

CYBERPUNK RED



LES NOMADES

Crée par HumAnnoyd if
Transposé, traduit et adapté par Alexis.D
Relu par Onirim

Sommaire :

Les Nomades	page 3
L'ère du Rouge	page 4
La Grande Route	page 5
Sept Nations	page 7
La nation des Aldecaldos	page 8
La nation du sang "	page 10
La nation Folk	page 13
Les Jodes	page 15
Meta-corp	page 18
La nation Serpent	page 21
La nation Thelas	page 22
Les Raffen Shiv"	page 24
Nouvelles capacités de rôle	page 26
Le Nomade	page 27
L'éclaireur	page 30
Le coursier	page 31
Le guerrier	page 32

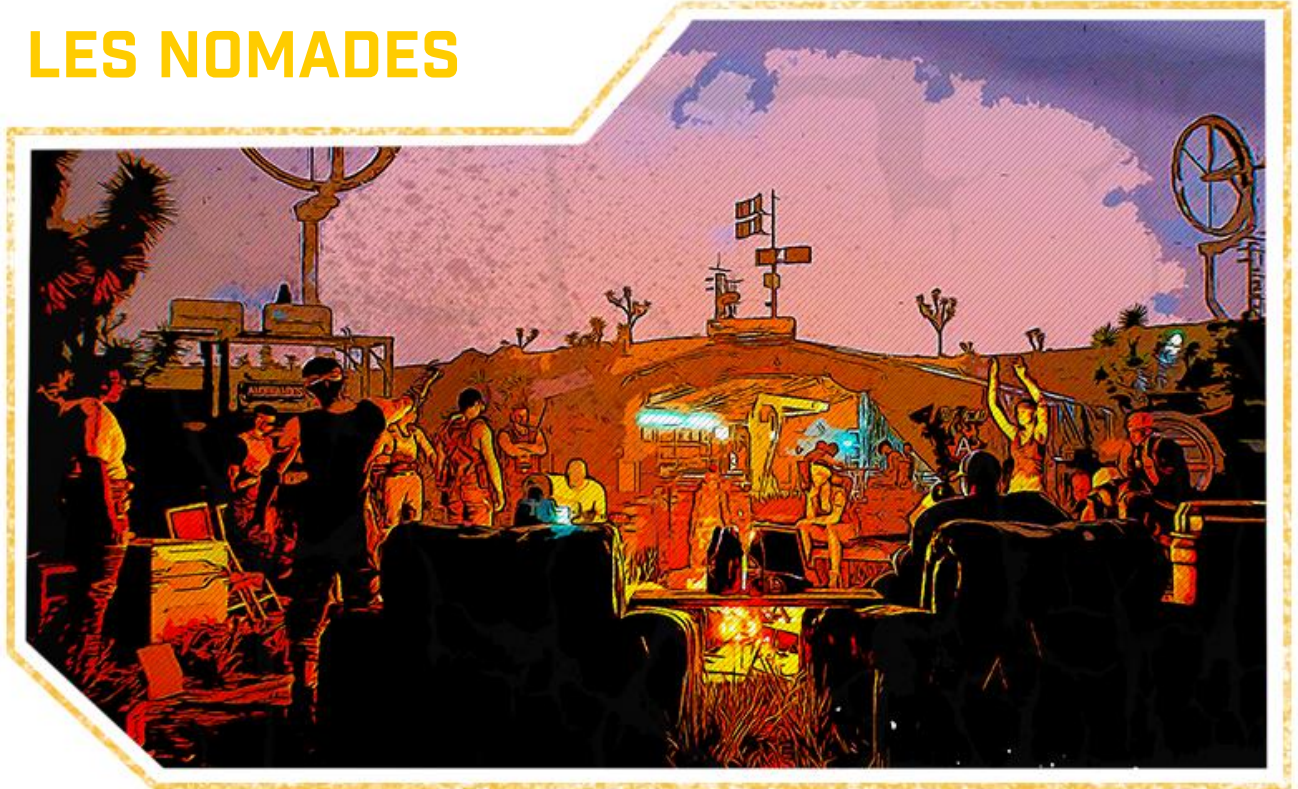
Note :

*Pour des questions ou amélioration n'hésitez pas à contacter sur le discord du groupe : **Elia** "legba" Dumas*

*Ce document une compilation de différentes fan-règles proposés par et partagé sur le site : <https://cyberpunkrednomads.obsidianportal.com/> de **HumAnnoyd**. Il s'agit d'un document non officiel pour étoffer le jeu de rôle Cyberpunk RED. Ce document n'a pas pour objectif d'être partagé ailleurs que sur le site ou il est stocké. Le document original dans la langue de Shakespeare est disponible à l'adresse suivante :*

<https://cyberpunkrednomads.obsidianportal.com/>

LES NOMADES



Ils ont chassé votre famille de leurs fermes il y a dix ans. Les Corps sont arrivées, se sont approprié les terres, et ont engagé des "flics à louer" partout. Ce n'était pas la première fois que ça arrivait et ce ne sera pas la dernière. Petit à petit, ta famille a rencontré d'autres familles de sans-abri, et elles ont rencontré un autre groupe... jusqu'à créer une meute de Nomades de près de deux cents membres.

Maintenant, entassés dans une gigantesque et étrange caravane de voitures, de fourgons, de bus et de camping-cars, « tes Nomades parcourent les autoroutes. Tu cherches des provisions, des petits boulots et des pièces de rechange dans un monde où la société s'est fragmentée. La meute est ton foyer - elle compte des enseignants, des MedTech, des chefs et des mécaniciens - c'est pratiquement une ville sur roues dans laquelle tout le monde est lié par le mariage ou la parenté. Parfois, la meute s'arrête dans une ville pour faire le plein de carburant ou de nourriture. D'autres fois, elle se dirige vers le sud pour suivre les moissons ; vous cueillez les récoltes en échange d'argent ou de nourriture. Les nomades ne terrorisent plus les villes ni ne s'engagent comme soldat afin de servir de force dans les guerres de Corpo. Pour des raisons évidentes, les flics n'aiment pas les Nomades. Mais cela n'a pas d'importance - vos véhicules sont généralement bien blindés et hérissés d'armes volées ; miniguns, lance-roquettes et autres. Chaque enfant sait se servir d'un fusil et tout le monde a un couteau. Être SDF dans les années 2040 n'est pas facile.

Les membres les plus visibles de la meute sont les scouts - des cavaliers armés de cuir sur des motos ou dans des muscle cars rapides, qui protègent le convoi des attaques et recherchent des campements sûrs. En tant que scout, vous êtes à l'affût des problèmes, et vous en trouvez généralement suffisamment, avec les meutes nomades rivales, la loi et les cow-boys ; vous empruntez une voie difficile.

Tu as une arme, une moto et c'est tout ce dont tu as besoin.

Tu es un Nomade.



En 2020, les Nomades étaient des petits groupes de gangs à la Mad Max qui parcouraient les régions désertiques en se battant entre eux et agissaient comme des pirates pour quiconque pénétrait sur leur territoire.

Cependant, à l'ère du Rouge, après l'holocauste de Night City, lorsqu'une bombe nucléaire a explosé dans la tour Arasaka, les Nomades se sont unis et se sont installés dans Night City pour prendre le contrôle de toutes les formes de transport physique à l'intérieur et à l'extérieur de Night City et vers toute autre ville des États-Unis et de la Confédération Pacifique.

Ils sont devenus les plus grands investisseurs et constructeurs d'infrastructures de Night City, responsables de la remise en état des services, puis de la gestion de ces services.

Bien que les Nomades aient toujours des bandes itinérantes dans les régions désertiques, ils ne se battent plus entre eux et travaillent désormais ensemble pour leur survie.

"Night City est séduisante mais n'oublie pas que tu es un Nomade. Cela signifie des armes. Des armes et des cyber-motos. C'est comme ça qu'on tient la ligne. Nous n'avons pas de maison sauf la caravane. Nous n'avons pas de droits sauf ceux que nous prenons. On se fait chasser de la ville par les flics, on se fait attaquer par les meutes de guerriers de la route, et on survit parce qu'on a des armes et des motos..."

Après la bombe

Environ deux millions de personnes dans la grande région de Night City se sont retrouvées sans abri à cause de la bombe, soit directement, soit à cause des inondations dues à la liquéfaction des fondations de la ville. Les survivants ont fui dans des campements surpeuplés dans les banlieues environnantes de North Oak, Westbrook, Pacifica, Heywood, et South Night City. Mais les campements ne sont pas de vraies habitations et il était évident que quelque chose devait être fait rapidement.

Les restes du gouvernement de Night City se sont tournés vers des ressources extérieures, faisant appel à de vieilles connaissances et aux services d'une grande variété d'Edgerunners. La reconstruction a été menée par les Nomades du Clan Aldecaldos et leurs alliés de la StormTech Corporation. Forts d'une grande expérience de la reconstruction des villes grâce au projet de Chicago, StormTech et les Aldecaldos étaient particulièrement bien équipés pour construire de vastes logements temporaires à partir de conteneurs d'expédition et, plus tard, de modules en béton armé acheminés par voie ferroviaire et maritime.

Le périmètre réhabilité, dit le périmètre des Néo-Colons

Lorsque Night City était le centre régional, elle était entourée d'une constellation de petites villes et de banlieues. La plupart d'entre elles ont été abandonnées au cours de la période 2000-2020, car elles étaient trop éloignées pour être protégées des go-gangs itinérants qui sévissaient dans la région. Aujourd'hui, soutenus par les Familles Nomades et la sécurité privée, les "Reconquêteurs" tentent de transformer les villes fantômes en nouveaux foyers pour les dépossédés de Night City.

LA GRANDE ROUTE



Dans les années 2020, la Grande Route était le foyer de go-gangers itinérants et des caravanes de Nomades bien défendues. Mais à mesure que les familles Nomades prennent le contrôle du transport routier et maritime mondial, elles utilisent du matériel militaire en surplus pour chasser les go-gangs et rendre les routes plus sûres. Les routes sont toujours ouvertes, larges et poussiéreuses, avec des carcasses de véhicules détruits et brûlés qui constellent le paysage, cependant, la Grande Route commence de plus en plus à ressembler à la Route 66 plutôt qu'à la Route 666.

Transport

Le transport le plus fiable pour entrer ou sortir de Night City est offert par les Clans Nomades. Chaque clan sponsorise des convois lourdement armés vers les villes de la côte, de l'ouest et même vers les frontières des nouveaux États-Unis. Ces convois, souvent composés de plus d'une centaine de véhicules allant des combis multifamiliaux géants aux petites motos d'escorte armées, sont capables de repousser les gangsters de la route et les groupes de mercenaires les plus déterminés. Les Clans basés sur la mer ont tout réquisitionné, des paquebots de luxe abandonnés aux gigantesques porte-conteneurs, et les ont mis en service ; ce sont les seuls moyens fiables de sortir de Night City par les voies maritimes.

Par les airs et même l'espace

Besoin de voyager plus vite ? Les clans nomades contrôlent désormais un pourcentage important du trafic aérien dans la région et à l'étranger, généralement soutenu par des chasseurs et des AV. Il y a peu de jets commerciaux ou d'autres aéronefs ailés disponibles (trop chers à exploiter), mais si vous êtes vraiment pressé, il y a un assortiment d'anciens pilotes de l'ESA (Agence spatiale européenne) ou d'Orbital Highrider qui commandent leurs propres jets suborbitaux ; comme le légendaire Han Solo, ces "Deltajocks" font tout leur possible pour éviter les démêlés avec la justice et transporteront n'importe quelle cargaison (y compris la vôtre) pour un prix raisonnable.

SEPT NATIONS



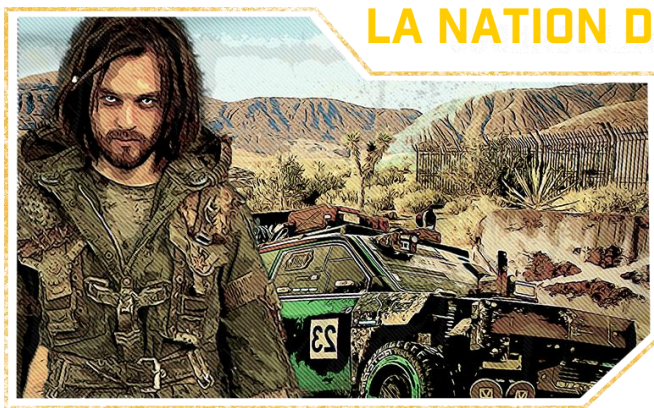
Rien qu'en Amérique, on compte plus de 7 millions de nomades ; plus de la moitié d'entre eux ont donné leur allégeance à l'une des sept nations nomades d'Amérique du Nord. Ces groupes sont composés de clans, de tribus et de familles qui partagent des intérêts, des ennemis ou des objectifs communs. La plus grande de ces nations se nomme la "Nation Serpent", tandis que la plus petite est une société appartenant à des nomades : MetaCorp. Entre ces deux extrêmes se trouvent la "Nation du sang", la "Nation Folk", les "Jodes", et la "Nation Thelas " et les Aldecaldos.

Les Sept Nations ont été formées par une série de traités et de conférences non officiels à travers l'Amérique, et ces réunions et rassemblements se poursuivent aujourd'hui. Les plus grandes réunions entre les nations ont lieu à la fin de la période des récoltes. La récolte est un événement particulier pour les nomades, car beaucoup d'entre eux sont des descendants de migrants agricoles. Cette saison représente une période d'abondance : beaucoup de nourriture, beaucoup de travail, et donc beaucoup de célébrations. Par le passé, jusqu'à quarante pour cent de la population nomade d'Amérique du Nord s'est réunie en divers endroits pour discuter des problèmes et faire la fête à la fin de l'automne.

Les Raffen Shiv constituent une huitième nation non officielle et sont universellement méprisés pour leur nature violente, prédatrice et sédentaire qui est contraire à la culture nomade.

Les sept nations nomades errent sur les routes des anciens États-Unis, à la recherche de travail sur les terres dévastées entre les villes. Chaque nation compte jusqu'à un million de personnes, divisées en petites tribus et clans. Le plus important dans la vie des Nomades sont les familles : des groupes soudés d'une centaine de personnes qui voyagent ensemble, travaillent ensemble et comptent les uns sur les autres pour presque tout.

Les groupes nomades sont divisés en familles, clans, tribus et nations. Les familles peuvent compter de deux à cent personnes. Les clans sont constitués de plusieurs familles et peuvent compter de quelques centaines à plus de mille membres. Les tribus sont composées de plusieurs clans et peuvent compter plusieurs dizaines de milliers de membres. Les nations sont les groupes les plus importants et comptent des centaines de milliers de membres. La plus grande nation nomade compte environ un million de membres.



LA NATION DES ALDECALDOS

La famille Aldecaldos a été la première vraie famille nomade à se former dans les années 1990, alors que Los Angeles se transformait en zone de guerre. Juan Aldecaldo a débuté dans l'industrie de la défense, une grande partie de la famille Aldecaldos étendue dépendait de Juan pour divers besoins. Juan a dirigé sa famille lors de la migration des États-Unis vers Mexico et, au fil du temps, son leadership s'est renforcé. Les Aldecaldos sont retournés aux États-Unis accompagnés de nombreux Nomades.

Histoire

La famille Aldecaldos a été la première vraie famille nomade à se former, bien qu'à l'époque ce n'était pas des nomades, mais des victimes de la ville. Avant l'effondrement, Los Angeles était sans doute l'une des plus grandes villes du monde. C'était aussi, dans certains quartiers, l'une des pires. Dans les années 1980 et 1990, certaines parties de Los Angeles se sont transformées en zone de guerre, comme beaucoup de centres-villes américains. Le trafic de drogue, la prostitution, les activités des gangs, les vols, les incendies criminels et toutes sortes de violence y étaient monnaie courante. La seule chose qui manquait était l'espoir.

Los Angeles n'était pas seulement l'endroit où l'on faisait des films, c'était aussi ce sur quoi on faisait des films. Les films parlaient des flics et des gangs, des riches et des célèbres, et de la ville qui faisait les films. Ils n'ont toujours pas fait de film sur Juan Aldecaldos et avec tout ce qui s'est passé, ils ne le feront jamais. L'histoire de Juan commence avant cela, avant que le tremblement de terre n'emporte une grande partie de Los Angeles dans la mer.

Juan a débuté sa vie en tant que migrant. Il a eu une vie familiale stable, et a reçu une éducation décente dans le système scolaire californien. Il est allé à l'université, le premier de sa famille à le faire, et a obtenu un diplôme d'ingénieur. De là, il est entré dans l'industrie de la défense et a essayé de subvenir aux besoins de sa famille du mieux qu'il pouvait. Il n'y aurait jamais eu d'histoire si les choses n'avaient pas changé.

L'industrie de la défense a subi de nombreux coups dans les deux décennies précédant l'effondrement. L'absence de guerre et le manque de budget ont forcé une grande partie de l'industrie à réduire ses effectifs, mettant Juan au chômage. Une grande partie de la famille Aldecaldos dépendait de Juan, et il a fait ce qu'il a pu pour les aider ; il a pris un emploi dans une épicerie pour éviter les percepteurs, et a vendu sa maison pour acheter suffisamment de nourriture. Malgré ses efforts, la famille s'enfonce dans les quartiers les moins chers, encore et encore, jusqu'à vivre dans le pire bidonville de la ville. Il implore son fils et sa fille de rester à l'école et d'échapper à leur sombre avenir. Sa fille, Maria, a été tuée dans un accident de voiture la veille de son dix-septième anniversaire. Son fils Ramon, très affecté par la mort de sa sœur, a fini par abandonner l'école. Il commença à fréquenter une jeune fille philippine qui était membre du gang des Red Dogs, et a fini par en devenir membre à son tour. Ramon a été tué par balle lors d'un soi-disant vol/homicide le jour de son dix-neuvième anniversaire. Son père n'était qu'à quelques rues de là quand c'est arrivé. La police et,

bien sûr, les médias étaient présents sur les lieux. Personne ne sait ce que les journalistes ont dit à Juan Aldecaldo, mais sa réponse a été diffusée sur les écrans de télévision de toute l'Amérique.

"Il n'y a pas de place pour vous ici ! Je veux voir les bandes des caméras de surveillance ! Avez-vous au moins le bon sens de les regarder ? Vous êtes quoi, des chacals et des vautours qui gagnent leur vie sur le dos des pauvres victimes de ce pays ? Mon fils était un bon garçon - dites-le à votre public. C'était un bon garçon élevé par une bonne famille dans des temps difficiles. Si nous avions pu l'envoyer à l'école, il aurait été un grand homme, pas comme vous et vos caméras, un homme bon. Tout ce qu'il voulait, c'était que sa mère ne soit pas menacée. Que sa famille ait une belle maison. Qui d'entre vous a des objectifs aussi élevés ? Vous êtes aussi mauvais que la police. Ils viennent ici et remplissent leurs rapports. Ils disent qu'ils feront "tout ce qu'ils peuvent" pour trouver les tueurs de mon fils et ils mentent !"

En 2002, le Padre est mort d'une crise cardiaque dans son sommeil. Juan a continué à se battre seul, dirigeant la famille du mieux qu'il pouvait, et les Aldecaldos ont continué à prospérer et à se développer sous sa direction. En vieillissant, il a commencé à chercher un successeur, mais il n'en a pas trouvé avant longtemps. Les anciens ont plaidé en faveur d'une élection, mais Juan ne voulait pas participer à la politique ; il savait que toute forme de compétition interne finirait par ruiner la famille. Juste avant la signature du contrat de re-développement de Mexico, Juan Aldecaldo a été victime d'une crise cardiaque, et bien que cela l'ait personnellement mis en difficulté, il a fait avancer la famille.

Les années passées à Mexico ont été bénéfiques pour le clan. La santé de Juan s'est améliorée, et la famille a eu le temps de se consolider et de se rééquiper. Bien que macabre au début, Mexico s'est avérée être très lucrative aussi. Lorsque des SDF sont arrivés à Mexico, ils ont reçu de l'aide de la part des Aldecaldos, et une assistance pour rejoindre d'autres familles de nomades s'ils le souhaitaient. Le gouvernement n'était pas satisfait des actions des Aldecaldos et a essayé d'empêcher le clan de repasser la frontière. Mais il y avait trop de nomades et pas assez de gardes-frontières.

Lorsque le clan Aldecaldo est retourné aux États-Unis en 2015, il a apporté quelques extras avec lui. Ils ont apporté le corps de Juan Aldecaldo, pour qu'il soit enterré près de sa femme et de ses enfants à Los Angeles. Ils ont amené un nouveau groupe de nomades, tout juste sortis de la Grande Marche, et aigris de la façon dont ils avaient été traités. Ils ont également ramené le Rockerboy préféré des Américains, Johnny Silverhand, qui s'était caché avec eux pendant presque deux ans. Le changement le plus marquant, cependant, est l'arrivée d'un nouveau chef : un homme nommé Santiago. Né à Los Angeles, élevé au sein du Clan, tempéré par ses rapports avec la Grande Marche, le charismatique Santiago fut nommé chef sur le lit de mort de Juan. Pendant de nombreuses années, il était simplement Santiago, mais maintenant il était Santiago Aldecaldo.





LA "NATION DU SANG "

L'Effondrement a eu pour effet secondaire de transformer la ville de Miami en une zone de guerre totale. Miami a été le centre du trafic de drogue nord-américain pendant près de vingt ans, et dans les années qui ont précédé l'effondrement, elle a également été soumise à une immigration massive, légale et illégale, en provenance de Cuba et d'Haïti. Le flux de réfugiés illégaux a augmenté de façon alarmante avec le réchauffement de l'Amérique du Sud et de l'Amérique centrale, et Miami a gonflé à bloc. Un grand nombre de ces immigrants étaient liés aux diverses organisations criminelles de leur pays d'origine avant de venir en Amérique. Sans ces connexions, la plupart n'auraient pas pu quitter la zone de guerre.

Naturellement, ces organisations étaient dominées par les différents cartels de la drogue. Après que la biopeste ait détruit les cultures de drogue en 1992, leur autorité s'est réduite à néant. Une par une, les zones de production de drogue d'Amérique du Sud ont été détruites. Sans culture commerciale pour fournir des matières premières bon marché, et sans fin de la sécheresse en vue, ces éléments criminels ont commencé à se nourrir les uns des autres dans une tentative désespérée de monopoliser l'industrie des drogues synthétiques. Au début, la violence a augmenté dans tout le pays, les cartels de la drogue se battant à mort. Mais si les fusillades ont fini par s'arrêter dans la plupart des endroits, elles n'ont fait qu'empirer à Miami, jusqu'à ce que la ville finisse en flammes. Incapable d'arrêter la guerre, le gouvernement a bouclé la zone et laissé les combattants s'épuiser. Il ne s'agissait pas de refuser de sauver des vies innocentes ; la plupart des gens honnêtes (et riches) avaient fui Miami au début des troubles. La ville avait déjà été détruite, et les gangs avaient juré de ne jamais abandonner leur territoire.

Au début de 1996, la guerre était terminée ; Miami était une ville aussi pourrie que Beyrouth, un terrain vague d'immeubles à moitié détruits et d'épaves de voitures criblées de balles. Au-dessus de ce splendide royaume se tenaient les Bloods - qui sont arrivés juste à temps pour assister au pire de l'effondrement.

Les premiers Bloods étaient une organisation criminelle avec des ramifications dans tous les États-Unis, bien qu'ils soient probablement nés dans les terrains vagues du centre sud de Los Angeles. Les Bloods qui ont émergé des ruines de Miami, cependant, étaient d'un moule différent. Les Haïtiens et les autres immigrants des Caraïbes à Miami avaient apporté avec eux la Santeria et le Vaudou. Les Bloods sont désormais un mélange de cultures caribéennes, afro-américaines, cubaines et sud-américaines - ce sont des survivants aguerris et ils ont la foi.

Les Bloods d'aujourd'hui sont tellement éloignés de leurs racines qu'ils ne ressemblent même pas aux Bloods pré-Effondrement. Lorsque l'effondrement a frappé la Floride, ce n'était qu'un désastre de plus dans une série de catastrophes ; l'État avait été secoué par des troubles civils, des ouragans et des accidents industriels au cours de la décennie précédente. Ce qui distingue l'Effondrement, c'est que les secours ne sont jamais arrivés, que les choses ne se sont jamais améliorées et que de plus en plus de gens sont morts, jusqu'à ce qu'il ne reste presque plus rien d'autre que la souris, les Everglades et le Cirque.

"La souris", c'était la Walt Disney Corporation. Disney avait passé des années et investi des milliards dans l'économie de la Floride. Ils avaient construit des routes et des infrastructures, la plupart de l'économie de la région d'Orlando dépendait d'eux, et ils avaient même leur propre ville, Buena Vista. Lorsque l'effondrement s'est abattu sur la Floride, ils se sont préparés au pire. Disney était une grande et puissante société, qui contrôlait d'autres grandes et puissantes sociétés, et avait donc des plans d'urgence pour presque toutes les éventualités. Alors que la situation s'aggravait, "la souris" s'est retranchée et a attendu. C'est la déclaration de la loi martiale en 1996 qui a finalement forcé la fermeture temporaire des parcs, une fermeture qui allait durer cinq ans. Pendant ce temps, les réserves de "la souris" se sont épuisées. La Disney Corporation a déposé une demande de réorganisation de la faillite en 1998. En 1999, les Bloods quittent les ruines de Miami pour s'installer dans un Walt Disney World à l'abandon, où ils ont trouvé leur vocation.

Le cirque Ringling Brothers, Barnum & Bailey a longtemps été connu comme "le plus grand spectacle du monde". Autrefois installé au sud de Tampa Bay, le cirque a été vendu à Disney juste avant le crash de 1994. Lorsque l'effondrement a rendu trop cher (et trop dangereux) la poursuite des tournées, le cirque a déménagé dans des installations permanentes plus sûres à Buena Vista. Lors de la fermeture des parcs, de nombreuses familles d'employés et d'actionnaires ont été autorisées à s'installer sur le site afin d'assurer leur sécurité et leur loyauté. Lorsque les Bloods ont pris le contrôle en 1999, les familles restantes ont été autorisées à rester, et ont même été les bienvenues. La combinaison des employés de Disney, du Cirque et des Bloods a créé les plus grands divertissements ambulants du nouveau millénaire. En l'an 2000, les Bloods partent pour leur première tournée nationale. À une époque, plus de dix mille personnes voyageaient avec chacune des quatre caravanes, mais ce nombre a été réduit à environ cinq mille par spectacle. De plus petits groupes de divertissement se sont également lancés dans l'aventure, certains s'appuyant sur des "expériences sensorielles" de haute et de basse technologie. Les Bloods ont divertie non seulement des sédentaires, mais aussi d'autres groupes de nomades ; deux de leurs premiers arrêts, les plus longs et les plus rentables, étaient destinés aux personnes employées dans les reconstructions de Los Angeles et de Mexico. Ils sont également l'un des rares groupes nomades à pouvoir accéder au marché canadien et à sa lucrative clientèle corporative.

Au début, ils se sont appuyés autant que possible sur le système ferroviaire en ruines du pays pour leurs déplacements. Le cirque l'a fait pendant de nombreuses années, mais il est vite devenu évident que les rails ne répondaient plus à leurs besoins. Ils ont fini par utiliser les installations de Disney World pour construire d'énormes camions et bateaux aériens afin de se transporter à travers les Amériques.

En 2008, alors que le contrôle civil était réaffirmé en Amérique, les Bloods ont été chassés du Complexe Disney. Le Groupe Lazarus a été engagé pour récupérer le Complexe par des intérêts appartenant en partie à la Disney Corporation. Alors que les troupes se massent à l'extrémité ouest de la zone, les chefs des Bloods se réunissent en toute hâte pour décider de leur action. Le point clé de la réunion a été le bref discours de Malcolm Kent-Smith. Il a déclaré en versant quelques larmes : "Il y aura beaucoup de morts et de souffrances ici si nous choisissons de rester. Sans doute y aura-t-il aussi des représailles sur nos éléments itinérants, qui sont notre meilleur espoir de survie. Je crois que nous devons prendre la route, mais si nous choisissons de nous défendre ici, je souhaite mener la première contre-attaque. Ma première loyauté sera toujours envers la famille étendue des Bloods, mais je ne supporterai pas de vivre si je dois nous voir détruits." Ces mots ont envoyé les Bloods dans une pure existence nomade ; ils ont simplement pris ce qu'ils pensaient avoir de la valeur, et sont partis. (Les employeurs de Lazarus ont accusé les mercenaires d'avoir évité le combat et laissé les Bloods s'enfuir avec le butin. Les porte-parole de Lazarus maintiennent qu'une guerre prolongée à travers les systèmes souterrains massifs faisant partie intégrante de Disney World, EPCOT, Disney/MGM Studios, et les divers centres de villégiature aurait entraîné beaucoup plus de dommages collatéraux que les pertes subies par le vol des Bloods).

Les Bloods n'étaient pas amers ou vindicatifs (à l'exception de quelques anciens éléments de Disney), car la région ne s'améliorait pas en tant qu'endroit où il faisait bon vivre. Les services ou les infrastructures étaient défectueux sans le soutien de la Disney Corporation, et ils savaient que même s'ils le voulaient, ils ne pourraient pas tenir face à une véritable force militaire.

Les Bloods du clan d'origine sont alors retournés à Miami, où ils ont commencé la construction du complexe Atlantis en coopération avec des éléments du clan Aldecaldos. Ils ont également envoyé de grands groupes voyager à l'étranger. Ils contrôlent maintenant les plus grands divertissements ambulants du monde, et n'ont jamais regardé en arrière. Bien qu'ils soient les deuxièmes plus jeunes des groupes nomades, ne devenant pleinement mobiles qu'en 2008, ils sont sans doute mieux équipés que presque toutes les autres nations. Après tout, ils ont eu accès pendant près d'une décennie à une solide base d'opérations et de fabrication. Malheureusement, rien de tout cela ne rendra la décennie à venir beaucoup plus facile. En tant que premier homme à la tête des Bloods depuis une génération, Malcolm Kent-Smith a de quoi être à la hauteur. Le gouvernement et l'économie exercent une pression croissante, qui pourrait entraîner la destruction des Bloods, de Malcolm lui-même et de toute la communauté nomade. Même les chamans du clan disent que la voie à suivre est trouble et pleine de dangers.



LA "NATION FOLK"



La Nation Folk est une autre entrée tardive dans la société Nomade. Une culture noire naissante basée sur les structures des gangs pré-Effondrement, ils ont parcouru un long chemin depuis leurs vieilles racines de Chicago. Au milieu des années 90, la Nation Folk (comme on l'appelle depuis le début) était l'un des gangs les plus puissants du monde. Ils avaient depuis longtemps supplanté les Bloods et les Crips dans leur domination de l'Amérique moyenne. Certains disent que leur structure était si proche parce qu'ils se sont formés en réponse aux autres gangs violents des années 80 et 90. Certains disent qu'ils étaient juste un autre gang. Personne ne le sait avec certitude, mais ils sont toujours là aujourd'hui.

Originaire de la région de Chicago, la Nation Folk possédait dès le début un très fort sentiment de famille et d'unité. Beaucoup de personnes qui se sont impliquées avec eux ont été rejetées de leurs structures familiales plus traditionnelles. Lorsque nous parlons du Folk comme d'une culture "noire" naissante, nous parlons plus du sens sociologique. Le Folk a adopté le dialecte urbain commun "anglais" qui était privilégié dans la communauté noire à l'époque. Ils ont influencé tous les éléments de cette culture urbaine, y compris la musique, la mode, les opinions sur l'usage et les pratiques liées à la drogue, l'éducation des enfants et la communauté.

À l'époque, il était déconcertant de voir des personnes issues d'autres cultures ethniques se débarrasser de leur culture d'origine en faveur de cette nouvelle façon de faire. Pour les membres, cela semblait simplement être une bonne façon d'être. Ils avaient pris la décision consciente, à un moment donné de leur vie, de quitter les cultures qui, selon eux, les avaient abandonnés, et d'essayer quelque chose de différent.

Au début de l'Effondrement, la Nation Folk comptait plus de cinquante mille membres actifs. Il y avait facilement 50 000 autres affiliés et personnes de passage. Quand le pire de l'effondrement est arrivé, le Folk a sagement gardé ses distances. Ils se sont retranchés et ont choisi de lutter uniquement contre les obstacles nécessaires à leur survie. Bien que des éléments du Folk se soient engagés dans des activités criminelles étendues, lorsque les choses ont empiré, ils ont simplement décidé de survivre à la loi martiale - et d'aider les autres à survivre - leur principale préoccupation. Un vaste réseau de distribution au marché noir était géré depuis leur quartier général à Chicago. Les Folk ont évacué leurs membres des zones sinistrées comme Oklahoma City, et ont pris toutes les autres personnes qu'ils pouvaient transporter également.

En retour, ils ne demandaient que des faveurs et de l'aide - ils comprenaient que les gens n'avaient rien d'autre à leur offrir que des promesses. Grâce à ce réseau de faveurs, ils ont pu survivre au pire coup du sort : la biopeste de Chicago en 2012. La Nation Folk a été décapitée par cette tragédie. La plupart des hauts dirigeants étaient à Chicago, et une fois que la crise a commencé, l'armée n'a laissé personne sortir. Des cendres de ce désastre est né Cool et la renaissance de la Nation Folk en tant que groupe nomade.

M. Cool 2020

Cool était un leader dans la région de Kansas City. Il avait effectué des opérations de transport et de contrebande à assez grande échelle dans le passé, et voyait dans le transport la capacité de survivre. Selon lui, rester au même endroit, c'est provoquer le destin pour qu'il frappe à nouveau la Nation Folk avec un autre cataclysme. Exhortant les autres chefs survivants à se mettre en mouvement, il a envoyé des émissaires à certains des autres groupes nomades pour chercher du travail, en trouvant dans des endroits comme Balsam, Nity City, et Stateline CA. Poursuivant la reconstruction du pays après la destruction de Chicago, Cool est très attaché à la communauté nomade dans son ensemble et a accepté de nombreux réfugiés de la Grande Marche, notamment ceux originaires du Midwest. Cela a cimenté sa réputation auprès de nombreux nomades, et en a incité d'autres à lui envoyer du travail en guise de remerciement.

Les Folk sont principalement intéressés par le transport comme activité commerciale. Il y a une forte composante nautique au sein du Folk, puisqu'ils ont autrefois fait beaucoup d'affaires sur les Grands Lacs. Ils sont devenus une nation importante grâce à leur forte allégeance au concept de famille et de responsabilité. En conséquence, les entreprises illégales que les Folk avait l'habitude de gérer sont maintenant fermées. Cependant, certains gouvernements d'État s'opposent également à leurs activités sur le marché gris, comme la vente de fournitures médicales.

Depuis le début, les Folk ont été de fervents partisans de tout projet de reconstruction de Chicago. Ils pensent que la région de Chicago serait une excellente base pour un réseau de transport national. Beaucoup d'entre eux sont également fatigués de déménager et veulent s'installer quelque part ; une deuxième raison impérieuse pour soutenir le projet de Chicago. Non seulement ils peuvent y fonder une entreprise légitime, mais la nation peut aussi s'approprier des logements et des biens immobiliers pour leurs familles. Cela fait de la Nation Folk la seule nation nomade qui préférerait revenir à l'état sédentaire.





La famille Jode originelle venait de l'Oklahoma, du Texas et du Kansas. Ils n'ont pas été chassés par une crise économique, mais par une crise écologique : à mesure que les terres agricoles mouraient, les gens qui les travaillaient commençaient à mourir aussi. En 1998, les grandes tempêtes de sable ont rendu impossible toute activité agricole pendant un certain temps, et ceux qui en avaient la force ont commencé à se diriger vers l'ouest, vers la Californie, pour la simple raison que cela semblait plus facile que de passer à l'est par les zones les plus densément peuplées de l'Amérique du Nord. Cette masse de fermiers (qui n'étaient pas encore organisés de quelque façon que ce soit) a dérivé jusqu'au Colorado et là, trouvant un endroit où ils pouvaient se reposer, ils se sont installés pour quelques mois.

La vie était dure pendant cette période pour les personnes qui allaient devenir les Jodes. Ils ne souhaitaient rien d'autre que de se reposer un peu, de rassembler de la nourriture et de passer l'automne à venir dans une paix relative. Il y avait suffisamment de nourriture à récolter (si l'on savait où chercher), et les familles devaient se préparer à la traversée des montagnes Rocheuses. Les habitants, cependant, n'étaient pas satisfaits de l'afflux d'étrangers affamés. Un soir, quelques centaines d'habitants ont organisé un raid pour disperser ces nouveaux réfugiés.

Les fermiers et les citadins qui composaient la caravane des voyageurs n'étaient pas différents des fermiers et des citadins qui venaient pour les tuer. C'était des personnes privées qui se tenaient à l'écart et ne voulant pas d'ennuis, mais ils étaient également préparés si les ennuis survenaient. La plupart de ces familles possédaient des armes de base pour la chasse ou la protection, et comme chacun comprenait que les autres habitants de l'Amérique étaient aussi mal en point qu'eux, la plupart des groupes de familles avaient posté des sentinelles. Lorsque les assaillants ont frappé dans la nuit, ils n'ont pas eu la victoire facile qu'ils espéraient ; le raid mal planifié s'est rapidement effondré, et la soirée a dégénéré en une série d'échanges de tirs désordonnés à travers la campagne du Colorado. Néanmoins, la surprise et la concentration de la puissance de feu ont joué à l'avantage des assaillants, qui se sont retirés sans trop de pertes.

Cette attaque injustifiée rendit les voyageurs furieux, car plus de quatre cents des leurs furent tués pendant la nuit. Le lendemain, Malachi, un homme de Dieu (c'est du moins ce qu'on raconte), eut l'idée que chaque famille devrait envoyer un représentant au conseil. Le représentant ne devait pas être le membre le plus compétent de la famille, qui, selon lui, devait rester sur le qui-vive au cas où les attaquants reviendraient, mais quelqu'un en qui tous avaient confiance.

Malachi Jode

Ce matin-là, cent vingt réfugiés siégèrent en conseil. Malachi, pour en avoir eu l'idée, présidait la réunion. "Ils sont tous fatigués", déclara-t-il. "Ils ont encore un long chemin à parcourir pour arriver en Californie, et pourtant, que feront-ils une fois arrivés ?" Il avait entendu parler de gens qui avaient perdu leurs maisons et leurs moyens de subsistance, comme eux, et qui formaient une coalition pour travailler pour le gouvernement - travaux de sauvetage, projets d'irrigation, des choses que beaucoup d'entre eux avaient faites chez eux. Il a parlé de se défendre, de protéger leurs enfants, et de l'hiver difficile à venir. Malachi a demandé aux représentants de s'exprimer sur les questions en jeu. Chacun, étant des hommes et des femmes de peu de mots, ont parlé succinctement. Après environ quatre heures, il était clair que toutes les personnes présentes étaient d'accord.

Tous voulaient une protection pour leur famille, une revanche sur leurs agresseurs et la liberté de quitter cette coalition potentielle lorsqu'ils estimaient que le moment était venu. Malachi a répondu que toutes leurs craintes et tous leurs désirs étaient fondés et qu'ils pouvaient faire face à ces adversités ensemble en signant un partenariat. Les grandes idées devaient toujours être couchées sur le papier, a-t-il dit ; le Mayflower Compact, la Déclaration d'indépendance et la Constitution ont été écrits pour que tout le monde puisse les voir. Personne ne sait exactement qui a rédigé la version originale du Pacte ; son origine est en train de devenir une question de folklore et de légende. La formulation est généralement attribuée à Malachi Jode, mais il le nie. Mais l'accord qu'ils ont signé le lendemain était simple et a servi de base et d'inspiration à l'actuel Code Nomade.

- Protège d'abord ta famille, puis le Clan.
- Ne vole rien aux autres membres du Clan.
- Ne rien thésauriser qui pourrait profiter aux autres membres du Clan.

Maintenant unifiés, beaucoup voulaient se rendre en ville pour rendre aux locaux leur attaque malveillante, malgré les objections de Malachi à propos de cette vengeance. Les Nomades ne complotaient pas un massacre ouvert, comme cela avait été tenté sur eux. Ils avaient plutôt prévu de voler à la ville son gagne-pain, la laissant sans ressources pour passer l'hiver. Cela ne s'est pas passé comme ça.

La ville était une communauté agricole d'environ deux mille personnes. Pendant la nuit, les nomades se sont glissés à l'intérieur et ont saccagé toutes les fermes, les magasins et les maisons qu'ils pouvaient atteindre. Plusieurs des nomades sont devenus incontrôlables et ont tué par dépit ou par vengeance, certains ont violé et brûlé, et d'autres ont kidnappé des jeunes hommes ou des femmes, selon leur goût. Bien sûr, les habitants alertés ont tiré sur les nomades. Après quelques heures, les événements ont dégénéré en un chaos total. Au matin, les nomades avaient tué un tiers de la population, kidnappé beaucoup d'autres et pillé tout ce qui avait de la valeur dans la ville.

Malachi était furieux, comme beaucoup d'autres nomades. Ils se rendaient compte que la loi, quelle qu'elle soit, les rechercherait bientôt, peut-être avec les restes de la Garde nationale. Ils ont fait ce qu'ils pouvaient compte tenu des circonstances : ils ont fui.

Une semaine plus tard, le tremblement de terre de 1998 a dépouillé Los Angeles de son statut de terre nourricière. Dans un premier temps, les nomades furent bouleversés, mais les plus sensés d'entre eux réalisèrent qu'il y avait peut-être du travail pour eux là-bas. Ils campèrent donc dans une région éloignée et envoyèrent des émissaires pour parler aux autorités. Il s'est avéré que les Jodes ont remporté le contrat de reconstruction de Los Angeles, à l'époque le contrat le plus lucratif que les nomades avaient décroché, face à deux groupes plus expérimentés. Afin de maintenir de bonnes relations, les Jodes se sont chargés de la

plus grande partie du travail, mais ont laissé le clan Aldecaldo, plus expérimenté, superviser le projet et recruter de la main-d'œuvre supplémentaire si nécessaire.

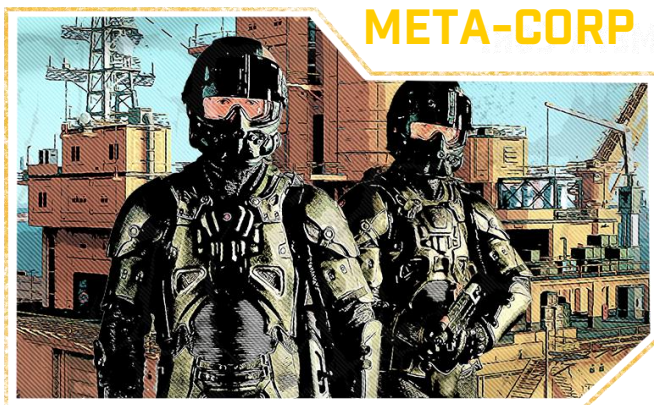
Les Jodes ont travaillé dur et ont prospéré à Los Angeles. Après la fin de ce contrat, ils ont déménagé dans le Nord-Ouest, transformant les forêts brûlées en champs. Certains sont restés en Californie pour d'autres travaux de construction, et d'autres ont rejoint leurs frères nomades sur le TransCon Maglev. Dans tous les domaines d'activité, les Jodes ont continué à prospérer.

Malgré cela, le clan a été évité pendant un certain temps par le reste des nomades. Leurs racines étaient très différentes de celles de la plupart des premiers nomades, et leur acceptation facile des étrangers les rendait suspects. Beaucoup d'autres clans pensaient que les Jodes allaient devenir un autre gang, et rendre la vie plus difficile pour les autres. Toutes ces craintes se sont avérées infondées, mais il a fallu des années aux Jodes pour le prouver au reste des nomades.

Le nom de "Jode" n'a pas été adopté par le clan lui-même, il s'agit d'une référence aux Okies dans le classique de Steinbeck, *The Grapes Of Wrath*. Utilisé pour la première fois dans un communiqué de CNN au début de l'année 1998, le terme était une référence générale aux personnes dépossédées de leurs biens cette année-là, mais avec la participation importante du clan à la reconstruction de Los Angeles, le nom est rapidement devenu synonyme de ce groupe particulier de nomades. Après un certain temps, certains membres ont adopté le nom pour signer des documents juridiques. Le premier fut Malachi, qui signa le nom "Jode" sur le contrat passé avec la ville de Los Angeles. La question de savoir s'il s'agissait d'un geste prémonitoire ou d'une déclaration sociale ironique fait encore débat.

Contrairement à d'autres groupes nomades, les Jodes ont travaillé activement pour rejeter la culture des sédentaires, et sont très mal à l'aise dans ce qu'ils perçoivent comme des situations "statiques". Les campements jodes ne se trouvent jamais dans les limites d'une ville. De nombreuses anciennes superstitions ont acquis une importance religieuse au sein du clan : les fantômes du CW, les esprits de la route ouverte, le zeitgeist, la peur de l'emprisonnement et bien d'autres croyances encore façonnent désormais leur vision du monde.





Les Meta sont les plus jeunes et aussi les plus étranges des Sept Nations : les plus jeunes car ils ont été formés pendant la Longue Marche, il y a seulement trente-quatre ans, et les plus étranges car ils sont une corporation. À l'origine, les membres de la famille Meta étaient pour la plupart d'anciens militaires et des employés des services de soutien en Amérique du Sud. Jonathan Meta était un officier de l'armée avec de nombreuses années de service et un grand nombre de décorations. La guerre était presque perdue, mais le gouvernement refusait d'arrêter. La plupart de ceux qui ont combattu en Amérique du Sud ne se souviennent pas du Vietnam, mais Jonathan Meta s'en souvient.

Jonathan Meta est né à Lincoln, Nebraska, en 1960. Il a eu une enfance relativement heureuse jusqu'en 1969, lorsque le poids du mouvement anti-guerre a atteint sa ville natale. En 1970, son oncle (également prénommé Jonathan) est mort au Vietnam. L'enterrement était triste, tandis qu'à l'extérieur, des manifestants brandissaient des banderoles qualifiant l'oncle de Jon de tueur de bébés et de bien pire encore. Jon ne comprend pas comment les manifestants peuvent haïr son oncle et sa famille alors qu'ils ne les connaissent même pas. Par-dessus tout, il ne pouvait pas comprendre comment les gens pouvaient être si cruels alors que son oncle avait reçu la "Congressional Medal Of Honor". Il avait été honorable et loyal et avait sauvé des dizaines de personnes, et pourtant les manifestants jetaient des tomates et des pierres sur le cercueil.

Depuis ce jour, Jon a juré qu'il serait lui aussi un soldat. Le fait d'être le neveu d'un détenteur de la Médaille d'honneur lui a ouvert de nombreuses portes, et à l'âge de quinze ans, il est entré à West Point. Les stigmates de la guerre du Vietnam n'étaient pas encore effacés, et ce n'était pas le bon moment pour être dans l'armée, mais Jonathan Meta a persévéré. Il a obtenu son diplôme en étant le premier de sa classe.

Jonathan Meta

La carrière de Jonathan Meta est devenue floue vers 1984, et ce que l'on sait est en partie vrai et en partie hypothétique. Le dossier militaire de Jonathan Meta, comme tant d'autres choses, a été complètement détruit lors de l'effondrement. Même les copies papier ont été perdues dans son cas, et cela lui a permis d'avoir une grande latitude dans sa vie ultérieure. Après avoir servi comme commandant de peloton dans une division blindée et obtenu une maîtrise en génie électrique à Texas A&M, il a disparu dans les entrailles de la nouvelle RDF (bientôt appelée Central Command) où ses activités demeurent totalement inconnues. Il a été vu dans divers endroits surprenants, et même filmé lors de certaines apparitions publiques en train de porter le "ballon de football" pour le Président. (Ce poste clé consiste à transporter les codes d'accès et l'émetteur permettant de lancer les missiles nucléaires américains). Au début de la première guerre d'Amérique centrale, il disparaît à nouveau, cette fois apparemment dans les jungles d'Amérique du Sud avec la onzième force spéciale nouvellement formée. On dit aussi qu'il a été membre des Rangers, de la

Delta Force, du projet PITTMAN, du cartel de la drogue de Medellin, de la Disney Corporation et des Dallas Cowboys - la plupart de ces rumeurs sont probablement fausses.

En 2008, lorsque les civils ont "remanié le gouvernement fédéral, Jonathan Meta n'existait plus. Il n'en a eu connaissance qu'à la fin de la deuxième guerre sud-américaine, en 2011. Il y avait beaucoup à faire - des équipements devaient être déplacés, réaffectés, donnés - et puis il y avait les gens. Il y avait beaucoup d'Américains dans la région, et beaucoup ne voulaient pas rentrer chez eux avec les troupes. Jonathan Meta, celui dont l'armée avait encore des traces, était mort au Vietnam. Comme près de deux millions d'autres, Jon s'est vu refuser le transport vers les États-Unis. Dans des circonstances normales, il aurait pu tout arranger à la fin, étant donné qu'il était général. Malheureusement, il était le commandant d'une unité qui n'existait pas officiellement, dans un groupe de forces spéciales qui n'existait pas officiellement, dans une guerre qui n'existait pas officiellement.

À un moment donné, fin 2011, un Meta en colère a quitté le commandement américain de San José, au Costa Rica, et, avec l'aide de plusieurs centaines d'hommes, a détourné trois avions C-5B Galaxy vers le port de Panama. Là, ils ont rencontré plusieurs milliers d'autres Américains qui avaient été jetés à la dérive et, avec fanfaronnade et une planification intelligente, se sont emparés de tout ce qui pouvait flotter, y compris les restes d'un groupe de combat de porte-avions et trois plates-formes de forage offshore au large de la côte panaméenne. Plus tard dans l'année, ils ont déclaré leur indépendance en tant que nation souveraine, et ont brandi la menace des armes nucléaires pour rendre tout refus de les reconnaître déconseillé. Ces actions n'étaient pas aussi spontanées qu'il n'y paraît. Tous les membres du conseil d'administration initial de MetaCorp étaient des hommes en colère qui avaient à nouveau combattu dans une guerre, pour être ensuite rejetés par leurs concitoyens. La conduite de leurs collègues officiers qui avaient dirigé l'Amérique sous la loi martiale les rendait également malades. Ils ont refusé de faire partie de cette société à moins d'être acceptés sur un pied d'égalité - séparés de leurs frères et sœurs corrompus. Cependant, la déclaration d'indépendance ne faisait pas partie de leur plan de match initial. Tout ce qu'ils voulaient vraiment, c'était un moyen de rentrer chez eux (ce que les vaisseaux leur ont finalement fourni) et d'être laissés tranquilles, mais à ce moment-là, les militaires voulaient tous les tuer, donc il n'y avait pas de retour possible. Comptant sur les milliards de dollars de matériel qu'ils ont emportés avec eux, ils ont fondé MetaCorp, une société de sécurité et de construction maritime.

Fin 2013, MetaCorp était impliquée dans la construction d'Atlantis Phase II et de New Galveston. Ils ont utilisé les bénéfices de leurs autres emplois, notamment leur division de sécurité en pleine expansion, pour construire MetaKey. MetaKey a été achevée au début de 2020, et ouverte au public avec un grand succès. MetaKey est une ville-île mobile, librement détenue par MetaCorp, et n'a pas de lois nationales à respecter. Tout est légal, à l'exception du meurtre et de l'esclavage, presque toutes les grandes croquis y ont un bureau et la sécurité est assez bien assurée. C'est Hong Kong, Rio, et Zurich tout en un, assis dans le Golfe du Mexique.

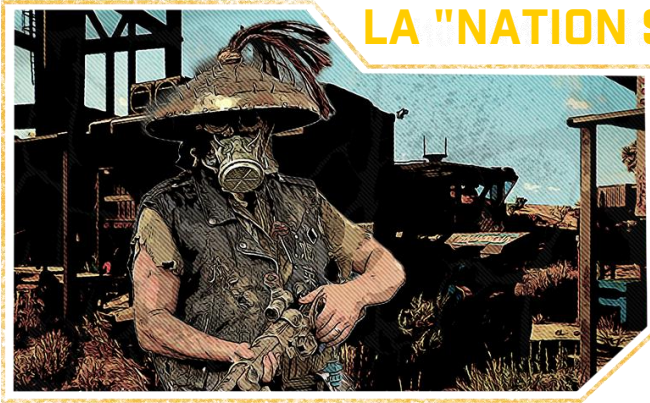
L'une des choses qui a rendu MetaKey possible est le développement par Meta de la combinaison JackSuit. Que les recherches originales aient été effectuées avec des fonds de l'armée américaine ou non, MetaCorp a construit la première unité ACPA fonctionnelle au monde, puis a vendu les brevets (avec un bail de quatre-vingt-dix-neuf ans pour l'utilisation par l'entreprise) à Militech en 2017. L'une des raisons pour lesquelles il y a si peu de problèmes de police sur MetaKey est que la police n'a droit qu'au minimum de cyber-implants. Tous les services de police de MetaKey sont assurés par des agents légèrement augmentés (qui doivent passer des tests psychologiques rigoureux) ou par les unités tactiques de l'ACPA, qui travaillent en triplé.

Tout cela a conduit beaucoup de gens à voir la Méta comme tout sauf une nation, s'il n'y avait pas eu de problèmes : Entre 2012 et 2015, il y a eu des tensions considérables au sein de la communauté nomade :

une augmentation de la concurrence et une diminution conséquente du travail disponible, la transition vers un gouvernement civil qui voulait percevoir des impôts auprès des nomades, et l'intégration des survivants de la Longue Marche. La Meta a soutenu ceux qui ont fait la Longue Marche dès le début. Ils ont largué des vivres et de l'eau par avion quand ils le pouvaient - après tout, ils avaient été dans le même panier - et ils ont fourni une couverture aérienne contre les attaques de bandits qui, selon le gouvernement, n'ont "jamais eu lieu". Les Meta ont activement cherché à sous-traiter l'emploi à d'autres clans, y compris l'embauche d'une aide extérieure pour MetaKey. Au cours des années qui ont suivi leur indépendance, les Meta ont injecté d'innombrables milliards de dollars dans l'économie nomade, ce qui a forcé les autres à les accepter en tant que nation.



LA "NATION SERPENT"



Officiellement le plus grand des groupes nomades, la Nation Serpent n'est pas une véritable nation aux yeux de nombreux Américains, qu'ils soient nomades ou sédentaires. Les nomades sont généralement un peuple très libertaire et indépendant, et la "Nation Serpent" est une confédération peu structurée de ceux qui, bien que désireux de préserver leur autonomie, souhaitent avoir une voix dans la politique nomade. Officieusement, on peut dire qu'ils parlent au nom de toute la population nomade indépendante, et il est généralement vrai qu'ils représentent fidèlement les opinions des nomades non alignés d'Amérique du Nord.

La "Nation Serpent" a été créée en réponse à la formation des six autres nations. Lorsque ces groupes plus importants ont commencé à influencer et à affecter les communautés nomades et sédentaires, les petits groupes nomades ont réalisé que pour défendre leurs points de vue (parfois divergents), ils devaient également se solidifier. Le Serpent est la nation la moins organisée des Sept Nations ; sa philosophie est clairement illustrée par son drapeau inspiré de l'ère révolutionnaire. Sur un champ rouge figure l'image blanche d'un serpent divisé en sections. Séparées, ces sections sont apparemment bénignes, mais réunies, elles peuvent frapper leurs ennemis. La devise de la "Nation Serpent" est simple : " Ne me marchez pas dessus".

Les rangs de la "Nation Serpent" sont les plus diversifiés de toutes les nations, et ils n'ont pas de base fixe d'expertise sur laquelle ils fondent leur économie. Contrairement aux Bloods avec leurs cirques et aux Metas avec leurs constructions marines, la "Nation Serpent" est une agrégation de familles impliquées dans tous les domaines de l'économie nomade. Au cours des deux dernières années, les Serpents ont investi beaucoup d'efforts pour acquérir des emplois plus importants et plus lucratifs dans la construction et la récupération. Certaines meutes de la "Nation Serpent" ont participé à la construction du Maglev de TransCon, de Balsam City et des projets ConAg au Kansas, se constituant ainsi une solide base d'expérience. Les membres de la "Nation Serpent" ont pour politique d'améliorer leur compétitivité par rapport aux équipes bien rodées envoyées par d'autres nations sur ce type de projets. Les Serpents ne sont pas satisfaits de la façon dont cette compétition s'est déroulée dans le passé.

Freddie Douglas

Le leader actuel de la nation est Freddie Douglas. Freddie est issu d'une famille mormone du désert de l'Utah. Les jeux de pouvoir auxquels se livrent les autres groupes ne l'amuse pas, et il préférerait de loin un monde où il n'aurait pas à traiter avec d'autres nations et pourrait retourner à la vie simple d'un nomade indépendant. En tant que leader, M. Douglas est relativement inexpérimenté - il n'est nomade que depuis une dizaine d'années - mais il a été choisi pour ce poste en raison de sa stabilité et de sa volonté de travailler avec des étrangers. Ses conseils ont été bons, et beaucoup apprécient son opinion et respectent ses réalisations, même s'ils ne l'aiment pas personnellement.



LA "NATION THELAS"

Nomades marins, nomades de la mer et nomades de l'eau sont autant de noms que le gouvernement a ignorés. Le gouvernement les a mis dans le même panier et les a appelés pirates, car ils sont considérés comme des hors-la-loi. C'est un terme que, dans une certaine mesure, ils ont fini par apprécier.

Les pirates tirent leur culture des pêcheurs, des habitants des côtes des Caraïbes et du littoral sud. Lorsqu'ils étaient harcelés par des bandes de pirates (ou pire, par les forces gouvernementales) et que les autorités centrales ne pouvaient ou ne voulaient pas les protéger, beaucoup d'entre eux ont embarqué leurs familles sur des bateaux et ont commencé à vivre sur l'eau. Cela semblait logique : les bateaux étaient difficiles à localiser, tant pour les agents du gouvernement que pour les membres des gangs, et il était plus facile de trouver du travail parce qu'on pouvait emmener toute sa maison où que ce soit. Parmi les autres influences culturelles, citons-les "boat-people" de toutes les tendances, à qui l'on a refusé l'émigration et qui n'avaient d'autre choix que de vivre en mer, ainsi que les anciens trafiquants de drogue qui possédaient désormais plusieurs bateaux de qualité et qui ont pris le large.

L'étiquette de pirate a été appliquée à l'origine parce que certains capitaines nomades refusaient d'enregistrer leurs navires et bateaux auprès d'un port d'attache ou d'une nation. Selon l'ancien droit international, cela fait d'un tel navire un pirate qui peut être arrêté, arraisonné et confisqué par n'importe quelle marine. Il fut un temps où les marines du monde étaient suffisamment puissantes pour empêcher ce type de navigation non enregistrée, aujourd'hui elles sont relativement impuissantes. L'Amérique avait l'une des plus grandes marines, et même une garde côtière à une époque, mais elle n'a jamais eu la main d'œuvre ou les ressources nécessaires pour scanner toutes les voies navigables d'Amérique du Nord. Contrôler même la région du delta du Mississippi est pratiquement impossible.

Ainsi, une fois que ces pirates nomades ont commencé, l'idée s'est rapidement répandue. De plus en plus de personnes mécontentes le long des eaux navigables ont pris les bateaux les plus proches, dans l'espoir de rencontrer d'autres vagabonds marins. Ils se comptèrent bientôt par milliers et étaient présents tout au long du Mississippi, du Missouri, du Saint-Laurent et du fleuve Columbia, ainsi que des Grands Lacs et de toutes les zones côtières du continent nord-américain. Depuis l'effondrement, nombre de ces pirates ont même récupéré un certain nombre d'anciennes plates-formes de forage et formé des villes maritimes mobiles, se déplaçant d'un endroit à l'autre pour construire des projets côtiers comme New Galveston et Tampa sur le golfe du Mexique. Aujourd'hui, personne ne sait exactement combien de ces nomades il y a. Leur style de vie est le plus mobile des grands nomades - les nomades aériens sont peut-être plus mobiles, mais ils ne sont que quelques centaines.

Le nomade des mers typique est un membre d'équipage sur un petit navire polyvalent, à moteur et à voile. L'équipage d'un navire nomade est très soudé, mixte et égalitaire. Il y a un capitaine, mais il ne prend le commandement incontesté qu'en cas d'urgence. Le reste du temps, c'est le quartier-maître qui est le véritable

patron du navire. La plupart des autres officiers sont des spécialistes (le navigateur, le MedTech, le Techie) ou sont "en réserve" au cas où la personne qu'ils doublent meurt ou quitte le navire. Ceci, combiné au fait que beaucoup de ces pirates sont des familles, peut rendre la structure de commandement assez confuse pour les étrangers.

Les nomades de la mer exercent une grande variété de métiers, que ce soit pour le plaisir ou pour le profit personnel. Ces activités vont de l'élevage marin et de l'aquaculture à la contrebande, en passant par le transport légitime de marchandises, le transport de réfugiés et la radiodiffusion.

La radiodiffusion n'était certes pas un domaine recherché par les pirates, mais elle est devenue l'une de leurs activités secondaires les plus rentables. Certains groupes de médias louent des émetteurs extraterritoriaux pour diffuser des programmes légaux, du marché gris ou même illégaux. Poursuivant cette noble tradition, des endroits comme Del Rio, au Texas (qui se trouve en fait au nord du Mexique), diffusent depuis des années des informations et des divertissements non soumis au contrôle du gouvernement ou des corps. La plupart de ces émissions sont diffusées depuis les eaux internationales, mais les transmissions pirates peuvent provenir de presque n'importe où dans la communauté nomade. C'est un moyen efficace de briser les monopoles locaux et gouvernementaux sur l'information ; les représailles éventuelles tombent sur des dinghies consommables, et les actions ultérieures du gouvernement visé l'impliquent généralement dans des désaccords avec d'autres gouvernements et corps au moins aussi forts qu'eux. Les nomades eux-mêmes aiment ce travail ; il nécessite un minimum de main-d'œuvre et peut souvent être effectué en tandem avec d'autres activités, et surtout, il fait appel à leur nature anti-autoritaire.

Certains nomades de la mer pratiquent la piraterie traditionnelle. Ils ciblent les cargos vulnérables, apprennent quelle est la cargaison transportée par le navire via des connexions côtières et se massent pour attaquer à un endroit où le navire cible est obligé de ralentir. Ils désactivent les communications du navire à l'aide d'une roquette anti-aérienne ou anti-char bien ciblée et montent à bord avant que les membres de l'équipage adverse ne puissent les arrêter. Lorsque le navire est pillé (du moins de la cargaison particulière que les nomades voulaient), ils le laissent partir. À moins qu'ils ne rencontrent une résistance exceptionnellement féroce, les nomades ne tueront pas l'équipage des navires piratés, préférant les laisser partir pour faire passer le message que la non-résistance paie. Les équipages des cargos eux-mêmes le comprennent, et ne souhaitent généralement pas donner leur vie pour une cargaison qui ne leur appartient même pas. Les nomades écoulent ensuite leur butin à terre, souvent par l'intermédiaire des locaux de la société qui les a mis sur la piste d'une cargaison rivale.

La plupart de ces "pirates" sont en fait des pêcheurs de subsistance qui estiment n'avoir pas d'autre choix que de voler tout ce qu'ils peuvent vendre pour joindre les deux bouts. Dans la plupart des cas (à l'exception des Raffens Shiv), ils restent à l'écart du commerce d'esclaves et des enlèvements. Contrairement aux représentations médiatiques, une action de pirate n'implique normalement pas d'actions d'abordage et n'inclut jamais de se balancer sur les ponts à partir de cordes mystérieusement suspendues. Le piratage consiste à voler de petites cargaisons, ou des parties de grosses cargaisons, sur des navires mal gardés pendant la nuit. Il implique également la contrebande, le blocus et d'autres formes d'évasion tarifaire.

John "Silver" Wilson

Le leader de la nation Thelas.

LES "RAFFEN SHIV"



Les Raffen sont les nomades les plus détestés. Même au sein de la société nomade normalement permissive, ces gens sont considérés comme des sous-hommes. Les Raffen Shiv (le nom est un dérivé de plusieurs contractions et péjoratifs familiers) sont des charognards et des sociopathes qui s'attaquent aux innocents et aux faibles dans les tribus nomades - on les trouve généralement dans des endroits hors de portée de la loi - et dans le reste de la culture américaine. Ce sont des parias, des renégats et des traîtres. Ils volent, tuent ou asservissent tous ceux qu'ils peuvent piéger.

Il est inévitable que toute société ait ses parias, et les Raffen sont cela et plus encore. Les Wraiths sont probablement le plus grand groupe de Raffen. Ce groupe voyage surtout la nuit et s'attaque aux personnes endormies et imprudentes. Il est difficile de croire qu'il reste des imprudents à cette époque, mais les Wraiths, et les autres Raffen, ne montrent aucun signe d'affaiblissement. De nombreux petits groupes de Raffen ont abandonné la route, préférant s'installer dans les villes, les terroriser pendant quelques semaines, puis repartir.

Les Raffen sont indiscernables en apparence de tout autre booster. Ils portent des vêtements chromés et sont généralement bien armés et blindés. Leurs véhicules semblent plus orientés vers le combat que la moyenne des nomades. Certains sont de véritables cyberpsycho ; Dogkiller, le chef des Wraiths, porterait des vêtements en peau humaine.

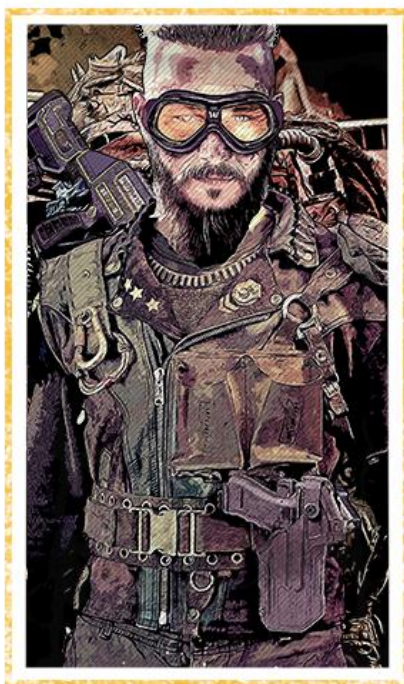
La culture des Raffen est oppressive. Les membres les plus forts abusent physiquement des plus faibles, que ce soit pour une raison ou pour le plaisir. Les membres les plus faibles ou les parasites sont traités de "chiennes" et parfois vendus comme du bétail. Les Raffen sont totalement répugnants pour tous, sauf pour les cyberpunks les plus endurcis. Les nomades envoient des chiens-soldats et des groupes de guerre pour les éliminer partout où ils se trouvent. En même temps, les Raffen sont parfois courtisés par les corporations. Ils sont prêts à faire n'importe quel travail, aussi sale ou odieux soit-il, et généralement pour un prix inférieur à celui de tout autre groupe de mercenaires. Bien sûr, il est parfois difficile d'organiser des rencontres pour négocier et payer.

Considérés par certains comme la huitième nation nomade, les Raffen Shiv constituent en réalité un groupe totalement distinct qui fonctionne selon des règles entièrement différentes. Les Raffen Shiv sont un groupe hétéroclite de personnes exilées d'autres groupes nomades pour avoir violé les coutumes et autres transgressions. Ils n'ont donc pas d'identité ou d'éthique commune, pas de chefs et pas de style reconnaissable. Par essence, ils ne sont rien de plus que des criminels ruraux qui forment parfois des équivalents lâches de gangs urbains en dehors des grandes villes, les "Roadrats" en dehors de Night City en étant un exemple parfait. Comme les autres Nomades, les vêtements des Wraiths sont pratiques et utilitaires. Cependant, comme les "Roadrats" ne vivent pas en marge de la loi mais fermement en dehors, ils mettent davantage l'accent sur la furtivité et la puissance de feu. Ils équipent leurs véhicules de fusils et de

lance-missiles pour attaquer les convois ou repousser leurs rivaux. Leur apparence générale n'a rien de la chaleur populaire des véritables groupes nomades tels que les Aldecaldos. Ils ressemblent plutôt à des mercenaires liés par un objectif commun : survivre au prochain coup et s'enfuir avec le butin.



NOUVELLES CAPACITÉS DE RÔLE



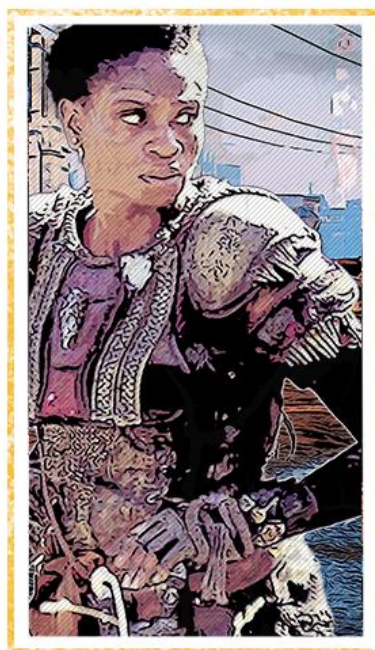
LE NOMADE



L'ÉCLAIREUR



LE COURSIER



LE GUERRIER

Voici quelques rôles nomades supplémentaires inspirés du livre de règles de Cyberpunk 2020. Le Nomade standard que l'on trouve dans Cyberpunk Red a été reconverti en Nomad Runner et le Nomade standard est maintenant plus proche de celui issu du livre de règles de Cyberpunk 2020

Pour toutes les capacités de rôle et lors de la création du personnage, utilisez les tables du Nomade pour générer le parcours de vie du personnage, ses compétences, l'équipement qu'il porte et les implants cybernétiques.

LE NOMADE



*"Les tribus ne sont pas à prendre à la légère. Votre capacité à prospérer dépend de la tribu."
~Rabia Shahar de Nation Folk*

Entassés dans une gigantesque et étrange caravane de voitures, de fourgons, de bus et de camping-cars, « tes Nomades parcourent les autoroutes. Tu cherches des provisions, des petits boulots et des pièces de rechange dans un monde où la société s'est fragmentée. La meute est ton foyer - elle compte des enseignants, des MedTech, des chefs et des mécaniciens - c'est pratiquement une ville sur roues dans laquelle tout le monde est lié par le mariage ou la parenté. Parfois, la meute s'arrête dans une ville pour faire le plein de carburant ou de nourriture. D'autres fois, elle se dirige vers le sud pour suivre les moissons ; vous cueillez les récoltes en échange d'argent ou de nourriture. Les nomades ne terrorisent plus les villes ni ne s'engagent comme soldat afin de servir de force dans les guerres de Corpo. Pour des raisons évidentes, les flics n'aiment pas les Nomades. Mais cela n'a pas d'importance - vos véhicules sont généralement bien blindés et hérissés d'armes volées ; miniguns, lance-roquettes et autres. Chaque enfant sait se servir d'un fusil et tout le monde a un couteau.

Être SDF dans les années 2040 n'est pas facile.

Les Nomades sont les membres de base des Clans et ont le soutien de leurs proches s'ils ont des problèmes qu'ils ne peuvent pas gérer. La plupart des chefs de meute sont des Nomades. Certaines meutes peuvent suivre un Guerrier Nomade comme chef de guerre pour un temps, pendant une période de conflit, ou plus rarement un Rôdeur ou un Éclaireur. Mais la plupart des chefs viennent des rangs des Nomades.

Famille (capacité de rôle du Nomade)

La capacité de rôle du Nomade est la Famille. Les nomades peuvent faire appel à l'aide d'un groupe de compagnons nomades, en fonction du rang du nomade et des conditions dans lesquelles l'appel est fait. La Famille sera armée selon le tableau ci-dessous, et sera jouée par le Meneur de Jeu.

La Famille donne également au nomade un accès limité à un véhicule du garage familial.

Au fur et à mesure qu'un Nomade augmente son rang, il est susceptible d'être promu au sein de sa famille, ou de son clan ou d'être recruté par d'autres clans faisant parti de la tribu de Nomade. En cas de danger, le Nomade peut faire appel à un groupe de Nomade de son Rang de "Famille" ou inférieur. En tant qu'action, il peut tenter d'obtenir un résultat égal ou inférieur à son rang de famille sur un d10 pour que quelqu'un réponde à son appel. Si le personnage abuse de cette possibilité, le chef de clan pourra l'expulser de la Famille ou le punira comme il l'entend.

Une fois que quelqu'un a répondu l'appel, le joueur lance un d6 pour savoir dans combien de rounds les renforts arriveront sur les lieux. S'il obtient un 6 sur ce jet, au lieu de la "Famille" habituelle, les membres qui répondront à l'appel seront du niveau de "Famille" le plus élevé suivant, sauf si le personnage est de rang 10, auquel cas deux groupes de "Famille" distincts arriveront. Si personne ne répond à l'appel, le personnage toujours réessayer d'appeler la "Famille" au prochain Tour.

Rangs de la famille

- Base au combat : Correspond au chiffre de base de compétence utilisée à la fois pour faire attaquer et défendre le PNJ. Ce nombre combine à la fois leur STAT et leur compétence. Lors d'un combat, ajoutez un jet de d10 à cette valeur lorsque vous faites attaquer le personnage avec les armes ou l'équipement qu'ils portent ou lorsqu'il se défend. Le personnage ne peut toutefois pas esquiver les balles.
- PA : Le pouvoir d'arrêt de l'armure sur les emplacements corps et tête.
- PV : Le nombre de points de vie de chaque membre du groupe.
- MOUVEMENT & CORPS : Les caractéristiques de MOUVEMENT et de CORPS du(es) renfort(s), importants pour le mouvement et pour certains effets qui font référence au MOUVEMENT ou au CORPS de la cible (comme les jets de Sauvegardes de la mort).

Famille rang 1

Ajouter un véhicule standard (avec les caractéristiques techniques minimums) à l'écurie de véhicules que le Nomade est autorisé à utiliser dans le garage familial (Voiture terrestre compacte, gyrocoptère, jet ski, moto de route). (Voir page 190 du livre de base de Cyberpunk RED)

Famille rang 2

Améliorer le véhicule familial que le Nomade est déjà autorisé à utiliser, en lui apportant une seule amélioration de véhicule Nomade de niveau 1 (Voir page 163 du livre de base de Cyberpunk RED) ou ajouter un véhicule standard (avec les caractéristiques techniques minimums) à l'écurie de véhicules qu'il est autorisé à utiliser dans le garage familial (Voiture terrestre compacte, gyrocoptère, jet ski, moto de route)

Famille rang 3 & 4

Renforts : (Nomades). Quatre Nomades de base arrivent à pieds sur les lieux. Ils portent des pistolets lourds et des tenues en Kevlar®.

- Base au combat : 8
- PA : 7
- PV : 20
- MOVE : 4
- CORPS : 4

Famille rang 5, 6 & 7

Renforts : (Clan Nomades). Quatre membres du clan Nomade du personnage répondent à son appel. Ils arrivent dans deux voitures terrestres compactes. Ils portent des pistolets lourds et des tenues en Kevlar®.

- Base au combat : 10
- PA : 7
- PV : 25
- MOVE : 5
- CORPS : 5

Famille rang 8

Echanger le ou l'un des véhicule(s) standard de l'écurie de véhicules que le Nomade est autorisé à utiliser dans le garage familial (Voiture terrestre compacte, gyrocoptère, jet ski, moto de route) contre l'un des véhicules suivants : Hélicoptère, Voiture terrestre haute performance, Bateau rapide. (Voir page 190 du livre de base de Cyberpunk RED)

Ou ajoutez 3 améliorations de véhicule Nomade de niveau 1 à un véhicule existant. (Voir page 163 du livre de base de Cyberpunk RED)

Famille rang 9

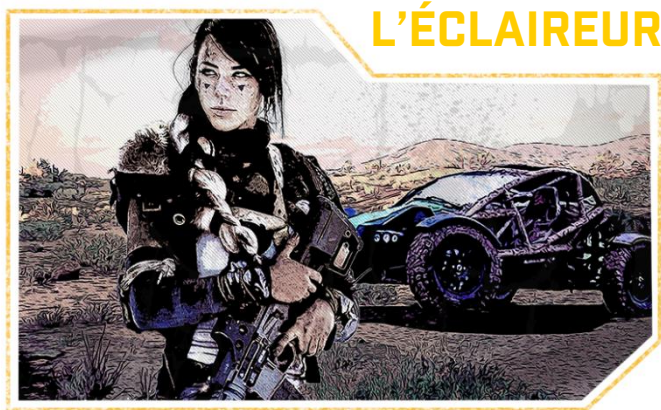
Renforts : (Guerrier Nomade). Deux guerriers nomades errant dans les banlieues et sur les autoroutes autour de la ville. Ils arriveront dans un véhicule terrestre haute performance, armés de pistolets lourds et de fusils d'assaut. Ils seront équipés de tenue pare-balles lourde.

- Base au combat : 14
- PA : 13
- PV : 35
- MOVE : 4
- CORPS : 4

Famille rang 10

Renforts : (Éclaireur). Comme les héros du Far West, ce sont des éclaireurs solitaires qui patrouillent dans le périmètre des Néo-colons et les nouvelles villes. L'un d'entre eux arrive sur une Supermoto, avec un pistolet très lourd, un fusil d'assaut, un lance-grenades et une armure Flask.

- Base au combat : 16
- PA : 15
- PV : 50
- MOVE : 6
- CORPS : 6



Descriptif des Éclaireurs

Un convoi nomade itinérant est un spectacle impressionnant, mais ils ne pourraient pas survivre sans leurs éclaireurs. Ces derniers se déplacent généralement par deux, à moto, et balaient le chemin devant leur meute ainsi que sur ses flancs pour s'assurer qu'elle est à l'abri des pirates et autres maraudeurs. Des équipes plus importantes peuvent être nécessaires pour les grandes tribus qui se déplacent dans des voitures rapides capables de traverser des terrains accidentés. Les grandes tribus peuvent également utiliser de petits hélicoptères ou des bateaux rapides pour couvrir une plus grande partie de leur chemin.

Éclaireur (Capacité emblématique des éclaireurs Nomades)

Les éclaireurs Nomades ont la capacité spéciale d'éclaireur. La capacité de remarquer un danger et de l'éviter lorsqu'il est découvert. Il permet également aux éclaireurs d'acquérir les compétences nécessaires pour survivre et prospérer dans des conditions difficiles et leur donne accès à des véhicules. Chaque fois qu'un éclaireur Nomade augmente son rang d'éclaireur de 1, il gagne 1 rang dans deux spécialités d'éclaireur différentes (expert en pistage, expertise en survie, expert en infiltration et Garage Familial) de son choix.

Expert en pistage :

Pour un éclaireur il est essentiel d'être conscient de son environnement. Ils reçoivent un +1 à la compétence *Perception* et *Pistage* pour chaque point attribué à *Expert en pistage*.

Expertise de survie :

Les éclaireurs sont obligés de supporter seuls les conditions difficiles des Badlands pendant de longues périodes. Ils reçoivent un +1 à leur compétence *Endurance*, *Survie en milieu hostile* pour chaque point placé dans en *Expertise de survie*.

Expertise en infiltration :

Les éclaireurs doivent se déplacer sur le territoire sans être repérés. Ils reçoivent un +1 à leur compétences *Dissimulation/Révélation d'objet* et à leur *Discrétion* pour chaque point placé en *Expertise d'infiltration*.

Garage Familial :

Chaque fois qu'un Nomade augmente son rang de *Garage Familial*, il a la possibilité :

- D'ajouter un véhicule à sa réserve (avec les spécifications minimales) de son rang moto ou moins au parc de véhicules qu'il a la permission d'utiliser dans le cadre du Garage Familial.
- D'améliorer l'un des véhicules possédés dans le Garage Familial, par le Nomade avec une seule amélioration égale ou inférieure au *Garage Familial*. (Voir page 163 du livre de base de Cyberpunk RED)

LE COURSIER



Une grande partie de l'économie nomade est soutenue par le transport de marchandises. La légalité ou non des marchandises et des méthodes de distribution est sans importance pour les Nomades. Les marchandises circulent avec ou sans les Nomades, si bien que la plupart des Nomades ont abandonné l'argument moral en faveur du revenu ; rares sont les meutes qui refusent de livrer des cargaisons illégales. Les Nomades font de la contrebande de presque tout. Ils évitent l'esclavage, le trafic de bébés et les drogues dures, mais les autres cargaisons sont généralement acceptables. Alors, qu'est-ce qu'un coursier Nomade ? Pour faire simple, les coursiers sont la viande derrière les machines.

Parfois appelés "jocks", ce sont les personnes qui accomplissent les principales tâches de contrebande et de transport à l'intérieur et à l'extérieur de la communauté Nomade. Tous les coursiers, surtout les très bons coursiers, ont des compétences considérables dans l'entretien de leurs véhicules. Les coursiers sont une bizarrerie en dehors de la culture Nomade, et même au sein des tribus, peu d'entre eux ont atteint des postes à responsabilités à ce jour.

Moto (Capacité emblématique des coursiers Nomades)

La différence entre un coursier Nomade et tout autre personne, c'est qu'un Coursier a une meilleure bagnole. La capacité de rôle du Coursier Nomade est Moto comme décrit à la page 161 du livre de règles.

Familiarité avec les véhicules du Nomade

La capacité est décrite à la page 161 du livre de règles.

Garage Familial :

Chaque fois qu'un Nomade augmente son rang de *Garage Familial*, il a la possibilité :

- D'ajouter un véhicule à sa réserve (avec les spécifications minimales) de son rang moto ou moins au parc de véhicules qu'il a la permission d'utiliser dans le cadre du Garage Familial.
- D'améliorer l'un des véhicules possédés dans le Garage Familial, par le Nomade avec une seule amélioration égale ou inférieure au *Garage Familial*. (Voir page 163 du livre de base de **Cyberpunk RED**)



LE GUERRIER

*"Le vrai guerrier se bat non pas parce qu'il hait ce qui est devant lui, mais parce qu'il aime ce qui est derrière lui."
~Selita Ruiz Nation des serpents*

Descriptif des Guerriers

Les guerriers nomades et les solos ont beaucoup en commun. Tous deux sont formés pour faire face à la violence, mais un Solo se concentre sur le fait d'être un tueur sans se soucier des conséquences involontaires. Les Guerriers Nomades s'appuient sur la ruse, la maximisation des dégâts et l'aptitude naturelle à l'emporter. Ils déploient rarement des armes automatiques, car les tirs aveugles "priez et pulvérisiez" entraînent trop souvent des dommages collatéraux. Cela met leur famille en danger. Ils choisissent de se battre soit en combat rapproché à l'aide d'une arme de mêlée, soit à longue distance pour éloigner les agresseurs de leur campement. Ce qui les rend très différents des Solos.

Gardien (Capacité emblématique des Guerriers)

Les Guerriers Nomades ont la capacité spéciale de Gardien. Chaque fois qu'un Guerrier Nomade augmente son Rang de Gardien de 1, il gagne 1 Rang dans deux Spécialités de Guerrier différentes (Tir de précision, Détection des menaces, Expertise en mêlée et le Garage Familial) de son choix.

Tir de précision :

Les guerriers préfèrent engager le combat à distance avec leurs ennemis et frapper leurs cibles avec force afin de minimiser les risques pour leur famille. Ils reçoivent un +1 de **dommages en utilisant un "Fusil d'assaut" ou un "Fusil de sniper"** uniquement pour chaque point placé dans la capacité **Arme d'épaule**.

Détection des menaces :

Les guerriers doivent être toujours vigilants face aux menaces qui pèsent sur leur famille. Ils reçoivent un +1 à leur compétence de **Perception** pour chaque point placé en **Détection des menaces**.

Expertise de mêlée :

Les guerriers engageront des cibles à proximité de leur famille avec des armes de mêlée afin de minimiser les risques de blesser la famille avec un tir perdu. Ils reçoivent un +1 à la compétence **Arme de mêlée** pour chaque point placé en **Expertise de mêlée**.

Garage Familial :

Chaque fois qu'un Nomade augmente son rang de **Garage Familial**, il a la possibilité :

- D'ajouter un véhicule à sa réserve (avec les spécifications minimales) de son rang moto ou moins au parc de véhicules qu'il a la permission d'utiliser dans le cadre du Garage Familial.

- D'améliorer l'un des véhicules possédés dans le Garage Familial, par le Nomade avec une seule amélioration égale ou inférieure au *Garage Familial*. (Voir page 163 du livre de base de Cyberpunk RED)





CYBERPUNK RED