



HEAVY METAL WORKS

Par solaris

Heavy Metal Works est une l'une des rares corporations de l'Union terrienne, voire la seule, dont le siège social est localisé sur un astéroïde géant, au sein d'un grand complexe nommé Blaukh. Située sur la zone territoriale de l'U.T., mais à proximité de l'Alliance Noire et de l'empire Shankkar, la corporation est une casse galactique où des épaves de vaisseaux spatiaux sont conduites pour y être recyclées.

L'astéroïde, dépourvu d'atmosphère, est un amas de bâtiments divers reliés par des tubes aériens, souterrains ou parcourant la surface. Des grues, des allées pour les engins de chantier, des ateliers et des carcasses forment le paysage. Le site comprend même des serres d'agriculture hors sol, tout étant prévu pour que la communauté puisse vivre en autarcie ou presque.

Les familles vivent sur place, dans un endroit dont l'environnement est plus agréable : le dôme. Il comprend une atmosphère artificielle et même un coin de verdure plutôt vaste.

Des individus issus de tout l'Espace connu y travaillent dans des conditions pas toujours aux « normes ». Mais la paye est bonne et les contrôles des autorités y sont peu fréquents.

Evidemment, les nations galactiques n'apportent pour ainsi dire jamais leurs vaisseaux endommagés de technologie récente, mais les vieux appareils ou encore les prises de guerre sont parfois conduites ici.

Même les pirates n'hésitent pas à venir chercher des composants ou encore à transporter leurs engins (volés ou non) pour s'en débarrasser. La piraterie dispose de ses propres ressources, mais Heavy Metal Works ne fait pas de différence dans sa clientèle hétéroclite et son rôle de casse galactique favorise la tolérance de chacun.

Si sa vocation première est le recyclage, elle produit également des engins d'occasions qui permettent à des particuliers de pouvoir s'offrir un vaisseau pour un prix réduit. En théorie, la filière respecte la Loi de l'U.T. et son éthique devrait empêcher tout abus. Mais la corporation est devenue une valeur sûre pour tous et ses stocks de pièces détachées ou même sa production de vaisseaux de seconde main ont vite dépassé le cadre légal pour alimenter toute une partie de la population galactique peu recommandable.

Récemment, elle s'est lancée dans la production d'équipements civils fiables et bons marchés.

Corporation mineure.

Affiliation : **Colombus Inc.** (transport, maintenance et construction aérospatiale)

Siège social : Blaukh, système de Neo Utopia.

Succursales : aucune

Filiales : aucune

Capital : 1.000.000 UD

Dirigeant : Ely VAN HALEN

Employé : 300

Clients : variés.

Productions : vaisseaux d'occasion, pièces d'occasion, matériaux recyclés, montures mécaniques...

Produits clés : Cabale, Exo-A, Quasar.

Liens avec

Colombus Inc. : Si officiellement elle représente la corporation « mère », les liens sont justes écrits dans les bases de données. Columbus Inc. n'intervient jamais dans les affaires de Van Halen.

La Légion : Il lui arrive d'envoyer des petites unités avec un ou plusieurs techno savants à leurs têtes pour récupérer des pièces nécessaires à l'entretien de certains de ses modèles ; en particulier des vaisseaux de technologie assez ancienne mais pas encore retirés du service. A l'inverse, elle amène parfois des appareils voués à la destruction. Elle effectue également quelques patrouilles.

L'autre clientèle : Depuis longtemps, les pirates et les mercenaires de tous poils ont bien compris l'intérêt que peut leur apporter l'existence de Heavy Metal Works. Ils viennent y trouver bonheur pour la réparation et l'entretien de leurs propres flottes. De plus, ils peuvent même bénéficier des conseils des propres ingénieurs exerçant pour la corporation.

Le Grand Public : Très peu de particuliers connaissent l'existence de la corporation. D'abord parce que la possession d'un navire à titre privé est encore un privilège et peu d'individus ont suffisamment de ressources pour. Ensuite, les rares personnes à disposer de leur vaisseau ont en général un contrat d'entretien qui fait parti du contrat d'achat ou de location. Malgré tout, il arrive qu'un équipage privé vienne chercher un vaisseau d'occasion ; Heavy Metal Works dispose de deux chantiers de production/réparation.

Personnalités

Ely VAN HALEN, dirigeant

Peuple : humain

Description : 40 ans (âge apparent), 1m75 pour 63 kilos. Peau blanche, cheveux longs noirs et yeux noirs.

D'origine inconnue, Van Halen est arrivé en une décennie à faire de sa casse un site privilégié pour une bonne partie de l'espace connu. Son ascension fulgurante est due à son sens des affaires mais aussi à ses connaissances en ingénierie. Sa mentalité est proche d'un syndicaliste corporatiste et son réseau d'influence lui permet de pratiquer du lobbying pour que les autorités ne mettent pas leur nez dans ses affaires. Et après tout, il ne fait rien d'illégal...

Compétences principales :

Politique 7, Electronique 10, Informatique 6, Physique 7, Baratin 8, Commandement 10, Intimidation 9

Equipement :

Une tenue passe partout en fin de vie, principalement en noir.

Miko TERADA, ingénieur

Peuple : humain

Description : 55 ans, 1m65 pour 50 kilos. Peau jaune, cheveux ras noirs et yeux noirs.

Née sur l'île d'Okinawa sur Terre, Terada a suivi des études d'ingénieur avant de rentrer dans la Légion où il exerça dans le génie. Après plusieurs années sans nouvelles, il réapparut aux côtés de Van Halen avec lequel il semble très proche. Il est à l'origine des prototypes de recherche sur les modèles inédits vendus par la corporation. Il bénéficie d'un atelier sous terrain sécurisé d'où il ne sort que très peu et de financements prioritaires de la direction.

Compétences principales :

Repérage 8, Cyberrobotique 10, Armurerie 7, Chimie 8, Electronique 9, Informatique 9, Physique 9

Equipement :

Une blouse blanche par-dessus un bleu de travail, ce qui est du meilleur effet...

Full DEFJUGITA, chef de la sécurité

Peuple : ullar

Description : 52 ans, 2m70 pour 201 kilos. Peau noire bleutée et yeux noirs.

Ancien membre d'un clan indépendant de mercenaires ullars, Full a vu son squad décimé au combat. Errant au travers de la galaxie, c'est tout naturellement qu'il rejoint l'équipe de Van Halen après quelques verres échangés dans un des nombreux bars de la galaxie.

Il est chargé d'assurer la sécurité du complexe de Blaukh, et pour sa mission, il dispose de moyen électroniques et de 50 hommes. C'est, avec la recherche, l'un des premiers budgets de la corporation.

Compétences principales :

Armes Blanches 7, Armes légères 7, Armes lourdes 8, Esquive 9, Corps à Corps 8, Stratégie 5, Commandement 8, Intimidation 8

Equipement :

Habillé comme une brute ullar (voir image page 119 du livre de règles).

Samba M'KOGO, chef du personnel

Peuple : humain

Description : 32 ans, 1m80 pour 70 kilos. Peau ébène, chauve, yeux marrons..

Ancien travailleur dans une petite corporation minière, Samba a repris la profession de son père. Montrant des qualités de meneur d'hommes, il gravit en échelon et devint chef d'équipe, puis chef de secteur. Mais la perte d'hommes dans un effondrement de galerie précipita la ruine de la corporation déjà endettée. Il se rendit sur Blaukh pour y trouver du travail, à l'époque d'une vague de recrutement. A la suite d'un désaccord avec le chef du personnel de l'époque, il tua accidentellement ce dernier dans une rixe, après un combat à mains nues pour un désaccord salarial. Ce qui a plu à Van Halen. Sa droiture et son exigence firent de lui, en quelque minutes, le nouveau chef de personnel. Choix que Ely Van Halen ne regretta jamais, sans avoir besoin de se justifier.

Compétences principales :

Corps à corps 9, Linguistique 7, Stratégie 7, Pilotage terrestre 5, Empathie 9, Commandement 9, Intimidation 8, Séduction 6.

Equipement :

Treillis camouflage tempéré.

Raël VELNIDE, prêtre

Peuple : reivax

Description : 32 ans, 1m80 pour 67 kilos. Peau blanche, cheveux blonds au carré et yeux verts.

Issu de Reyka, Raël parcourait l'espace pour prêcher la bonne parole des divinités reivax. A son goût, les peuples de la galaxie étaient ignorants et devaient recevoir la lumière. Hors de questions de laisser des primitifs dans l'ignorance. En fait, il a une vision assez paternaliste de sa religion et en oublie parfois les dieux pour se concentrer davantage sur la transmission de sa propre philosophie, à des fins personnelles. Rencontrant par hasard Van Halen, il prêcha comme à ses habitudes. Van Halen, incrédule, lui proposa d'évangéliser des être égarés, nécessiteux d'un apport spirituel, avec une part des bénéfices dans son affaire. Discours reçu 5 sur 5 par

notre prêtre reivax qui du coup rejoignit la communauté de Blaukh. Il s'occupe désormais du bien-être de ses ouailles et leur permet de trouver un réconfort moral non négligeable.

Compétences principales :

Histoire 8, Linguistique 8, Politique 9, Baratin 10, Séduction 8, Empathie 8, Mode 9.

Equipement :

Une robe de prêtre reivax

Anthar, assistant

Peuple : robot humanoïde (prenez les robots de Gandahar pour l'aspect).

Description : 7 ans, 1m80 et 500 kilos. Peau métallique noire et yeux électroniques rouges.

Anthar est un résidu de technologie végétant sur Blaukh avant son contrôle total par Van Halen. Il s'agit ni plus ni moins d'un robot ménager qui a été converti pour assurer des fonctions telles la bureautique ou encore l'intendance. Autonome, il possède un synthétiseur vocale qui aide à la prise de décision pour Van Halen en transmettant les données recueillies nécessaires. Il sert également pour assurer la surveillance du site. Il accompagne souvent Van Halen ou Terada.

Compétences principales :

Repérage 10, Linguistique 2, Baratin 2,.

Equipement :

Une burette d'huile, 1 fusible et trois boulons de rechange.

Note : le MJ devra faire preuve d'improvisation pour gérer ce droïd. Sachez simplement qu'il ne se bat pas et qu'il n'est pas prévu pour agir seul. Prenez exemple sur R2D2 dans Star Wars, cela devrait vous aider.

Secrets

Van Halen : Ancien chef de clan pirate qui a changé d'apparence et d'identité il y a cela une quinzaine d'années, juste avant de racheter sa corporation.

Il était techno savant dans la Légion. Expert en génie militaire, il accompagnait un régiment chargé de contrer une offensive pirate. Son unité fut décimée et le Caporal chef Dunhill disparu avec elle.

Ce n'est que quelques années plus tard qu'il réapparut sous les traits de Korn, chef du clan pirate « Kraken ». Ce clan était réputé pour receler des oeuvres d'arts (peintures, sculptures, etc.).

Aujourd'hui âgé de cinquante ans, il ne paraît pas son âge et dirige sa corporation d'une main de fer depuis une dizaine d'années. Un des nombreux mystère qui l'entoure est sa vivacité... Il ne paraît pas son âge et semble traverser les années sans qu'elles ne le rattrapent...

Les seconds : Leur histoire est plus ou moins fausse. Ils sont tous issus du clan Kraken et sont les plus fidèles lieutenants de Van Halen. Leur objectif est le même que leur chef... et ils sacrifient tout pour. Chacun d'eux est conscient que le danger de se faire rattraper par le passé est présent. En même temps, l'adrénaline a toujours été leur moteur et le risque encouru en vaut la chandelle.

Le Blaukh : Il dissimule un réseau de souterrains et dissimule des trésors issus des premières carcasses venues sur l'astéroïde. Comment cela un donj' de l'espace? Mais non, simplement, pensez que le laboratoire de recherche de la corporation est dans un recoin de ses souterrains ; et si Terada a tout du scientifique génial qui ramène une grande découverte pouvant remettre à la page le clan Kraken, alors...

Synopsis

Humain : Un dangereux terroriste aurait trouvé refuge sur le complexe de Blaukh. Les joueurs sont chargé de le retrouver et de l'interroger sur les exactions de son ancien groupe pour éviter un attentat sur Terre. Arriveront-ils à les arrêter à temps?

Ullar : La corporation dispose depuis peu d'une carcasse de destroyer léger Briv'. Avec toute la finesse ullar, il s'agit de récupérer les données encore à bord.

Adhaarax : L'un des Zunkass se serait perdu sur Blaukh. Il s'agit de le récupérer sans éveiller les soupçons des humains. Mais face à la sécurité de la corporation, la discrétion sera-t-elle de mise?

Pirate : Le but est d'aller sauver « Dynamite », un pirate ayant retrouvé refuge sur l'astéroïde avant la Légion. Mais celui-ci aura-t-il confiance dans les personnages? En tous les cas, les personnages n'auront pas le temps de dire « ouf », un unité de la Légion étant sur place peu de temps après leur arrivée.

