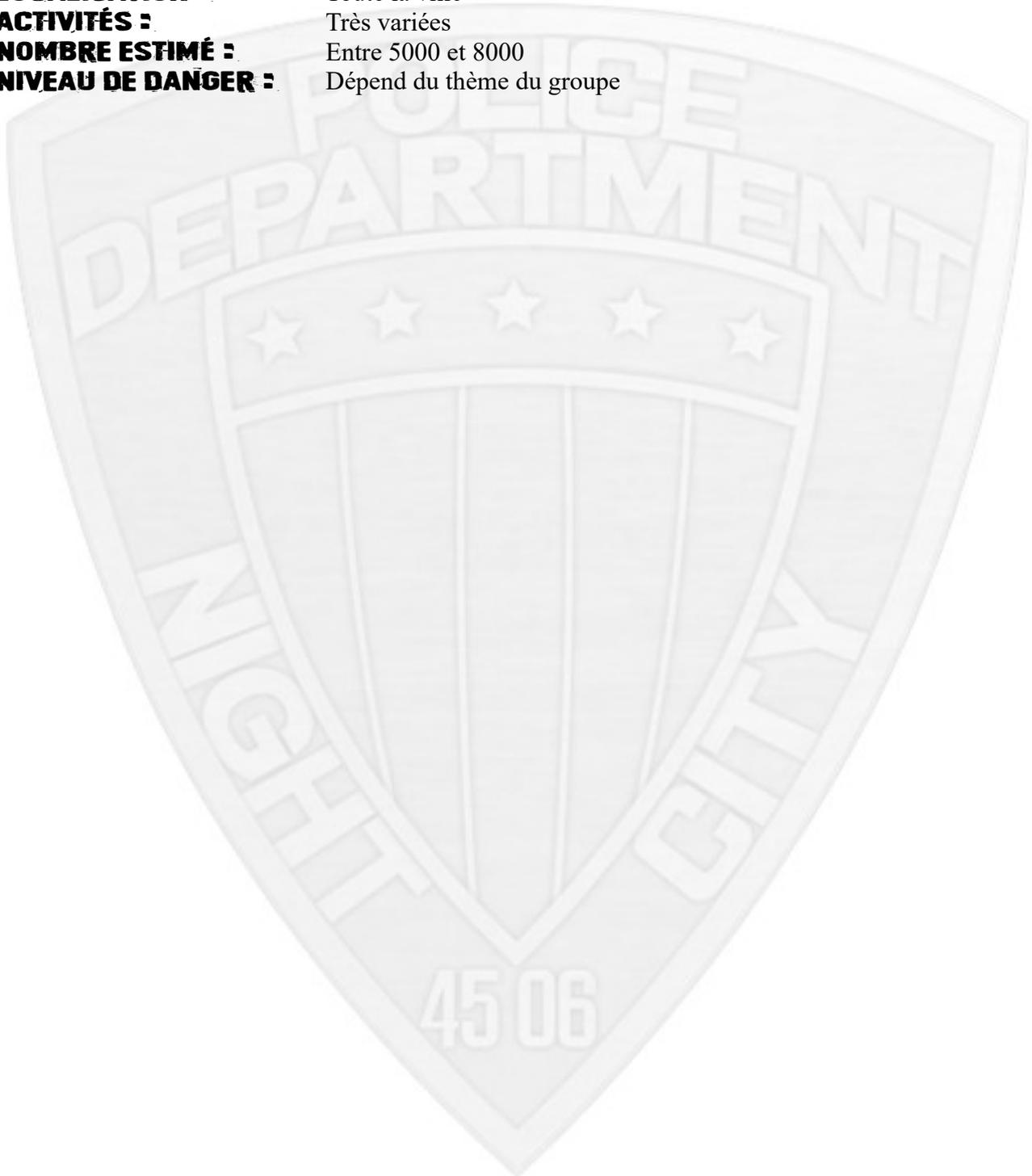
Terminons avec deux choses importantes. Déjà, sachez que les Players sont extrêmement fidèles les uns aux autres. Vivre dans le même délire – voire partager le même visage – créé à priori des liens extrêmement forts. La plupart d'entre eux ne côtoient presque que des gens de leur groupe, et les considèrent presque comme leur famille. N'espérez donc pas qu'ils vous lâchent le nom de leur pote responsable d'une série de meurtres comme ça.

Ensuite, gardez bien à l'esprit que personne ne se fait intégralement refaire pour ressembler à quelqu'un d'autre sans raison. La plupart des Players peuvent ressembler à de gentils fans un peu hardcore, mais d'expérience il y a toujours quelque chose derrière. Le grand classique c'est la personne qui se prend réellement pour son alter-ego, et saute à

la gorge des gens qui cassent son délire, mais croyez-moi on a eu bien pire – et désolé, mais je ne détaillerai pas maintenant. On pourra en discuter après.

**RÉSUMÉ :**

**LOCALISATION :** Toute la ville  
**ACTIVITÉS :** Très variées  
**NOMBRE ESTIMÉ :** Entre 5000 et 8000  
**NIVEAU DE DANGER :** Dépend du thème du groupe



# RECKONERS

Beaucoup moins exotiques que les Players, les Reckoners sont eux aussi dans le top des « gangs » les plus nombreux de Night City. Vous noterez mon hésitation sur le mot gang ; en fait, encore une fois on a là plus une tendance générale qu'un gang unique. Pour faire bref, les Reckoners pensent que la fin des temps approche. Ils appellent ça « la Moisson des Âmes », et vous ne trouverez pas deux groupes dans cette ville qui soit d'accord sur ce à quoi ça correspond. Par contre, ils seront tous d'accord sur le fait qu'elle est proche, et qu'il faut prendre des mesures.

La plupart des Reckoners sont des *hobos* ou des marginaux. Leurs activités les plus classiques consistent à se balader dans les rues en hurlant que la fin est proche, généralement pour persuader les gens d'abandonner leurs biens matériels – récupérés par le culte, vous vous en doutez. Le problème, c'est que parfois on tombe sur un groupe qui se persuade que la fin met un peu de temps à arriver, et qu'on pourrait l'aider un peu avec quelques pains de C4 astucieusement placés, ou en balançant des déchets radioactifs dans une citerne d'eau. Et ça, c'est la raison pour laquelle le NCPD a tendance à systématiquement embarquer ces allumés – et aussi celle pour laquelle les réserves d'eau de la ville sont surveillées en permanence par Militech depuis l'incident de 2038.

De manière générale, évitez les Reckoners. Ils vivent dans leur monde, et vous ne parviendrez pas à leur faire comprendre que ce en quoi ils croient est un tissu de conneries. Ils trouveront toujours un moyen d'interpréter un élément mineur comme une preuve qu'ils ont raison, et doivent continuer leur travail d'initiation – ou de purification, dans le pire des cas. C'est un rassemblement de causes perdues, pour lesquelles on ne peut rien faire à part les empêcher de nuire. N'allez pas jusqu'à les abattre en pleine rue, hein, mais dès que possible éloignez-les du public et renvoyez-les auprès de leurs amis lobotomisés. C'est clairement là qu'ils seront le mieux.

## **RÉSUMÉ :**

<b>LOCALISATION :</b>	Toute la ville
<b>ACTIVITÉS :</b>	Meurtres de masse, racket
<b>NOMBRE ESTIMÉ :</b>	Entre 5000 et 6000
<b>NIVEAU DE DANGER :</b>	Modéré

# RED CHROME LEGION

La Red Chrome Legion. Dans la liste des gangs que je hais, ceux-là arrivent juste après les clowns. Il s'agit d'une organisation néo-fasciste unie autour de la haine de tout ce qui n'est pas « normal ». Et par « normal », comprenez « qui est juste un peu différent d'eux ». La Légion est nombreuse, bien organisée et décidée à imposer sa vision du monde à autant de gens que possible, de préférence par la force. A une époque ils étaient de mèche avec le 6<sup>th</sup> Street, mais ils se sont éloignés d'eux quand le 6<sup>th</sup> Street a commencé à recruter des « déviants », et depuis les deux gangs se regardent de travers. Pour l'instant ça n'a pas éclaté, mais le jour où ce sera le cas, croyez-moi, vous le saurez tout de suite.

La Légion recrute principalement des jeunes, qu'elle embrigade en les persuadant qu'ils sauveront le monde en obéissant aux ordres des gangers les plus âgés. Au bout de quelques années, même le gosse le plus coulant du monde a appris à haïr tous ceux qui ne lui ressemblent pas, et sait manier un fusil d'assaut pour « protéger son quartier ». Pour booster la loyauté de ses drones lobotomisés, la Légion joue sur tout un folklore militariste et limite religieux – l'héroïsme, le martyr, le sacrifice pour la cause... – ce qui fait que la plupart des gangers mourront plutôt que de déposer les armes. Et tout ça en étant persuadés d'agir pour le bien commun.

Au niveau de ses ennemis, la Légion compte la quasi-intégralité des gangs de la ville, ainsi qu'une bonne partie des corpos et des institutions de Night City. Ils haïssent le NCPD, parce qu'à priori nous sommes les seuls à les empêcher de « purger le gouvernement corrompu local » – ce qui n'est pas totalement faux, quand on y pense. Niveau territoire, on les retrouve surtout au nord et nord-est de la ville. De façon assez inquiétante, ils semblent s'être bien installés au niveau de Watson, et y étendre peu à peu leur influence. Jusque là personne n'a rien fait, et je soupçonne personnellement Militech de les laisser faire pour garder le 6<sup>th</sup> Street à distance de leur base – mais ce n'est qu'une théorie personnelle...

## **RÉSUMÉ :**

<b>LOCALISATION :</b>	South Night City, toute la ville
<b>ACTIVITÉS :</b>	Meurtres, agressions, racket
<b>NOMBRE ESTIMÉ :</b>	Entre 2000 et 3000
<b>NIVEAU DE DANGER :</b>	Conséquent

# SCAVVERS

Encore une fois nous avons un groupe qui ne porte le nom de « gang » que parce qu'il serait trop difficile de le qualifier autrement – ou parce que « laissés-pour-compte abandonnés par le système » ne fait pas bien dans un tract. Si on reste sur ce terme, les Scavs sont le gang le plus important de la ville, loin devant tous les autres. Considérez que toute personne qui survit à Night City en pillant les débris de la Hot Zone ou d'autres quartiers du genre est un Scav. Ils récupèrent tout ce qui peut se revendre dans les ruines, puis les refourguent à des ferrailleurs ou à des fixers spécialisés dans ce genre de choses, pour récupérer à peine de quoi nourrir leurs communautés respectives.

La plupart des Scavs vivent en grand groupes, afin de pouvoir se protéger. Généralement, une communauté compte entre 50 et 100 personnes, et est le plus souvent organisée autour d'un leader charismatique. Ces leaders peuvent être très différents, et c'est leur personnalité qui détermine l'ambiance de la communauté : il peut s'agir de tyrans sanguinaires, de patriarches ou matriarches gérant leur groupe comme une famille, ou, parfois, de gens décidés à protéger les autres par pur altruisme. Ce qui, avouons-le, est peu commun à Night City.

Bon, venons-en à la raison pour laquelle les Scavvers sont dans cette liste. Déjà, ils considèrent – comme beaucoup – que la survie prime sur la propriété privée, ce qui les poussent souvent à aller récupérer des trucs à revendre sur des terrains qui ne leurs appartiennent pas. Ensuite, s'ils sont acculés, ils sont autant capables de se défendre que n'importe quel habitant de cette ville. Le truc, c'est que les Scavs ne sont jamais seuls, et que la légitime défense ne s'applique pas quand vous et trente de vos potes avez tabassé l'agresseur jusqu'à ce qu'il soit réduit en pulpe. Et de façon générale les Scavs sont incontrôlables, et ça, ça fait sacrément tâche. Une bonne partie du boulot du NCPD – et des différents responsables de quartiers, en général – est d'éviter que Night City ne sombre dans le chaos. Et tristement, même s'ils tentent juste de survivre, les Scavs sont le chaos.

## **RÉSUMÉ :**

<b>LOCALISATION :</b>	Toute la ville, mais surtout la Hot Zone
<b>ACTIVITÉS :</b>	Pillage, agressions, vols
<b>NOMBRE ESTIMÉ :</b>	Plus de 25 000
<b>NIVEAU DE DANGER :</b>	Faible

# STEEL VAQUEROS

Ha, les Steel Vaqueros... Profitions-en pour faire une petite parenthèse sur les Nomades. Comme tout le monde, vous avez au moins une fois entendu les clichés sur les clans nomades – ceux qui affirment que ce sont des voleurs, des pillards, qu'ils ne savent pas lire, qu'ils font des cocktails avec du  $\text{CHOOH}^2$  et que cela leur fait frire le cerveau... Soyons honnêtes, on a tous rit la première fois qu'on a entendu la blague du nomade et de l'œuf dur, non ?

Et bien pour le coup, si vous voulez faire de vieux os dans le NCPD, vous oubliez tout ça, et vous l'oubliez vite, parce que les clans nomades sont nos meilleurs alliés hors de la ville, et qu'ils sont bien moins cons que vous ne l'imaginez. Par contre ils sont dix fois plus susceptibles, ça ce n'est pas une légende.

Revenons-en aux Steel Vaqueros. Il s'agit d'un clan nomade, lié à la Snake Nation. En gros, ça veut dire qu'ils se la jouent indépendants, mais avec quand même une nation pour couvrir leur cul au cas où. Il y a cinq ans, il y a eu un gros accrochage entre un groupe de Vaqueros et le NCPD, qui a envoyé plus d'une dizaine de personnes à la morgue. Depuis, officiellement, le clan entier est en état d'arrestation et n'a plus droit de cité à Night City. Le problème, c'est que la ville est dépendante de la protection des nomades pour son approvisionnement, et entre autre des clans de la Snake Nation. Et là, vous voyez le problème.

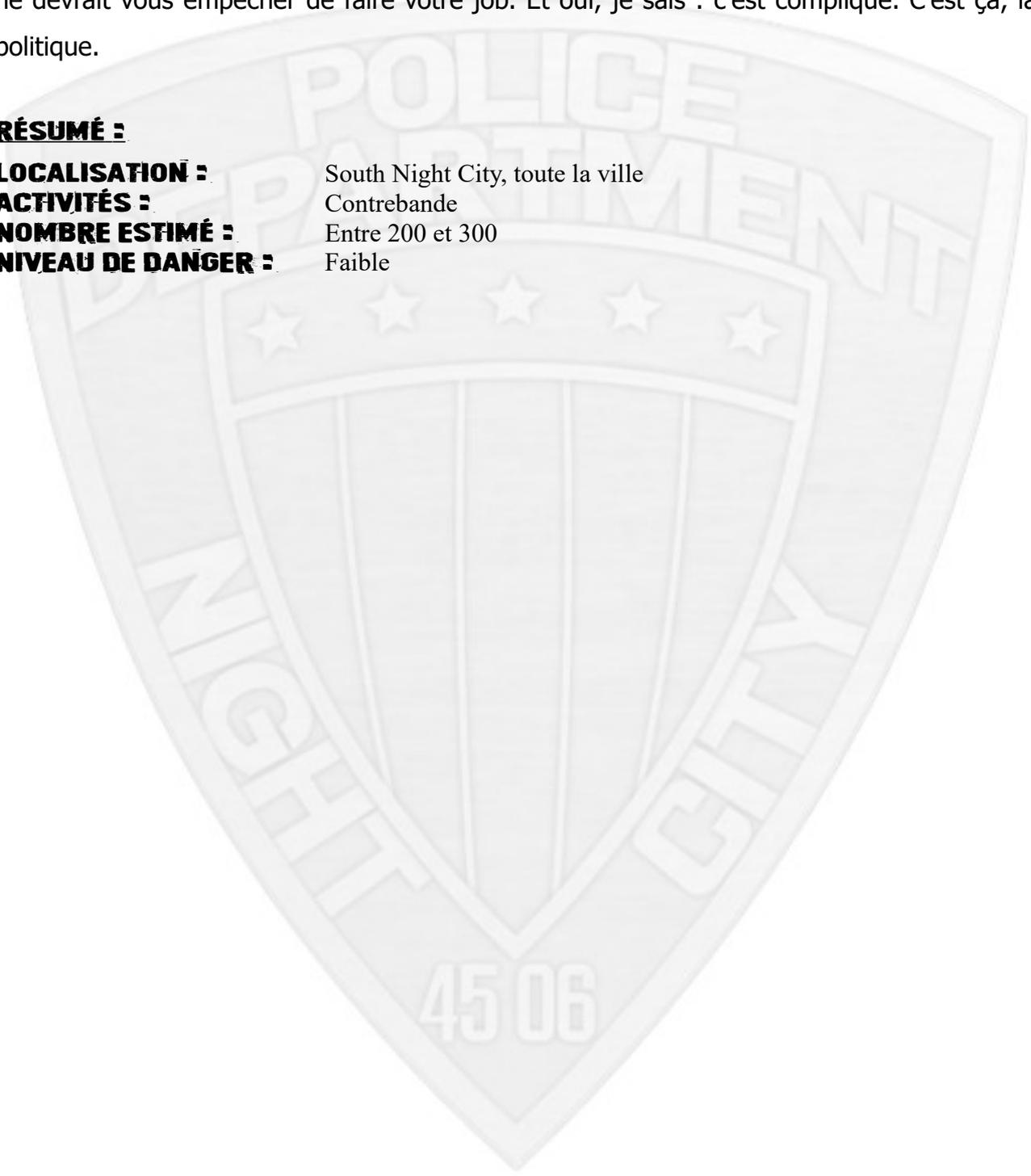
Pour faire bref, je suis obligé de citer les Vaqueros chaque fois que je fais cette conférence, mais si un seul d'entre vous décide de faire du zèle et de leur rentrer dans le lard, il se démerdera avec les conséquences politiques de son action. De ce que je sais, la même chose vaut en face : si les Vaqueros se font trop remarquer, la Snake Nation pourrait bien les considérer comme des *Raffen Shivs* – des parias chez les nomades, pour ceux qui ne connaissent pas le terme. Considérez que c'est plus ou moins un arrêt de mort pour le clan.

En gros les relations avec les Vaqueros se résument à des échanges de regards menaçants et quelques insultes bien senties. Ils gèrent leurs trucs dans leur coin, et de temps en temps on en pince un ou deux avec de la contrebande plein le coffre. On les balance en cellule, les représentants du clan débarquent, et les huiles négocient sa libération contre des faveurs pour la ville. Et tout reprends son cours.

Par contre on va mettre les choses au clair : les Vaqueros sont censés être au courant des lois de notre ville, lois que nous devons essayer autant que possible de faire respecter. Donc si vous avez l'impression que vous ne pouvez pas rester sans intervenir pour une excellente raison – et j'insiste sur le fait qu'elle doit être excellente – alors rien ne devrait vous empêcher de faire votre job. Et oui, je sais : c'est compliqué. C'est ça, la politique.

**RÉSUMÉ :**

- LOCALISATION :** South Night City, toute la ville
- ACTIVITÉS :** Contrebande
- NOMBRE ESTIMÉ :** Entre 200 et 300
- NIVEAU DE DANGER :** Faible



# TYGER CLAWS

Comme les Iron Sights, les Tyger Claws ont commencé sous la botte d'Arasaka, et se sont retrouvés abandonnés à la fin de la Quatrième Guerre Corporatiste. Mais contrairement à leurs cousins cybernétisés, ce gang d'asiatiques basé sur le modèle du Yakusa – la mafia japonaise pour ceux qui ne voient pas – s'est relativement bien adapté à sa nouvelle liberté. Actuellement, ils dominent plus de la moitié d'Old Japantown, et on peut croiser leurs tenues flashy un peu partout dans le centre-ville, même s'ils évitent généralement les ennuis quand ils sont en dehors de leur territoire. Ils sont très attachés à ce quartier, et sont en partie responsables de sa reconstruction au cours des dernières décennies.

L'esthétique des Tyger Claws est assez étrange. D'un côté vous avez une inspiration « Asia Pop », avec des vestes néon très colorées, des coiffures improbables et des accessoires que personnellement je ne ferais pas porter à un animal mort, et de l'autre, totalement en opposition, vous avez une vibe traditionaliste japonaise, avec kimonos, katanas et coiffures de samourais. Il arrive même que vous ayez un mélange des deux, ce qui donne des résultats très particuliers. Généralement, les gangers essaient d'adopter une attitude en accord avec leur style.

Niveau activités, les Claws sont spécialisés dans le racket et le trafic de drogue. Le leader actuel du gang se fait appeler le Shogun. On sait peu de choses sur lui, en dehors du fait qu'il se la joue ultra-traditionaliste et qu'il a une sorte de forteresse au cœur d'Old Japantown. On sait également que récemment un de ses lieutenants a fait sécession avec une partie de ses hommes, et qu'ils ont mutuellement jurés d'avoir la tête l'un de l'autre. Le gagnant prendra le contrôle d'Old Japantown, et pourra gérer le racket local jusqu'à ce qu'un autre gang se décide à tenter sa chance et à prendre sa place.

Point important : vous entendrez souvent les Claws parler d'honneur, ou de concepts du genre. Dans ce genre de cas, il est très important de se rappeler que vous parlez à des gangers de Night City. Ces histoires d'honneur, c'est un joli papier peint sur un mur pourri : ils vous tireront dans le dos comme tout le monde s'ils en ont besoin. Ne vous faites pas avoir.

**RÉSUMÉ :**

**LOCALISATION :**

Old Japantown, The Glen, Old Combat Zone

**ACTIVITÉS :**

Blagues de mauvais goût, torture, meurtre

**NOMBRE ESTIMÉ :**

Entre 5000 et 6000

**NIVEAU DE DANGER :**

Extrême



# VOODOO BOYS

Enfin, terminons avec un gang de plus dans la liste des bizarreries de la ville. Les Voodoo Boys sont un gang présents depuis un bail à Night City, mais qui a connu une réorientation drastique de ses activités ces dernières années. Au début, il s'agissait d'un groupe terroriste spécialisé dans l'utilisation de drogues biologiques diverses, qui enrobait ses activités dans tout un fatras mystique basé sur le vaudou haïtien – poupées vaudou, rituels, zombies... Dans les fait, c'était principalement un camouflage destiné à effrayer d'éventuels rivaux. Puis Haïti a commencée à sombrer, et Night City a accueilli plusieurs vagues de réfugiés, qui ont très mal pris cette exploitation de leurs croyances. On a retrouvé quelques corps démembrés à la machette, quelques morceaux de cadavres cloués sur des portes, puis les choses se sont calmées. Et là, les Voodoo Boys se sont transformés.

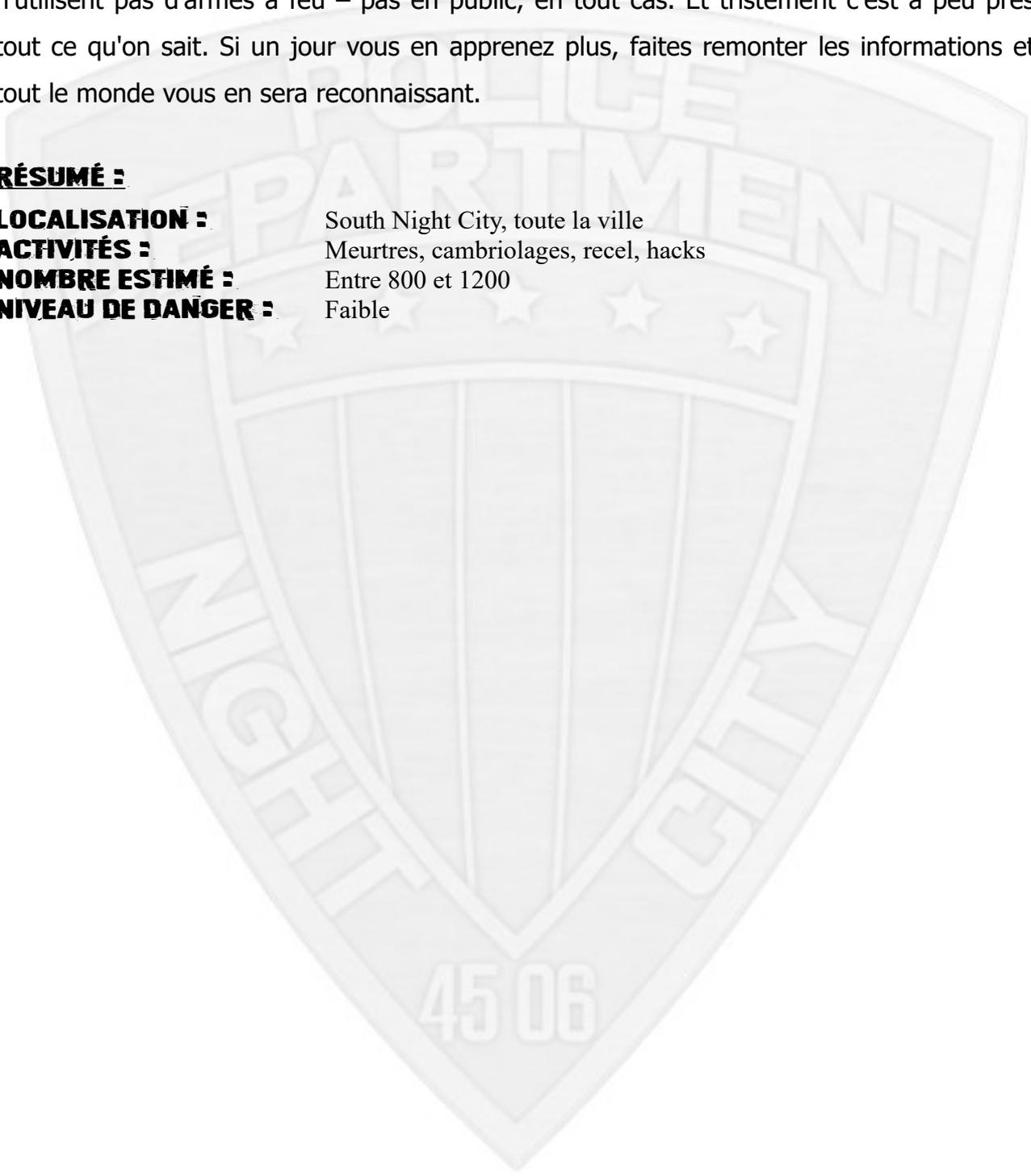
Déjà, ils se sont fait beaucoup plus discrets. On ne repère désormais leur présence que via les graffitis rituels qu'ils laissent sur leur territoire. Niveau activités, ils ont aussi abandonné les boulots les plus visibles – genre le racket – pour les remplacer par des petits jobs bien plus discrets. Petits trafics, hack, cambriolages... Pour être honnête, on n'est même pas certains du nombre de crimes commis par ce gang, parce qu'ils sont devenus extrêmement doués pour planquer leurs trace. Bon, de temps en temps on retrouve un corps démembré avec des scarifications rituelles, mais en dehors de ça ils semblent extrêmement calmes, ce qui est loin d'être rassurant parce que ce que de ce que l'on sait le gang gagne de plus en plus en influence dans le sud de la ville, entre Rancho Coronado et Pacifica Playground.

Pour reconnaître un Voodoo Boy, regardez ses tatouages. S'il est black, porte des scarifications, des marques rituelles ou des tatouages qui forment des symboles rituels et parle créole, vous pouvez être certains qu'il fait partie du gang, ou au moins tourne autour. Les Voodoo Boys sont extrêmement populaires parmi la jeunesse immigrée haïtienne, ce qui explique que leurs effectifs aient doublés en dix ans, et surtout que personne dans leurs quartiers n'ait jamais rien vu ou entendu. On ne balance pas les *chooms* de son gosse, surtout s'ils se présentent comme des défenseurs de la communauté face aux menaces extérieures.

En dehors de ça, on ne connaît rien de leur hiérarchie, même si certaines rumeurs évoquent un homme nommé « le Baron » qui donnerait les ordres. Niveau méthodes, considérez que si personne n'a rien remarqué et que ça à l'air rituel les Voodoo Boys sont impliqués. Leur arme de prédilection semble être la machette, mais n'allez pas croire qu'ils n'utilisent pas d'armes à feu – pas en public, en tout cas. Et tristement c'est à peu près tout ce qu'on sait. Si un jour vous en apprenez plus, faites remonter les informations et tout le monde vous en sera reconnaissant.

**RÉSUMÉ :**

<b>LOCALISATION :</b>	South Night City, toute la ville
<b>ACTIVITÉS :</b>	Meurtres, cambriolages, recel, hacks
<b>NOMBRE ESTIMÉ :</b>	Entre 800 et 1200
<b>NIVEAU DE DANGER :</b>	Faible



Voilà, avec tout ça vous devriez avoir de quoi tenir un peu dans les rues. Dans le dossier qui vous a été fourni, vous trouverez des illustrations des principaux styles utilisés par chaque gang, histoire de vous y repérer. Les contacts de plusieurs agents spécialisés dans les affaires de gangs sont aussi indiqués sur la dernière page, au cas où.

Si vous le souhaitez on peut se retrouver à l'extérieur pour rediscuter de tout ça. Sur ce je vous remercie, et vous souhaite une bonne journée.

