

LE GRAND LIVRE NOIR DES CORPORATIONS
LE GRAND LIVRE NOIR DES CORPORATIONS



LES CORPORACTIONS MODE D EMPLOI	Page 3
LES CORPORACTIONS LES FICHES	Page 7
• <i>MANDALARM 5</i>	Page 8
• <i>BIOSYNTEX</i>	Page 17
• <i>THE PURPLE MAZE CABABET</i>	Page 25
• <i>WATCHES 5 INCORPORATED</i>	Page 31

K Indique une information relative aux Kultes

Les données de ce document constituent une aide de jeu pour **OBSIDIAN**. Les photos utilisées pour la description des personnages proviennent de différents sites Internet, Les descriptions associées aux photos utilisées dans cette aide de jeu sont du ressort de la fiction et ne reflètent en rien des personnes réelles.

CECI EST UN JEU

Auteurs : A.K.A. (PELLEGRIN Rudy) , AUBERON (BRETON Nicolas)

Remerciements : Les membres actifs du Forum BBS d'Apophis Consortium.

LES CORPORATIONS

MODE D'EMPLOI

NOMENCLATURE :

Ces catégories proviennent d'une synthèse de la page 166 du livre de base et de la page 2 du document « Obsidian LARP quickstart » chez Twillight Games

Il existe au sein de la seule sphère économique des centaines de corporations que l'on peut tenter de regrouper, selon leur activité principale, en 8 grandes catégories et ce même si en toute vraisemblance, certaines de vos corporations n'entreprendront pas dans ces catégories :

Les bureaux d'information.

Il s'agit ici des corps d'investigations, qui hantent aussi bien le Datanet, les rues des niveaux 3 ou 4 que les salons mondains des niveaux 1 et 2 dans le but d'acquérir et de revendre des informations.

Les Manufactures

Ces corps produisent un large éventail de produits, de la cybernétique aux produits pharmaceutiques, en passant par les armes. Ces corporations emploient des concepteurs, des laborantins, des équipes spécialisées en recherche et développement ainsi que des commerciaux. Ballistacorp est le modèle type d'une grande manufacture de la Zone.

Services de Sécurité

Ces corps fournissent aussi bien des muscles sous la forme de garde du corps, que du matériel de sécurité. Avec l'invention et le développement du scanner thermal, Sarrazine systems est le leader incontesté sur cette branche. De par les enjeux liés aux progrès technologiques, cette branche est en perpétuelle évolution.

Les coursiers

Ce type de corporation est celle des chauffeurs. Qu'ils escortent des personnes ou des objets d'un endroit à un autre importe peu car leurs services sont recherchés et ils ne posent généralement pas de questions. La seule chose qui compte, c'est qu'ils soient payés pour le service rendu.

Les Chasseurs de Primes

Assassinats, sabotages et espionnage sont des activités très lucratives pour ces mercenaires, qu'ils soient organisés ou à leur compte. Le Leader de ce secteur est bien évidemment Guildus Interficiate.

Entreprise de divertissement

Cette catégorie de corporation est sans doute la plus fourre-tout. Elle comprend aussi bien des entités légales (comme un théâtre ou une maison close) que des activités beaucoup moins légales comme par exemple le trafic de drogues ou l'organisation de combats illicites, ou encore de jeux ou de paris. Le Leader du marché est Avante Entertainments.

Corporations de la Guerre des Divinités

Ces corporations, qu'elles soient dirigées par un Mystique ou un Kultiste, et qu'elles que soient leur couverture ou activité officielle (si elles en ont) sont impliquées d'une façon ou d'une autre dans la guerre des divinités et ont pour objectif de faire pencher la balance d'un côté ou de l'autre. Le Projet du Nouveau Royaume est l'exemple type de ce genre de corporation.

Corporations de services

Réparations mécaniques, entretien des services d'Hydratation, fouille dans les Terres Dévastées, maintenance du Datanet, ne sont que quelques exemples de service que ces corporations hétéroclites peuvent rendre.

LES PERSONNAGES

Il faut tout d'abord rappeler qu'un personnage n'ayant aucun point de corporation n'a tout simplement aucun revenu régulier. Il survit au jour le jour en étant incapable de garder un job plus d'une journée. Pourtant dans un univers tel que celui d'Obsidian, il est évident que tout talent peut-être offert mais surtout peut-être acheté. Investir donc à la création de personnage quelques points dans l'historique corporation n'est donc pas une anomalie, loin de là. D'emblée on peut distinguer deux profils de personnage :

Le personnage a le profil type recherché par telle ou telle corpo (généralement reflété par l'historique de corpo Spécialiste). Par exemple c'est un détective. Il a toute ses chances d'être recruté par une corpo d'investigation. Autre exemple : c'est un scientifique. Il pourra être recruté par une corporation pharmaceutique.

Le personnage n'a pas ce profil type. Il lui faut alors disposer d'un talent particulier et recherché par la corpo en question, ou en tout cas un talent

qu'il est susceptible de lui vendre. Par exemple, toute corporation peut à un moment ou un autre avoir besoin d'un personnage ayant un vécu de pilote. Le permis de conduire n'est en effet pas donné à tout le monde et il faut démontrer un minimum de compétence pour l'avoir. C'est donc typiquement le genre de talent qu'une corporation peut rechercher et ce quelle que soit son activité première. Elle aura en effet toujours besoin d'un bon coursier ou d'un chauffeur pour ses dirigeants. Autre exemple, un mercenaire peut-être embauché pour assurer la sécurité d'un entrepôt/laboratoire/établissement commercial et ce, là encore, quelle que soit l'activité même de la corporation.

Selon les moyens et besoin de la corpo, les profils recherchés seront plus ou moins restreints. Une corpo de niveau 5 ou 6 spécialisée dans l'armement peut éprouver le besoin d'embaucher ses propres détectives justement parce que c'est une grosse corporation : elle en a les moyens et peut en éprouver le besoin pour de l'espionnage industriel par exemple. En revanche un petit bar (corpo de niveau 1 ou 2) n'aura pas un tel besoin pour un détective. Il fera vraisemblablement appel à un détective extérieur en cas de besoin, lui permettant ainsi de restreindre ses propres frais. En revanche les deux peuvent avoir besoin d'un mercenaire.

Il faut bien réfléchir à tout ceci afin d'intégrer au mieux et de façon cohérente les personnages dans une corporation : quel talent particulier possède le personnage ? Quels talents particuliers recherche la corpo ? En d'autres termes : la corpo a-t-elle besoin du personnage ?

RECRUTEMENT

Les deux grandes voies de recrutement possibles sont :

Le piston. Il peut s'agir d'une recommandation de quelqu'un de sa famille ou d'une rencontre inopinée débouchant sur une relation d'amitié avec un dirigeant de corpo. Tout est possible.

Le credjob, qui est l'intérim du 23^{ème} siècle. Le credjob permet généralement d'entrer de façon temporaire dans une corpo pour une durée limitée. Mais sous réserve que l'on parvienne à impressionner les dirigeants de la corpo, un recrutement de façon permanente doit être tout à fait envisageable.

On peut évidemment envisager d'autres voies de recrutement, ceci étant loin d'être représentatif de la diversité des métiers dans la Zone. Par

exemple un personnage au sein d'une corporation peut-être approché par un membre d'une corporation rivale afin de passer dans le camp ennemi

AGENT DOUBLES

Si vous comptez faire jouer un groupe de corporatistes, il peut toujours être intéressant d'intégrer dans le groupe un agent double membre d'une autre corporation afin de simuler un peu mieux cet univers trouble. L'agent double peut appartenir à une corporation rivale évoluant sur le même secteur (dans ce cas là il est donc ici question d'espionnage industriel) ou appartenir à la maison mère de la corporation en question (ici l'agent double permet à la maison mère de s'assurer des activités de son sous traitant, de vérifier que rien ne lui échappe).

BIEN DEBUTER SA CORPO

Créer soi même sa propre corporation n'est pas chose facile, surtout si on a de grandes ambitions pour celle-ci. Mais cela peut être également très gratifiant. A un moment de leur carrière, les personnages pourront être tentés de créer leur propre corporation. Ne les en empêchez pas, au contraire encouragez les. Cela donnera sans aucun doute un sens à leurs vies et sera aussi pour vous une excellente source d'inspiration pour vos scénarios (intrigues internes entre leurs employés, intrigues externes avec les corporation concurrentes).

Néanmoins il convient de procéder dans l'ordre. La première des choses est de réunir les fonds suffisants afin d'acquiescer tout ce dont la corporation aura besoin pour se lancer. A titre indicatif, un jeune Archevêque désireux de monter une corporation de Niveau 1 devra dépenser l'équivalent de 40 000 Crédits rien que pour rétribuer ses employés au cours du premier mois et posséder environ 750 000 crédits pour démarrer son activité (achat / location de locaux ou matériel). Consultez le tableau suivant pour avoir un ordre d'idée de la somme nécessaire pour la création d'une corporation.

Mais l'argent ne fait pas tout. Un bon entrepreneur sait en effet qu'il lui faudra un bon réseau de contact en tous genre pour mener à bien son activité : auprès de l'Unité pour obtenir facilement les bonnes autorisations ou permettre la progression de sa corporation, auprès d'une plus grosse corpo qui pourra agir comme mécène / société mère / fournisseur privilégié / client privilégié. Il faudra aussi éventuellement de solides contacts avec la Loi si par exemple il se destine à créer une entreprise de chasseurs de primes. Il

Création d'une corporation : le calcul se base sur l'échelle des salaires page 168 et sur l'historique ressources page 169. Les sommes sont arrondies au supérieur et incluent le paiement des salaires pour le premier mois d'activité.

pourra également être très utile d'avoir des relations dans la rue ou les milieux mondains en fonction du produit ou service offert, afin de se faire connaître des premiers clients. Bref il faudra se vendre et si une corporation peut s'avérer être un moyen rapide d'atteindre la fortune, elle peut aussi être un rapide chemin vers la pauvreté en cas d'échec. Les corporations déjà bien installés dans la Zone sont en effet en proie à une très rude concurrence et verront sans doute d'un très mauvais œil l'arrivée de nouveaux concurrents. Il faut donc avoir un projet solide et des alliés fiables pour s'installer. Que proposera la corporation comme produits ou services ? Quel est le besoin dans la Zone pour ces produits ou services ? Comment la corporation se démarquera-t-elle des autres sur son secteur ? Comment assurera-t-elle sa rentabilité ?

Niveau	Frais	Niveau	Frais
1	800 000	4	3 320 000
2	1 600 000	5	4 280 000
3	2 420 000	6	5 120 000

LES CORPORATIONS

LES FICHES

MANATARM'S INC

Sous Niveau IV, l'ascenseur mécanique principal commence à descendre en direction des bas fonds. Un néon défectueux clignote, tentant d'éclairer tant bien que mal la sombre rue sur laquelle débouche l'ascenseur. La silhouette d'un lourd véhicule blindé sort de l'ascenseur et s'engage dans la voie principale encombrée de déchets.

[Voix 1] « On y est presque les gars. Vérifiez qu'il n'y ait pas de témoins dans les alentours, sécurisez la zone autour du véhicule et de l'ascenseur. On va y aller. »

Ivan installa les 4 tripodes IA autour du véhicule et de l'ascenseur.

[Voix 2] « Avec ça personne ne pourra approcher. N'oubliez pas qu'une fois endenchés, ils n'ont que 24 heures d'autonomie. »

[Voix 1] « C'est plus qu'il ne nous en faut. Par contre fais moi plaisir, tache de ne pas perdre la télécommande cette fois. »

[Voix 2] « Aucune chance, maintenant que je connais la durée moyenne pendant laquelle le Scarabée peut tenir les tirs des tripodes. Je sais pertinemment que ta combinaison n'a elle aucune chance de tenir en revanche »

[Voix 1] « Quoi ? Tu l'avais fait exprès pour le scarabée ? »

[Voix 2] « Euh... »

[Voix 3] « Hhhmm, je commence à l'apprécier moi cet exosquelette. »

[Voix 1] « On le sait, mais n'oublies pas que tu es là pour nous couvrir. Après tout, ton prototype est le seul opérationnel, le seul qu'on ait déjà testé avant. »

[Voix 2] « Pleure pas, et aie un peu confiance dans nos savants. Les prototypes nous ont quand même rarement lâchés. »

[Voix 1] « Ouais espérons pour eux que ce sera pas le cas ce soir, sinon rappelles moi d'en virer un ou deux, si je m'en sors pas trop amoché. »

[Voix 3] « C'est vrai que le combat est assez inégal. Mais pas dans le sens que tu crois. »

[Voix 1] « Tais toi, et éclaire moi. Cette combinaison me serre. Rappeler moi aussi d'embaucher un tailleur pour collaborer avec les scientifiques parce qu'ils n'ont visiblement aucun talent de couturier. »

[Voix 2] « Tu fais chier, laisses en un peu pour les autres, tu sais très bien que le Scarabée est parfaitement opérationnel. Contentes toi de nous couvrir. Et fais gaffe à tes arrières, n'oublie pas qu'on peut facilement te surprendre dans le dos. »

[Voix 3] « Plus maintenant, je leur ai demandé de souder un détecteur de mouvements au bras mécanique droit.

[Voix 1] « Putain ce truc est génial. C'est ça courez mes petits, mais vous ne m'échapperez pas. »

[Voix 2] « Merde comment ça marche cette saloperie de flingue ? »

Manatarm Inc est une corporation d'armement et d'équipement militaire de niveau IV. Principale sous-traitante de Ballistacorp, son activité se concentre sur la recherche et développement de nouveaux équipements à usage militaire, notamment des combinaisons et des armures. Son activité de sous-traitante de Ballistacorp lui permet d'acquérir expérience et crédits pour son développement propre sur le marché juteux des armes et des équipements de destruction. Ses autres clients incluent également la Compagnie des Transports Sécurisés (intéressés par certaines recherches en matière d'armures corporelles) et Guildus Interficiate, dont les mercenaires se fournissent parfois chez MI.

MI engloutit des ressources considérables en Recherche et Développement, et ne doit sa rentabilité qu'à son contrat de sous-traitance avec Ballistacorp. Mais ses découvertes intéressent beaucoup d'autres compagnies. Récemment les dirigeants de MI se sont même permis de tenter d'investir le domaine de la Sécurité dans lequel elle n'a pourtant que peu d'intérêts. Les dirigeants de MI sont un mystère sauf pour les bienveillantes forces de la Loi évidemment. Les Archevêques de la Corpo sont totalement inconnus et il n'y aurait pas d'Evêque semble-t-il. En contrepartie du fait qu'elle n'ait pas d'évêque, Manatarms possède en revanche 3 Neobellum, un pour chaque Direction dont un spécialement affecté aux relations avec l'Unité.

La particularité de Manatarms est en effet de reposer sur un organigramme strict. De mémoire de citoyen c'est une des premières corporations de ce niveau à s'être dotée d'une direction des relations publiques et de la communication. Cela étant, même si il n'a que le statut de Néobellum, tout le monde, s'accorde à donner au **Directeur Des Relations Publiques Et De La Communication**, le très charismatique Mike Sullivan, le statut d'Evêque. Tout le monde le considère comme tel à l'exception peut-être de ses mystérieux patrons qui continuent eux de le payer comme un simple Neobellum. Beaucoup pensent que Sullivan ne tardera pas à quitter prochainement la corporation pour des corporations de niveau V ou VI aux salaires bien plus attractifs. En effet nul n'ignore qu'il est le cœur et l'âme de la corporation grâce à ses réseaux de contacts. De fait, il apparaît à tous comme un des meilleurs managers de la Zone. Les archevêques semblent avoir une pleine confiance en lui. En tout vraisemblance, si il décidait du jour au lendemain de s'octroyer une augmentation, nul ne pourrait l'en empêcher. Étrangement, il n'en a jamais rien fait. Il semble au courant de tout dans la corporation, rien ne lui échappe et semble-t-il, on ne peut rien lui cacher.

La **Direction des Relations publiques et de la Communication** inclue plusieurs Unités dont *l'Unité Publicité* (qui communique régulièrement sur ces produits, notamment en proposant un calendrier de charme tous les ans), *L'Unité Service de Presse*, *L'Unité Ressources Humaines*, *L'Unité Relations avec la Loi* (ce dernier étant pris en charge directement par Sullivan).

La **Direction de la Recherche et Développement**, direction très importante pour la corporation, divisée elle-même en deux Unités : *L'Unité Progrès Technique* qui s'occupe de recherches technologiques pures, et *L'Unité Recherches dimensionnelles* qui fait des expérimentations à base de matériel daemoniaque, la Loi semblant fermer les yeux sur les activités de cette dernière. D'ailleurs le laboratoire dédié aux recherches dimensionnelles se situe dans un bunker secret au sud-ouest de la Zone à une trentaine de kilomètre de la Limite extérieure.

La **Direction Force de Vente**, inclue 3 unités : *L'Unité Commerciale* (magasins et vente par correspondance), *L'Unité Service Après Vente* (qui s'occupe d'éventuels produits défectueux sous garantie), *L'Unité Commanditaires* (cette dernière s'occupe principalement des relations de Sous Traitance avec Ballistacorp).

Son organisation est presque sans faille, bien que certains services ne soient pas mentionnés. Les Planificateurs sont à la tête de chaque Unité, à part l'Unité Relation avec la Loi qui est pris en charge directement par Sullivan.

PROJETS EN COURS

Actuellement, les savants de MI travaillent sur les projets suivants :

AILES VIBRANTES A HAUTE VELOCITE

Une combinaison dotée dans le dos d'aile métalliques pouvant vibrer à une très haute vitesse. Inspirés des ailes des insectes volants, cette combinaison devrait permettre à son utilisateur de voler. Il faut un câblage cybernétique spécifique pour brancher la combinaison afin de l'alimenter grâce à l'énergie bio-électrique du corps. Des alternatives peu concluantes ont été tentées avec des batteries électriques alimentant la combinaison de manière autonome mais l'idée a été abandonnée car cela alourdissait trop l'ensemble. Le prototype consomme pour l'instant beaucoup trop d'énergie (25 points, impliquant, si on ne porte rien d'autre qu'il faut une force minimum de trois pour alimenter la combinaison). Prototype non déclaré à la Loi

SCARABEE

Le Scarabée est une armure mécanisée améliorée. L'exosquelette est beaucoup plus imposant et massif que tous les autres existant déjà, même ceux de la Loi. La principale différence vient des deux paires de bras supplémentaires qui se trouvent sur le bas du torse. Ces deux bras sont entièrement mécanisés et gérés par une IA parfaitement autonome. Le modèle reprend toutes les fonctionnalités du modèle Assaut si ce n'est qu'il possède en plus 4 points d'ancrage sur l'épaule droite, permettant de greffer une arme de classe 3 (un anti-émeute) reliée à l'IA des Bras mécaniques. Sur l'épaule gauche est greffé un puissant projecteur. Évidemment les deux autres bras sont parfaitement indépendants et le porteur peut les utiliser à sa guise. Un des deux bras mécaniques est couplé d'un Flammazur.

Véritable armure de combat, le Scarabée a été développé pour les missions dans les Terres Dévastées sur commande de la compagnie des Transports Sécurisés. Cependant des rumeurs courent selon lesquelles un individu aurait été aperçu il y a 4 mois (avant que la Loi ne délivre l'autorisation de commercialiser le Scarabée) avec cette armure dans le sous niveau 4 du Secteur 26. Rumeur rapidement démentie par Mike Sullivan. Prototype déclaré à la loi. Manatarm's aurait déjà vendu un seul des trois exemplaires dont elle dispose. Bien qu'approuvé par la Loi, le scarabée est interdit d'utilisation dans et autour de la Zone. Même l'autorisation d'avoir des équi-

pements classifiés ne saurait justifier son utilisation.

CAMELEO

Cette combinaison prototype fonctionne différemment des autres. Lors du test d'un prototype, les Archevêques (voir plus loin) se sont fait agresser par un technodéchet qu'ils réussirent à neutraliser et capturer malgré son système de Technomodif. Le sujet fut envoyé à l'Unité des Recherches dimensionnelles pour études et exploitation commerciale. Les savants de l'Unité dimensionnelle parvinrent à comprendre et à dériver le phénomène. Cependant, ils ne parvinrent pas à le reproduire. Ils trouvèrent un compromis acceptable en emprisonnant le technodéchet, dont les capacités avaient été altérées par les expériences, dans une combinaison intégrale (c'est-à-dire intégrant la tête) en synthécuir. Un système d'alimentation tout bête fut ajouté afin de couper l'activité électrique du technodéchet en fonction des besoins. En effet celui-ci avait tendance à faire disparaître la combinaison en permanence, ce qui n'était guère pratique pour la localiser avant de la mettre, celle-ci étant même indétectable aux divers oculis et scanners. Il restait cependant un problème à régler (qui n'a pas trouvé de solution aujourd'hui). Quand il n'est pas neutralisé, le technodéchet a besoin de drainer complètement l'humanité d'une victime par jour d'activité. Les scientifiques ne sont pas parvenus à régler ce problème et ont du greffer une prise jack pour nourrir le technodéchet sans quoi la capacité de furtivité de la combinaison diminue complètement jusqu'à ne devenir qu'une simple combinaison en synthécuir. Le tribut que réclame le technodéchet peut sembler lourd, mais cet équipement peut se révéler redoutable n'étant même pas repérable par les scanners et oculis. Il n'existe qu'un seul prototype de cette combinaison, la principale difficulté de production étant évidemment la capture du technodéchet. Seul un léger frémissement dans l'air permet de se douter de quelque chose. En général, comme le technodéchet adapte la combinaison à l'environnement dans lequel le porteur évolue, il est fortement recommandé au porteur d'évoluer dans des environnements chargés ou à défaut près des murs afin que le camouflage soit optimal. Ce prototype n'a évidemment pas été déclaré à la Loi. Il a été importé en fraude dans la zone et confié aux Archevêques.

MI I

Cage énergétique : voir page 221 du Livre de Base.

Manatarms travaille beaucoup sur des versions armées de certains dispositifs réactifs de sécurité. Un de ses projets actuel est une version pistolet de la Cage énergétique, elle-même fondée sur le principe du Cube. L'idée de ce pistolet Mi 1.0 est de pouvoir envoyer à très haute vitesse (grâce à un pistolet conçu spécialement pour) un émetteur du champ. Quand l'émetteur atteint sa cible, il s'enclenche automatiquement, l'enfermant dans la cage énergétique. Seul inconvénient pourtant, on ne peut tirer qu'une seule cage avec le pistolet. L'émetteur ne peut être en effet désactivé que par la commande située sur le pistolet. Chaque couple pistolet/émetteur est unique, on ne peut utiliser un émetteur qui n'aurait pas été prévu pour le bon pistolet (sauf bidouillage technologique).

La Loi s'est montrée très intéressée par ce projet, dans le but de pouvoir interpellier des suspects sans heurts. Bien qu'encore à l'état de prototype, ce système a de très fortes chances, sauf incident technique lors des essais, d'être approuvé par la Loi. La seule hic est que le projet de pistolet présenté à la Loi n'existe même pas encore en tant que prototype. Le prototype actuel est équivalent à une arme de classe 2. Les savants de Manatarm's travaillent dur à sa miniaturisation, sans grand résultat pour l'instant.

LES ARCHEVÊQUES DE MANATARMS

A la tête de la corporation se trouvent Max, Sid et Ivan, trois « frères d'armes » (ils ne sont pas vraiment frères mais se considèrent comme tels), d'anciens mercenaires ayant survécu à quelques expéditions dans les Terres dévastées. Confrontés aux besoins du Terrain, ils ont eu l'idée de monter une corporation d'armement dans l'Ombre. Peu de gens en dehors de Mike Sullivan et des deux autres Neobellums connaissent leur identité.

En fait, les 3 Archevêques parlent d'une seule voix, tel un conseil et donnent leurs ordres directement aux Neobellums. Ils ont accès à toutes les ressources de l'entreprise évidemment et ce à volonté. Mais une question reste en suspens ? Pourquoi se cachent-ils ?

Ils cachent un secret commun. En effet nos trois larrons procèdent eux même à des tests grandeurs natures des prototypes Manatarms dans les sous niveau IV.

En effet, leur Licences d'assassins et leurs relations privilégiés avec l'Unité leur permettent de mener des interventions coordonnées avec les commandos de la Loi lorsque celle-ci a besoin de main forte pour une intervention dans le sous niveau IV. Les Archevêques proposent donc leurs services, à la façon d'une milice privée à la Loi, en renfort de celle-ci. Ceci leur permet ainsi de tester le matériel en situation de combat réel sur cibles vivantes, bien souvent des Kultistes ou des criminels très dangereux.

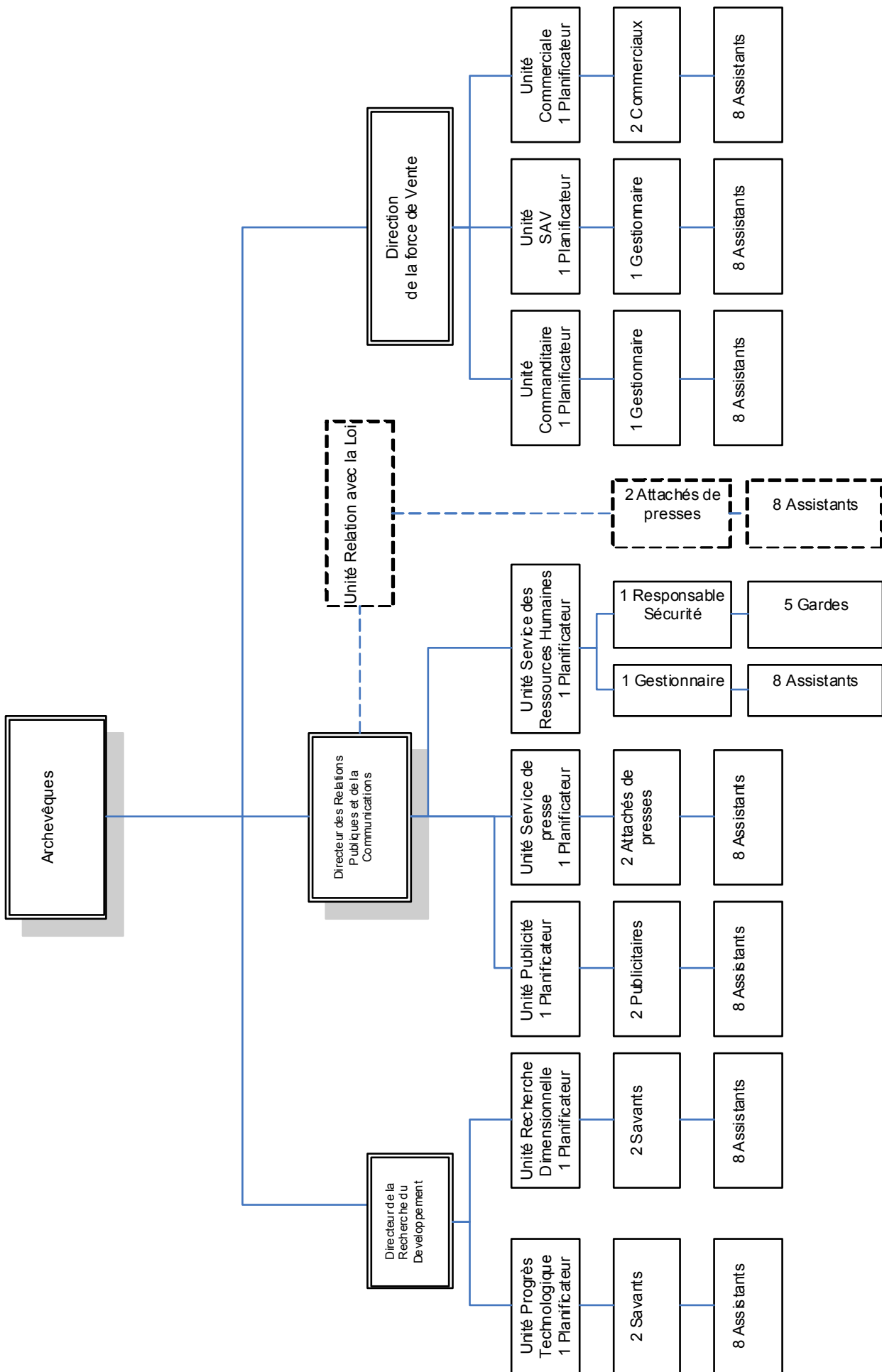
Il leur arrive, bien plus rarement cependant, de procéder à des test en situation réelle, toujours dans le sous niveau IV, mais sans le consentement et le soutien de la Loi, c'est à dire en freelance, ou plus exactement, pour le bien de leur propre corporation. Ici, les actions ressemblent plus à des attaques en règle des installations de corpos concurrentes. Ces cas, plus rares donnent lieu à plus de dérapages. Ils sont donc un peu moins soucieux des dommages collatéraux qu'ils causeraient éventuellement sur des cibles vivantes. La Loi, qui est au courant, ferme les yeux sur ces opérations tant qu'elles restent exceptionnelles. En effet les corporations concurrentes ne se gênent pas pour faire de même et d'une certaine façon, cela stimule l'économie de la Zone.

Dans un cas comme dans l'autre, les interventions des trois Archevêques, équipés de leurs armures mécanisées et du Matériel de pointe de Manatarm's ne donnent généralement pas dans la

subtilité. Il arrive toutefois que des individus réchappent à ces opération. Ils se voient alors contactés quelques semaines ou mois plus tard par Sullivan qui leur propose des contrats alléchants au sein de Manatarm's.

Pour les archevêques, c'est à la fois un sport, un jeu et un test grandeur nature des prototypes. L'objectif étant de voir comment réagit l'équipement et l'utilisateur dans des situations d'action.

Leur test le plus récent a été celui du Scarabée, il y a 4 mois qui s'est avéré être tout à fait fonctionnel. De temps à autre, des tests de matériel sont effectués en dehors de la zone, dans des vraies situations de combat et de stress. Mais cela reste coûteux et donc rare.



RESSOURCES

Cout	Nb	Description
8	2	2 Laboratoires de Recherche et Développement
3	1	Usine
2	1	Entrepôt
4	1	Clientèle Importante
10	1	Service de Sécurité : Balayage Thermique, Analyse vocale, détecteurs Dimensionnel, et d'ames à feu.
6	1	Section des Opérations Secrètes, aux ordres directs de Sullivan
3	1	Licence de Contrat
3	1	1 Établissement supplémentaire
8	1	Spécialistes : 40% des employés de la corpo ont des Ethos de Corporatistes.
2	1	Transports : 4 Berlines (dont 3 sont réservées pour l'usage personnel des Neobellums), 1 Chenillé, un cargo.
6	1	Allié dans l'Unité
3	1	Réseau Corporatiste : Manatam's Inc entretient de très bons rapports avec Guildus Interficiate.
2	1	Contact corporatiste : Indic

EFFECTIF

Nombre	Titre	Grade	Salaire
3	Archevêque	Archevêque	
0	Evêques	Evêques	
3	Directeurs	Neobellums	3100
8	Chef d'Unité (un pour chaque Unité)	Planificateur	1100
2	Publicitaires	Vanguard	900
4	Attachés de Presse	Vanguard	900
4	Savants	Vanguard	900
2	Commerciaux	Vanguard	900
3	Gestionnaires	Vanguard	900
1	Responsable Sécurité	Vanguard	900
75	Assistants	Acolytes	700
5	Gardes	Acolytes	700

Max, archevêque de Manatarm's

Avant de s'engager, Max était un Kultiste de la Machine. Naturellement intéressé par la cybernétique, désireux de perfectionner son corps, Max a spontanément accepté d'entrer dans le Kulte. Cependant son humanité s'est accrochée jusqu'au bout et il a fini par décrocher, ou du moins essayer. Profondément, il désire toujours améliorer son physique grâce à la technologie, mais il cherche une alternative humaine à cette voie. Pour ce qui le concerne cependant, c'est légèrement trop tard. Le phénomène est allé trop loin pour lui. Après son engagement pour la compagnie des transports sécurisés, il a décidé de s'associer avec deux autres engagés pour fonder leur propre corporation. Il reste encore assez instable cependant.

?

MAX
NI : 32-01-60-3-87568
Composants Cybernetiques : Pos.
Casier Judiciaire : Neg.
V.R.C. : Pos.
Contrats en Cours : Neg.
Lic. Assassin.* Pos.

ALERTE :
Rendez vous dans 6 jours au bureau de la Compagnie des Transports Sécurisés.
Objet : dernier test du Scarabée en conditions de combat réelles.

Ethos : Machine

Essence 17

Endurance 29

Vécu 1 : Mercenaire

Esprit 2

Humanité 13

Vécu 2 : Repenti

Actions 4

Impulsions 44

Dextérité 3D

Force 2D

Technologie 3D

Connaissances 2D(+1D)

Perception 2D

Mental 1D

Mélee 5D

Armes à feu 5D (-3D)

Occultisme 3D (+1D)

Chercher (+1D)

Convocations : Appel 2D

Visée neuronale (4 pts)

Analyse du biosystème (3 pts)

Analyse structurelle (1 pts)

Panne (1 pts)

Équipement :

Implant neuronal 5 ports : DDT/DRM/DC/DPR

Implant optique (Vision nocturne/Dimensionnels/mystiques)

Densifleurs, Derme blindé classe 2 (6PA naturels), Barrière Mentale, Bio boosters

3500 crédits d'armement

Une Licence d'Assassin

Un contact majeur : Cyberdoc

2 lames électroniques (4 et 2 points d'esprit). 2 fourreaux d'admonium

Gratuit : Archevêque de Manatarm's (et tout ce qui peut en découler, salaires, employés accès aux prototypes), voir plus haut.

Armure mécanisée Scarabée. Anti-émeute 13 d'épaule branché sur une IA de classe 2 (4D, portée de 15mètres). 2 bras supplémentaires branchés sur l'IA dont un couplé à un Flammazur, pour le corps à corps (4D en force). Les deux bras indépendants portent chacun un ULTRA VE 12 ; -3D en dex ; mouvement max 1D. Force +2D. 24PA.

Mike Sullivan, Néobellum de Manatams, Directeur des Relations Publiques, chargé de communication auprès de la Loi.

Contacts Majeurs : Cyberdoc, Spécialiste (Occultiste), Scientifique, Agent de la Loi, Biotech

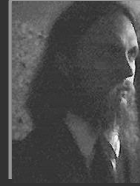
Contact Mineur : Spécialiste (Mercenaire).
Garde d'un avant poste

Zhister K

Camouflage d'Impulsions, 2 classe

Un implant Neuronal 4 ports (DRM/ Psychoanalyse/DDT/disque de compétence/).
2 Mémodisques.

Un Vidéophone, Une Berline de fonction, 3150 crédits, 2 Gardes du corps (Acolytes assistants).



MIKE SULLIVAN

NI : 32-02-67-7-67544
Composants Cybernetiques : Pos.
Casier Judiciaire : Neg.
V.R.C. : Neg.
Contrats en Cours : Neg.
Lic. Assassin.* Neg.

ALERTE :

Dîner informel avec Ryan Ziegorf de Ballistacorp ce soir à 21:00
Début des négociations avec l'Unité demain à 09:00.

Ethos : Corpo

Vécu 1 : Agent

Vécu 2 : Dandy

Dextérité 4D+3

Connaissances 2D

Base de données 3D

Essence 21

Esprit 4

Actions 3

Force 2D

Perception 3D

Psychologie 5D (7D)

Endurance 17

Humanité 18

Impulsions 0

Technologie 2D

Mental 4D

Manipulation 7D

BIOSYNTEX

Votre Santé : Notre Priorité

Biosyntex est une société spécialisée dans la recherche pharmaceutique. Depuis ses laboratoires situés au niveau II, cette Corporation de catégorie III recherche des vaccins, médicaments et antidotes pour combattre les infections et maladies auxquelles sont sujets les citoyens de la zone. Cette société citoyenne met à disposition des plus démunis des vaccins gratuits. Ceci est particulièrement apprécié par la Loi et le C.A.S. qui y voient un moyen d'endiguer les contaminations. Ces traitements individuels s'ajoutent à ceux dispensés par l'Hydratation.

Il y a une dizaine d'années, Lérisa Nargh et Gordon Phizer, aidés d'une équipe de brillants et ambitieux scientifiques ont développé le fameux **HISTOLYSUM**® et crée par là même, les bases de la corporation. Ce fut fut la première découverte d'une grande liste. Lérisa contribua grandement au succès de la corporation en acceptant les judicieuses opportunités de financement proposées à ce jeune laboratoire. Les affaires grandissantes, et afin d'assurer le développement de l'institution naissante, Lérisa, fut contrainte de mettre de côté la recherche afin de superviser les affaires. En tant que première actionnaire de la Corporation, elle prit en charge l'organisation administrative, laissant place à Gordon à la section recherche. Lérisa applique une politique très citoyenne et a engagée *Biosyntex* dans une grande optique de commercialisation à grande échelle de ses produits ainsi que la médicalisation gratuite pour les plus démunis, ce qui n'est pas du goût de tous ses collaborateurs.

Gordon Phizer a participé à la création des premiers médicaments, puis Lérisa s'est retirée pour la communication et les médias. De son côté, il a commencé à administrer les divisions de recherches qui sont respectivement dirigées par Jacques Seingel et Edward Blued. Gordon n'apprécie pas d'être dans l'ombre de Lérisa. En effet, on associe plus facilement *Biosyntex* au nom de Lérisa qu'au sien. Il estime que sa fonction devrait être plus valorisée mais le dialogue est rarement bon avec Lérisa. Gordon est jaloux des éloges qui couvrent son homologue administratif Raphaer Bliniac. Ce dernier ne fait que jouer de son sourire, et n'apporte rien de concret à la société. La recherche et le profit, voila ce qui permet de faire avancer la société à ses yeux.

Edward Blued dirige la recherche en interne, en rapport avec les nouveaux médicaments et vaccins. Ce jeune homme apporta de la primeur dans les recherches de *Biosyntex*. Il coordonne au mieux les moyens en personnels au besoin des projets, et fait preuve d'une grande ingéniosité dans le choix des optiques de recherche. Depuis son arrivée son secteur à connu une nette croissance ce qui enchante au mieux Phizer, cela lui permet de justifier du bienfait des financements pour aider au mieux les citoyens.

La seconde branche de la recherche est totalement dédiée aux accords passés avec *Exopharma*, Jacques Seingel a en effet la tâche d'effectuer les recherches sur la réactivité des échantillons récupérés dans les Terres Dévastées et de créer des agents permettant de détruire les gènes infectés. Les laboratoires *Biosyntex* travaillent aussi à l'élaboration de sérum protégeant des poisons et toxines secrétées par les Daemons. Seingel est une personne froide, détachée, qui ne vit que pour la recherche, c'est d'ailleurs ce qui inquiète sa direction.

Raphaer Bliniac est le troisième Neobellum, il assiste Lérisa dans la communication, son service est composé principalement d'avocat, commerciaux, et d'agents de communication. Il a pour fonction de s'occuper du recrutement du personnel, organiser les rencontres avec les médias ainsi qu'avec les partenaires de *Biosyntex* et de servir de porte parole en l'absence de Lérisa. Après elle, il est la personne la plus populaire de la Corporation. Comme il fait de l'ombre à Phizer, cela a tendance à créer des fictions lors de leurs rencontres.

Evans Richbold est le responsable sécurité aux services de Gordon Phizer. Il a sous ses ordres trois adjoints, qui disposent chacun de trois agents de sécurité. Evans est toujours accompagné d'un garde. La sécurité des laboratoires de *Biosyntex* est principalement assurée en sous-traitance, grâce au service des hommes d'*Exopharma*. Les Bureaux sont gardés en permanence par trois agents de la Corporation. Certaines missions comme le développement d'un sérum, ou la livraison d'éléments dangereux sont soumis aux contrôles du CAS ainsi que des forces d'élites d'*Exopharma*. Il est donc fréquent de voir des patrouilles d'agents et inspecteurs du CAS aux

alentours des laboratoires de Biosyntex, bien qu'aucun incident majeur n'ai été reporté depuis la création de la corporation.

Les principales sources de revenus de *Biosyntex* proviennent des ventes de médicaments aux particuliers, ainsi qu'à la *LC ASYLUM INC* (institution psychiatrique) qui achète de grandes quantités de calmants, mais aussi à l'Unité qui est de loin l'un de ses plus gros clients. *Exopharma* dont elle est la filiale, finance une partie de la recherche sur des échantillons rapportés des Terres Dévastées, et fourni une aide « militaire » afin d'assurer la sécurité des laboratoires de *Biosyntex*. Enfin, le CAS subventionne une partie de la recherche médicale de Biosyntex.

PRODUITS ET PROJETS

PRODUITS PHARES

REGREF

Ce sérum une fois injecté dans le patient réduit les risques de rejet d'une greffe de plus de 90%. Ce produit est très prisé des Corporations Médicales, car non content d'augmenter les chances de succès d'une greffe, le **REGREF-®** dispose d'agents calmants, et reconstructeurs, accélérant le rétablissement du patient.

HISTOLYSUM

C'est le meilleur produit du marché pour combattre l'histolysis. Si l'on injecte au patient une dose dans les trois jours après l'incubation, le développement du virus est stoppé. L'**HISTOLYSUM** n'est pas pour un autant un produit miracle, le patient continue de souffrir des blessures infligées, mais les lésions peuvent être guéries si le patient utilise d'autres produits de la Gamme **PROTAZ®**

PROJETS

VACC-U

Le vaccin universel, qui permettrait de se protéger des maladies les plus bénignes. Actuellement Biosyntax en a développé une version liquide, qui fonctionne très bien sous forme de vaccin mais qui est très coûteuse. *L'Unité* est intéressée par ce projet, mais sous forme « gazeuse », afin de l'inclure dans le procédé d'hydratation. L'air serait ainsi rempli du vaccin et pourrait facilement être prodigué à de nombreuses citoyens à la fois.

CDA+

Le Cédaplust : un puissant sédatif, en l'état actuel, trop puissant pour l'être humain. Les premiers résultats se sont soldés par des échecs... Les cobayes sont tous morts, ou plongés dans de profonds états comateux. L'avancement actuel ne permet donc pas la commercialisation du produit sous cette forme. La recherche consiste en l'élaboration d'un produit plus léger, afin d'en faire une utilisation en institut mais aussi comme arme non létale pouvant être mise à disposition de la *Loi* (ou tout autre acheteur).

REGREF Ultra

qui permettra la greffe avec 99% de chance pour que la prise fonctionne. Le fonctionnement de ce nouveau produit, est très similaire à la version classique **REGREF-®** mais cela n'est pas pour

autant intéressant. Le coût du lancement de ce produit n'a que peu d'intérêt pour le moment. Ces recherches sont effectuées en parallèle à celle du **GELCRYO®**. Ce projet sans grand intérêt est en réalité une façade pour financer la recherche sur le **REGREF Ultra V2**.

GELCRYO

Substance gélatineuse à injecter dans un membre fraîchement sectionné, le **GELCRYO®** a la capacité de conserver le membre pendant 12 h. Il ne faut surtout pas oublier d'appliquer en complément le **STABCRYO®** afin d'activer les agents conservateurs... sinon les chairs du membre seront brûlées et dégradées, et aucune greffe ne sera de nouveau possible.

K Le **REGREF Ultra** est convoité par des Kultistes de la bête, en effet ils sont intéressés par une utilisation sur des Daemons, ils n'ont pas connaissance que des scientifiques s'emploient déjà à la tâche. (voir page ...)

LES SECRETS

Dans un but de profit personnel, Gordon Phizer, Edward Blued, et des dirigeants d'autres corporations entretiennent différents marchés et recherches secrètes. L'argent est le principal moteur dans les affaires de Gordon et il va de soit que Lerisa n'est pas informée des transactions de Gordon.

Le HSD : Il s'agit de la recherche effectuée sur à partir des souches d'un virus ramenées par les expéditions des Terres Dévastées. Le résultat escompté de cette recherche est d'obtenir un gaz neurotoxique pouvant avoir plusieurs effets sur l'homme : le neutraliser en l'immobilisant et le rendant docile, ou bien le changer en « berserker » totalement incontrôlable. Une fois le gaz inoculé, les effets dureraient selon le métabolisme de quelques minutes à des mois. Il existe des effets secondaires à ce gaz. L'état psychologique des victimes est en effet nettement altéré et les cobayes contaminés ne sont plus aptes à travailler. Ils souffrent en effet de crises passagères, de folie ou de paresse.

Le but serait de diffuser ce gaz pour ensuite en commercialiser un remède unique, tout en empêchant les autres sociétés pharmaceutiques de trouver l'antidote. *Biosyntex* obtiendrait ainsi des revenus grâce aux ventes de médicaments et un soutien financier par l'Unité pour endiguer ce nouveau fléau.

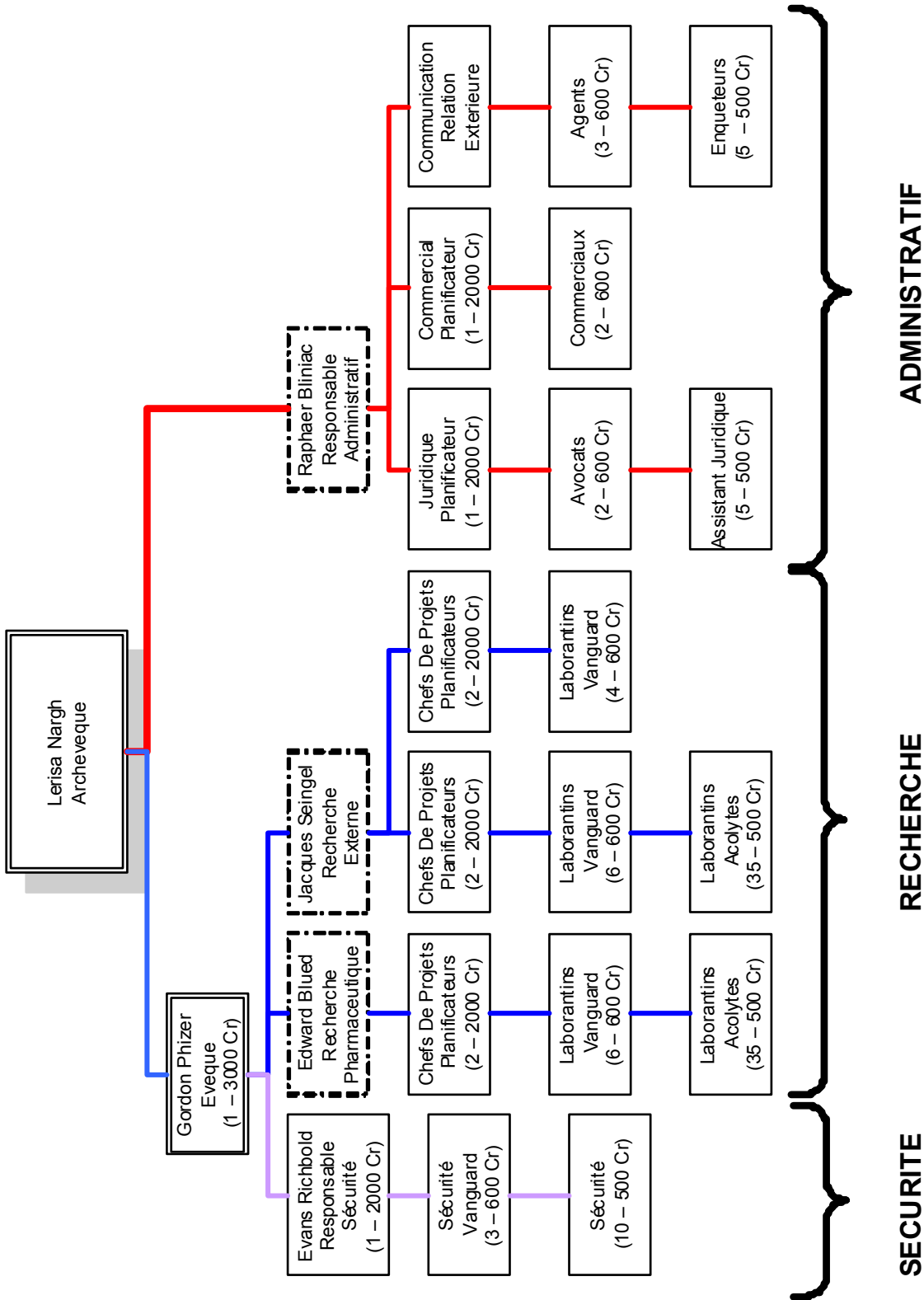
L'UCDA : C'est le résultat de l'augmentation en puissance du **CDA+**, pour en faire un produit assimilable à une arme. L'**UCDA** pouvant à forte dose neutraliser des daemons. Ce produit semble intéresser certaines corporations menant des actions dans les Terres Dévastées. *Exopharma* pourrait ainsi capturer des Daemons afin de les étudier. Cette recherche n'est pas publique car certaines personnes au sein de la Loi pensent que ce produit de « destruction massive » pourrait très bien être utilisé contre l'humanité. Les effets étant rapide et à grande échelle, La Loi a opposé son veto pour le maintien de l'ordre et la survie de l'Humanité.

Le REGREF Ultra V2 : Une cellule travaille sur la greffe d'éléments Daemoniaque sur des êtres humains d'une manière viable. Actuellement les résultats ne sont pas concluants. Les sujets exposés aux greffes sont très vite corrompus par les toxines, et mutent rapidement dans le meilleur des cas, en un amalgame de chair avant de mourir quelques heures après la greffe dans d'atroces souffrances... Au pire, la mutation s'achève avec un être difforme, emplis de haine... C'est dans ces moments là que les services de sécurité de

Exopharma sont utiles.

Cette Recherche est très loin des « valeurs » de *Biosyntex*, et sont menées en secret, les financements pour ce projet proviennent principalement d'*Exopharma*, mais Gordon, à de gros soupçons quand à la véritable origine des fonds, ainsi que le but réel de ces recherches... Néanmoins son silence est gracieusement payé, cela suffit à éviter toutes sortes de questions.

ORGANISATION DE BIOSYNTEX



ADMINISTRATIF

RECHERCHE

SECURITE

RESSOURCES

Cout	Nb	Description
8	2	Laboratoires
4	1	Clientèle Importante
5	1	Activité Secrète
10	2	Service de Sécurité (10 acolytes sont affectés à l sécurité)
2	1	Contact Majeur : Acquisiteur
10		Personnel Supplémentaire : Neobellum, 15 vanguards, 30 acolytes

EFFECTIF

Nombre	Titre	Grade	Salaire
1	Archevêque	Archevêque	-
1	Intendant Général	Évêque	3100
2	Responsable Recherche	Neobellum	2100
1	Responsable Administratif	Neobellum	2100
1	Responsable Juridique	Planificateur	900
1	Responsable Commercial	Planificateur	900
1	Responsable Communication	Planificateur	900
1	Responsable Sécurité	Planificateur	900
6	Chefs de Projets Scientifiques	Planificateur	900
3	Adjoints de Sécurité	Vanguards	700
17	Laborantins Supérieurs	Vanguards	700
2	Avocats	Vanguards	700
2	Commerciaux	Vanguards	700
3	Agents	Vanguards	700
10	Gardes	Acolytes	600
70	Assistant Laborantins	Acolytes	600
5	Assistants Juridiques	Acolytes	600
5	Enqueteurs	Acolytes	600

Lérisa Nargh, Archevêque de Biosyntax, Responsables des Relations Publiques, chargée de communication.

Elle aime aider son prochain, et pense que cela passe tout d'abord par la santé. Elle oriente donc la politique de la société dans ce sens. Ainsi les recherches se veulent utiles pour la survie de l'humanité, c'est pour cela que les recherches avec Exopharma sont effectuées : aider l'humanité à survivre à l'extérieur de la Zone.

Ses projets sont d'effectuer des convois médicaux dans les villes à l'extérieur pour aider les Exilés. Mais actuellement elle doit faire face à ses collaborateurs, ainsi qu'à certaine personne de la Loi qui ne juge pas cela d'un grand intérêt.

Contacts Majeurs : Alizia Fribier - une Responsable communication de *l'Unité*, Jérémy Bestuna – Responsable communication du C.A.S.

Contact Mineur : Philip Derois - Journaliste, Amy Vabroni - Responsable de *Médica Corp.*



LERISA NARGH

N.I : 32-02-64-11-14263
Composants Cybemetiques : Neg.
Casier Judiciaire : Neg.
V.R.C.*
Contrats en Cours : Neg.
Lic. Assassin.* Neg.

ALERTE :

Aucune Alerte à signaler.

Ethos : Citoyen

Vécu 1 : Expert

Vécu 2 : Agent

Dextérité 2D

Connaissances 3D

Science 5D

Médecine 3D

Essence 16

Esprit 3

Actions 3

Force 2D

Perception 2D

Mémoire 4D

Psychologie 4D

Endurance 13

Humanité 19

Impulsions 0

Technique 4D

Mental 3D

Manipulation 6D



RAPHAER BLINIAC

N.I : 15-02-70-06-08251
Composants Cybemetiques : Pos.
Casier Judiciaire : Neg.
V.R.C.*
Contrats en Cours : Neg.
Lic. Assassin.* Neg.

ALERTE :

Aucune Alerte à signaler.

Raphaer Bliniac, Neobellum de Biosyntax, Responsable du Service Administratif.

Arrivé récemment dans la société, ce jeune homme a su dynamiser la communication de la Corporation et la propulser au premier plan de la scène économique. Il a négocié de nombreux contrat juteux, recruté de bon collaborateurs, et sais toujours à qui parler pour trouver dénicher l'information qu'il faut. Cela a permit à *Biosyntax* d'être présent à toutes les réunions importantes impliquant la santé, mais aussi les attentes du marché. Il accompagne Lérisa dans tous ces déplacements et l'assiste dans les décisions à prendre lors des accords négociés avec les partenaires commerciaux.

Contacts Majeurs : Miranda Fribier - Responsable communication de *l'Unité*, Junian Araldini – Indicateur, Darien Minspell – Responsable d'un CredJob administratif : *Thirdcred Équipement Cybemetique* : Implant neuronal, D.R.M. D.D.T, Disque de Psychanalyse, Disque de compétence (Science)

Contact Mineur : Mickael Grimdel – Agent de la Loi, James Rike – Journaliste *FNI (First News Inc.)*.

Ethos : Corpo

Vécu 1 : Agent

Vécu 2 : Dandy

Dextérité 2D

Connaissances 3D

Base de données 5D

Mémoire 4D

Essence 16

Esprit 3

Actions 3

Force 2D

Perception 3D

Psychologie 6D (8D)

Connaissance Rue 2D

Endurance 13

Humanité 19

Impulsions 0

Technique 2D

Mental 2D

Manipulation 6D

Science 2D (3D°)

Gordon Phizer, Évêque de Biosyntax, Responsables du département Recherche et Sécurité.

Il désapprouve la politique citoyenne de Lérissa, il s'estime lésé, c'est ce qu'il exprime souvent ouvertement. La personne qu'il méprise le plus après Lérissa, est Raphaer Bli-niac, l'assistant. En effet ce poste de bras droit, médiatisé lui était destiné. Il ne devait pas revenir à un inculte, un inconnu.

Malgré tout, son travail reste irréprochable et la société continue sa croissance, avec des découvertes régulières et de bon partenariats de recherches. En effet, c'est Gordon qui a en charge de coordonner le travail de ses équipes avec celles de *Exopharma* qui fournissent *Biosyntax* en échantillons divers récupérés dans les Terres Dévastées.

Le professionnalisme et l'implication de Gordon constitue une façade, qui lui permet faire ses affaires. Il est conscient que son poste est important et trouver un poste identique ou mieux dans une autre corporation serait bien difficile. À *Biosyntax*, il peut manipuler à sa guise le personnel, et réaliser les profits qu'il recherche.

Contacts Majeurs : Oscar Grimbloom – un responsable de la division recherche d'*Exopharma*, Irmian Roz – Responsable Recherche au C.A.S.,

Contact Mineur : Mickael Grimdel – Agent de la Loi, James Rike – Agent de la société *LC Asylum*.

Ethos : Citoyen

Vécu 1 : Expert

Vécu 2 : Agent

Dextérité 2D

Connaissances 4D

Science 6D

Médecine 4D

Essence 16

Esprit 3

Actions 3

Force 2D

Perception 3D

Psychologie 3D

Endurance 13

Humanité 19

Impulsions 0

Technique 4D

Mental 2D

Manipulation 3D

Autres Credbases importantes :



EDWARD BLUED

N.I : 11-02-73-13-01142
Composants Cybernetiques : Pos.
Casier Judiciaire : Neg.
V.R.C.*
Contrats en Cours : Neg.
Lic. Assassin.* Neg.

ALERTE :

Penser à envoyer les rapports de recherche V23-4514B à M. Phizer.



JACQUES SEINGEL

N.I : 22-03-52-04-13324
Composants Cybernetiques : Neg.
Casier Judiciaire : Neg.
V.R.C.*
Contrats en Cours : Neg.
Lic. Assassin.* Neg.

ALERTE :

Attention, échéance du projet Regref Ultra V2 demain à 14:00

THE PURPLE MAZE Cabaret

Cette corporation de catégorie 1 est un bar situé dans le sous niveau III du Secteur 32.

Bref c'est à la fois un lieu neutre et un immense nid de vipères.

A l'origine du projet, on trouve Sorrow, ancienne planificatrice de chez Avante Entertainments, décidée à créer sa propre corporation. Cela lui prit beaucoup de temps et d'économies avant de monter son projet. Son premier bar fut d'ailleurs un échec mais quand elle recommença avec le Cabaret, elle fut alors certaine de sa réussite. Le Cabaret était assez bien situé et elle avait su s'entourer des collaborateurs indispensables à la bonne réussite du Cabaret. Elle en fit rapidement un lieu branché, ouvert à tous, sans exceptions. Un endroit idéal pour qui veut se détendre, mais aussi pour qui veut négocier ou qui cherche à organiser une réunion relativement confidentielle. La discrétion de son personnel en a fait un endroit très réputé dans les milieux corporatistes, un endroit incontournable dans lequel on peut traiter toutes sortes d'affaires en relative confiance tout en profitant des charmes des serveurs et serveuses (selon les goûts).

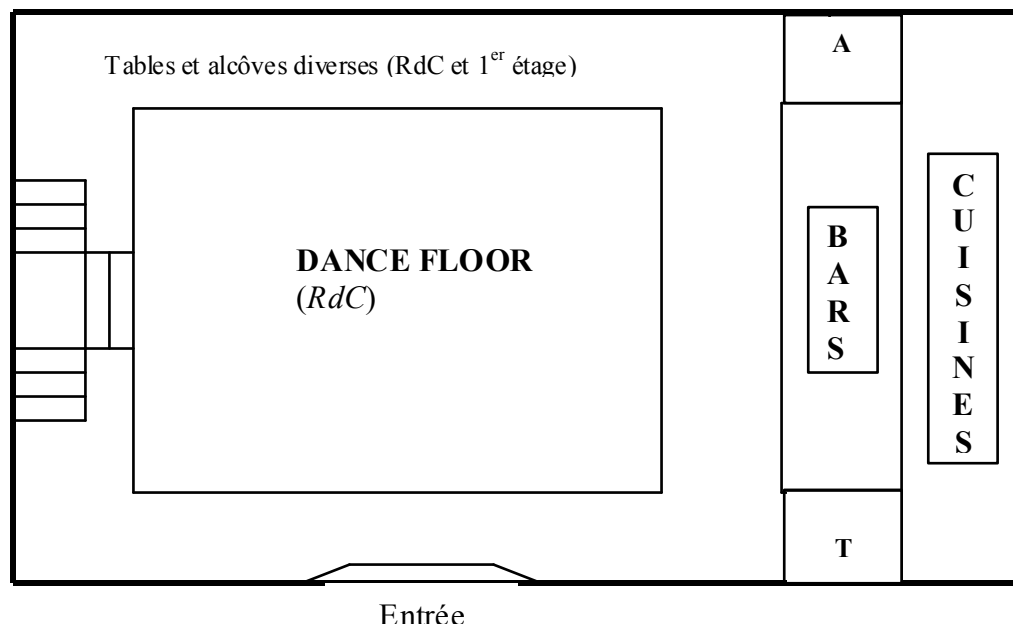
Bien que situé dans le sous niveau III, l'endroit se veut relativement select. Lorsque l'on entre, après les vérifications de sécurité on se retrouve plongé dans un bar éclairé aux lumières noires et emplis d'une fumée violette. Sur le sol de la piste de danse, on trouve l'immense tracé d'une spirale violette, très irrégulière. Cette spirale violette est étrangement lumineuse et pourtant elle n'est pas constituée de néons. Evidemment il existe nombre d'alcôves plus confidentielles pour les rendez vous personnels, mais elles ne sont fermées que par un simple rideau violet. Du fait de la musique résonnant dans le lieu, l'endroit est assez bruyant et il est donc quasi impossible d'espionner ce qui se dit dans une de ces alcôves. La faune du cabaret est assez hétéroclite et l'endroit est utilisé par de nombreuses personnes pour leurs rendez vous : amants, corporatistes, indics, trafiquants ou toute personne aux activités troubles.

En dehors de nid de vipères qu'il constitue, l'endroit demeure agréable pour tout citoyen désireux de passer du bon temps. A condition bien sur de pouvoir y rentrer. Bien que les videurs n'aient pas d'a priori sur la clientèle, il suffit de peu pour se voir refuser l'entrée. Ne pas laisser ses armes à l'entrée ou avoir déjà déclenché une bagarre dans le passé, fut-elle dans un autre bar que celui-ci (Sorrow paie des investigateurs privés pour se renseigner auprès des concurrents afin d'établir une liste noire des clients sur le Secteur) sont les principaux motifs de rejet. Le cabaret organise également, une fois par mois un concert. Il arrive aussi qu'occasionnellement, certains artistes hypes et friqués se paient, le luxe de louer le cabaret pour y organiser une soirée spéciale à l'occasion d'un vernissage.

Hormis le jours de nettoyage (une fois par semaine), le Cabaret n'est jamais désemploi, bien au contraire, il fonctionne 24h / 24, suivant les trois cycles de la Zone. En superficie, le cabaret est extrêmement grand et occupe tout un immeuble à lui tout seul.

K Les Kultistes, y compris ceux de l'Azur Hyalin, qui se rendent au Purple Maze laissent tous leurs lames de Kulte chez eux, en raison du service de sécurité d'une part mais aussi et surtout en raison de la clientèle même. Il est en effet impossible de savoir si la chamante demoiselle avec qui l'on discute n'est pas en réalité une Kultiste ennemie ou une Altératrice.

THE PURPLE MAZE CABARET



Sur la gauche du plan se trouve un double escalier.

A = Ascenseur privé permettant d'accéder au second et troisième étages.

T = Toilettes (RdC + 1^{er} étage)

Le rez-de-chaussée et le premier étage constituent une seule et grande pièce. Le double escalier sert à se rendre de l'un à l'autre. S'ils se trouvent quelques tables et alcôves au rez-de-chaussée, la majorité d'entre elles se situent toutefois au premier étage depuis lequel on a une vue plongeante sur la piste de danse. Au dessus de celle-ci sont suspendus deux cages dans lesquelles s'agitent des danseurs/ses. Les deux bars sont situés l'un au dessus de l'autre au rez-de-chaussée et premier étage. Derrière celui du rez-de-chaussée se trouve les cuisines

Au deuxième étage on trouve 6 pièces bien isolées, avec ou sans musique (à la demande des clients) destinées aux activités ou rendez vous nécessitant la plus complète intimité. On trouve également une salle de bains à cet étage. L'étage n'est accessible qu'avec l'ascenseur privé. Il faut une clef spéciale pour activer cet ascenseur et il faut pour cela la demander au bar.

Le troisième étage est quant à lui fermé au public. On y trouve les bureaux de la corpo. Là encore cet étage n'est accessible que grâce à l'ascenseur et il faut une clef spéciale pour l'actionner. A ce propos, il existe deux type de clefs pour l'ascenseur, une destinée aux invités et qui ne permet d'accéder qu'au second étage et une destinée au personnel (Vanguard minimum) qui permet d'accéder autant au second qu'au troisième étage.

En raison de l'activité quasi permanente du Cabaret (hormis donc un jour par semaine), le personnel est reparti en deux équipes qui se relaient à tour de rôle. Chaque équipe est coachée par un adjoint de sécurité et un Barman (voir l'organigramme page 28). Eux même reçoivent leurs instructions du chef de salle et du chef de la Sécurité qui se chargent aussi, respectivement, du recrutement des serveurs / ses pour le chef de salle et des videurs pour le chef de la sécurité. Le chef de salle s'occupe aussi du bon approvisionnement du Cabaret en alcools, nourriture et produits licites. Enfin le comptable s'occupe de la bonne gestion du bar mais aussi en coopération avec le Directeur artistique, de la gestion des événements du Purple Maze. Le directeur artistique lui, s'occupe principalement de l'organisation d'événements, soirée thématiques, concerts etc. C'est lui qui a pour mission de repérer des musiciens ou DJ's pour les faire jouer dans le bar.

LE VERB EST DANS LE FRUIT

La Loi sait que le Purple Maze est fréquenté de quelques Kultistes, en particulier des Chimiques, mais elle sait aussi qu'il n'est pas dans son intérêt d'y faire une descente : certains pontes corporatistes s'y rendent pour leurs propres affaires et cela risquerait de causer quelques désordres dans ses relations avec les corpos en question. Elle a donc préféré la jouer plus finement et a placé quelques agents dans le personnel du Cabaret, afin de pouvoir repérer les clients suspects et les interpellier en dehors du bar. En bref, le cabaret permet aussi à la Loi de s'informer et d'espionner tous les criminels susceptibles d'y passer, y compris et surtout les Kultistes. Trois des Acolytes du cabaret sont en réalité des agents de la Loi. Sorrow et la direction du cabaret ne sont bien entendu pas au courant. Mais cette présence de la Loi s'avère bien commode comme nous allons le voir plus loin.

De son côté Avante Entertainment, l'immense corporation de Niveau 6 n'a qu'assez moyennement appréciée la perte d'une de ses employées qui est venue lui faire concurrence en ouvrant un bar dans le Niveau 3.

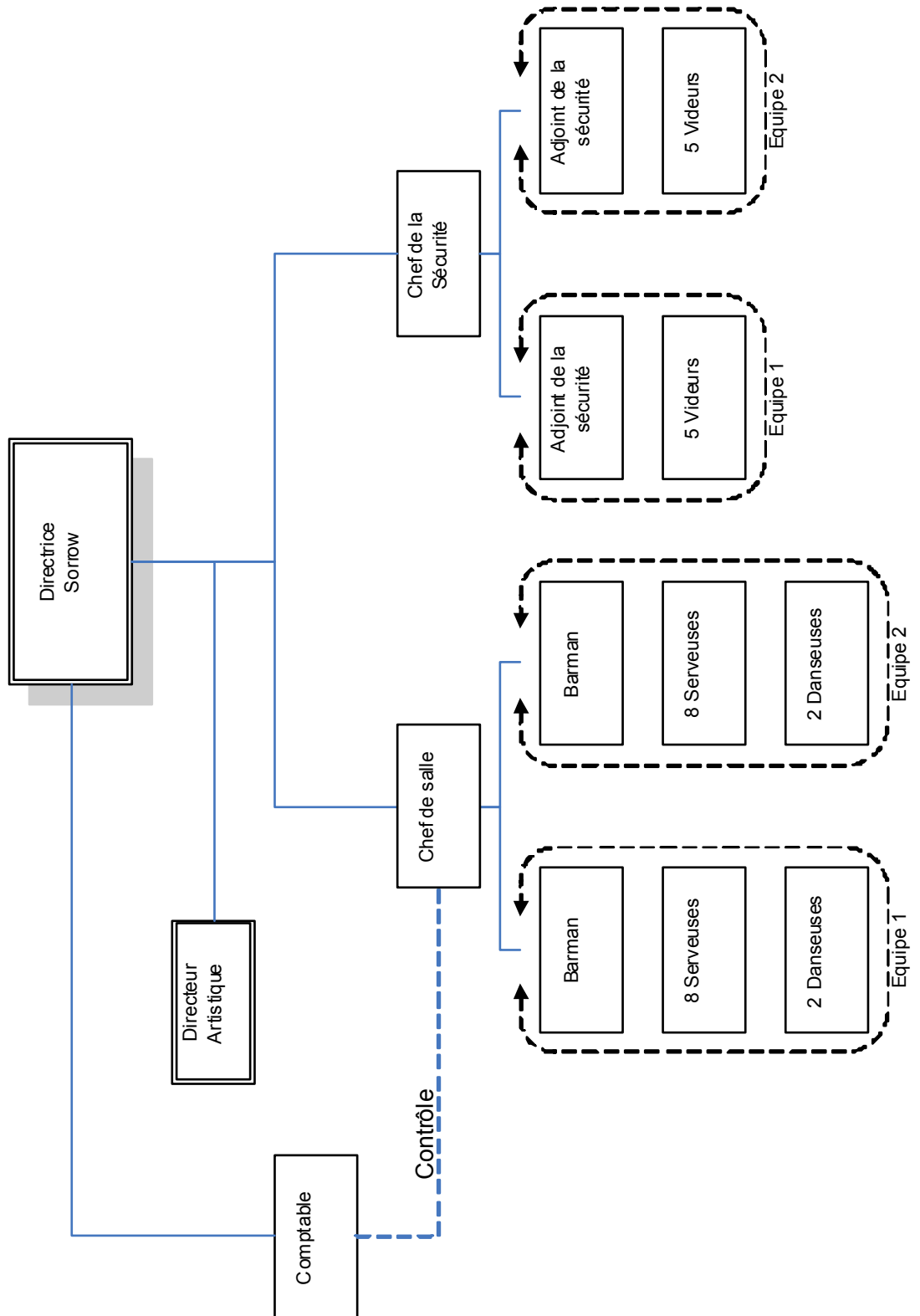
Avante a donc bien évidemment été à l'origine de la ruine du premier projet de Sorrow et s'appropriait à en faire de même avec le Cabaret. Elle ne fut pas assez rapide et échoua. Avante changea alors résolument d'optique et essaya alors de faire purement et simplement acquisition du Purple Maze. Elle lança une OPA hostile. Sorrow, voyant bien quels étaient les plans d'Avante rejeta l'offre et tint bon malgré la pression. Ayant travaillé pour lui, elle avait l'avantage de bien connaître son ennemi. Il fallait ajouter à cette détermination, le discret soutien de la Loi. Cette dernière fit en effet pression auprès de l'Unité pour que celle-ci prenne une décision d'illégalité concernant l'OPA. La décision de l'Unité tomba conformément aux plans de la Loi, à la grande surprise de Sorrow et surtout de la direction d'Avante Entertainments. L'OPA fut donc un échec.

Les raisons qui ont poussé la Loi à soutenir le Purple Maze dans le plus grand secret (Sorrow elle-même ne sait pas que la Loi est intervenue) sont relativement simples : si Avante venait à prendre le contrôle du cabaret, ses trois agents se feraient au mieux virer (Avante remplaçant l'ancien personnel par ses propres agents) ou au pire démasquer. Dans les deux cas elle perdrait deux informateurs bien placés dans le Cabaret. De

plus Avante dispose de beaucoup de moyens et lui a déjà fait perdre plusieurs investigateurs dans le passé. Elle n'est pas en très bons termes avec celle-ci. Il lui faut donc protéger le Cabaret (et surtout ses agents) des projets d'Avante.

De son côté, la corpo de niveau VI se doute de quelque chose et trouve étrange la décision de l'Unité. Ses dirigeants, ayant bien réfléchi au problème, se doutent que quelqu'un ou quelque chose a du faire pression auprès de l'Unité et craint qu'elle ne prenne le contrôle du Purple Maze. Elle est encore loin de soupçonner la Loi mais enquête tant bien que mal, sans grand succès pour l'instant. A l'heure actuelle ses soupçons se portent plus sur des Kultistes qui traitent leurs affaires au Cabaret. Parallèlement elle a lancé des représailles et tente d'étouffer financièrement le Purple Maze. Il est hors de question après ce revers de relâcher la pression. Avante Entertainment veut voir Sorrow et son bar tomber.

THE PURPLE MAZE CABARET



THE PURPLE MAZE CABARET

RESSOURCES

Coût	Nb	Description
10	2	Service de Sécurité : 10 acolytes sont chargés de la sécurité du bar, le troisième étage est accessible avec une carte d'accès et la reconnaissance digitale. Enfin l'entrée du bar est dotée d'un scanner d'armes à feu et dimensionnel.
4	1	
1	1	
		Clientèle importante
		Personnel supplémentaire : 10 acolytes supplémentaires

EFFECTIF

Nombre	Titre	Grade	Salaire
1	Directrice	Archevêque	-
1	Directeur artistique	Evêque	1100
1	Comptable	Neobellum	800
1	Chef de la Sécurité	Planificateur	500
1	Chef de salle	Planificateur	500
2	Barman / maid	Vanguards	450
2	Adjoints de sécurité	Vanguards	450
10	Videurs	Acolytes	400
16	Serveur / ses	Acolytes	400
4	Danseurs / ses	Acolytes	400

THE PURPLE MAZE CABARET

Sorrow, Archevêque

L'Archevêque du Purple Maze est souvent présente dans le bar, en train de danser, boire, discuter voire aguicher les huiles qui fréquentent son bar. Seuls les personnes alertes savent qui elle est. Pour les autres, c'est une jeune inconnue d'un soir, une cliente presque ordinaire. Impossible en l'observant de deviner qu'elle approche en réalité de la quarantaine et qu'elle est la patronne des lieux. Cependant, derrière cette sociabilité de façade et ce semblant d'anonymat se cache en vérité une femme fatale, dure en affaires et ayant connu de nombreuses liaisons. Ayant aussi un esprit et un mental très fort, elle a commencé, à développer la première facette du Rituel Visject



SORROW

N.I : 32-03-59-12-59157
Composants Cybernétiques : Neg.
Casier Judiciaire : Neg.
V.R.C. : Pos.
Contrats en Cours : Neg.
Lic. Assassin.* Neg.

ALERTE :

Donovan est un jeune roquet sans avenir. Notre liaison ne donnera rien de concret. Ne pas oublier de rappeler à Borgman de faire mettre ce merdeux sur la liste noire des clients.

Contacts majeurs : Mentor Mystique, Credjob, Usurier, Scientifique, Corporatiste, Indic. Pléthore de contacts mineurs.

Equipements : Une garde robe élégante pour toutes les circonstances, un Cube, une vigilante, une moto avec déflecteurs et antivol électrique et dans son bureau une arme de classe I. 1000 crédits d'économie.

Rituels : Visject 2D

Ethos : Corporatiste

Essence 13

Endurance 18

Vécu 1 : Dandy

Esprit 6

Humanité 20

Vécu 2 : Agent

Actions 3

Impulsions 0

Dextérité 3D

Force 2D

Technique 2D

Connaissances 3D

Perception 4D

Mental 5D

Connaissance de la rue 4D

Manipulation 6D

Rainer Borgman, chef de la sécurité

Le chef de la Sécurité du Purple Maze n'est pas un tendre. Cyborg déshumanisé, Rainer est un géant de 2 mètres 10, boosté par un trop grand nombre d'implants cybernétiques. Pur produit de la génération cyberorganique, il a trouvé au Purple Maze le travail à la mesure de ses compétences. Rainer cause très rarement hormis pour expliquer les consignes aux vides. Inutile donc de lui faire la conversation.

Contact Majeur : Cyberdoc

Contact Mineur : Biotech



RAINER BORGMAN

N.I : 32-03-71-05-41358
Composants Cybernétiques : Pos.
Casier Judiciaire : Neg.
V.R.C. : Pos.
Contrats en Cours : Neg.
Lic. Assassin.* Pos.

ALERTE :

Aucune alerte pour le moment.

Equipements : Un Bastard Bolter (2 chargeurs : balles plastiques et BHV) dans le compartiment abdominal. Une matraque (dégâts 1d10+6).

Implants : Compartiment Abdominal, Implant optique (au choix), Barrière Mentale. Bio boosters classe II, Constricteurs classe I, Densificateurs classe I, Derme Blindé classe I.

Ethos : Machine

Essence 34

Endurance 31

Vécu 1 : Industrialiste

Esprit 2

Humanité 11

Vécu 2 : Mercenaire

Actions 5

Impulsions 39

Dextérité 4D+6

Force 5D+3

Mental 2D

Connaissances 2D

Perception 2D

Technique 3D

Remarquer 3D

Cybernétique 5D

WATCHER'S INC

En ce moment les affaires ne marchent pas fort. La dernière affaire en date, la filature de la femme volage d'un mari cocu, n'avait guère été passionnante. Pecker avait pu fournir au client ce qu'il désirait, malgré un manque flagrant d'enthousiasme. Était-ce une forme de lassitude. Non, juste une petite fatigue temporaire. Après tout, il fallait bien gagner sa vie non ? Et ce genre d'affaires faisait partie du boulot. Pour tout dire, les cas passionnants ne représentent que 5 à 10% de l'ensemble des cas que le patron demande de traiter. Un peu comme la fois où cette grosse corporation les avaient engagés pour faire des vidéodisques compromettant impliquant certains agents haut placés d'autres corporations dans des situations de débauche humiliantes avec des prostituées. Ça c'était fun à faire comme boulot.

Mais tout n'est pas ainsi. Et pour gagner sa vie, il faut passer plus souvent par la case femme volage que par la case partouze. Alors pourquoi se plaindre, quand on pense aux malheureux qu'il lui arrive de croiser aux coins des rues de niveaux 3 et 4 et qui ont à peine de quoi s'offrir une tablette de nourriture synthétique réhydratée. À côté d'eux il était un nanti pouvant se payer le luxe de se droguer, même si il n'a pas à proprement parler de toit où dormir.

Tel était l'état de ses pensées quand il pénétra dans le modeste immeuble de "Watchers Incorporated", son employeur, une modeste corporation de niveau II. Il se dirigea avec négligence vers son modeste bureau, saluant au passage les acolytes qui rangeait de la papperasse. Faudrait penser à ranger la sienne un jour, pensa-t-il rapidement avant de s'allumer une bonne pipe de Creuset. Alors que la fumée commençait à pénétrer son organisme et qu'il commençait à décompresser et à ressentir l'indifférence produite par la drogue, un des acolytes frappa à la porte.

"M'sieur, le Patron veut vous voir de toute urgence."

"Dis lui de patienter une demi-heure, je dois finir de traiter l'enquête sur Mme Verney."

(Évidemment ce n'était qu'un prétexte pour terminer tranquillement sa pipe. L'Acolyte le savait très bien et ferma la porte). 3/4 d'heure plus tard, Pecker frappa à la porte du patron. Christian était déjà là. Lèche cul.

"Entrez ! Ce n'est pas trop tôt, ça fait déjà plusieurs heures que je vous attends. J'ai reçu un coup de fil ce matin de la part de la Direction des Relations Publiques de Manatarm's. En dir ils ont besoin de nos services.

Voilà le topo, Manatarm's est une Corporation de niveau IV très puissante. Elle est le principal sous-traitant de Ballistacorp, le plus grand manufacturier d'armement de toute la zone. Manatarm's va participer d'ici une semaine à une grande table ronde informelle organisée par l'Unité entre elle, La Loi, le CAS et les principales corporations de niveau VI de la Zone. D'ici cette réunion, Manatarm's va avoir besoin de nos services. Elle a besoin d'un certain nombre de renseignements, en priorité les suivants :

Manatarm's veut tout savoir sur Ryan Ziegoff. Ryan Ziegoff sera le représentant de Ballistacorp durant la table ronde. Comme Manatarm's paie bien et nous a fait une gracieuse avance, j'attends de vous que vous découvriez tout de la vie de ce Ziegoff et que vous présentiez les informations de manière synthétique avant la fin de la semaine. Quand je dis tout, c'est tout, y compris l'âge de sa première relation sexuelle.

De façon facultative, elle désire aussi connaître les derniers projets de Recherche et Développement de Sarrasine Systems ainsi que ses activités les plus récentes...

Laryn, tu t'occupes de Ziegoff pendant que Christian s'occupe de Sarrasine Systems. Messieurs vous avez une semaine, débrouillez vous avec ça. C'est un gros contrat aussi des primes de résultats seront possibles si vous bossez bien. Allez, au boulot maintenant pas de temps à perdre."

Pecker retourna à son bureau et se fit une nouvelle pipe, afin de s'éclaircir les idées. Il n'avait jamais commencé une affaire sans prendre sa came.

Watcher's Incorporated est une petite corporation de niveau II. Sa principale activité, c'est le renseignement. Elle ne dispose que d'un personnel très limité. L'évêque de Watcher's s'appelle Joey Scarante. Ancien agent de la Loi, relégué à la circulation suite à une bavure mineure, il a préféré donner sa démission. Bien que le salaire qui lui était offert par la Loi lui permettait de mener un meilleur train de vie, il ne supportait plus sa rétrogradation. Convaincu d'être fait pour l'investigation, il s'est donc lancé dans cette histoire de corpo d'enquêteurs. Mais pour mener son projet à bien, il lui fallait trouver un financement. Ce qu'il trouva aisément. Il sait que ses actionnaires ont des activités des plus troubles et s'il n'y a pas un Kultiste derrière, alors ce doit sûrement être un gros bonnet de la Pègre ou pire une corpo de niveau 6. Peu lui importe. Ses activités à lui sont bien légales et il n'a rien à se reprocher. Watcher's est rentable et ses réseaux de contacts acquis au sein de la Loi servent bien des clients... En dessous de lui se trouvent deux investigateurs, Laryn Pecker et Christian Kaeding. Le premier est un junkie, le second est un lèche cul. Mais tous deux sont de sacrés bons enquêteurs et leur rivalité, sur laquelle Joey joue, est très utile à Watcher's. Car en dépit de quelques frictions, la concurrence entre ses deux meilleurs enquêteurs lui permet d'obtenir de bons résultats. Bref cette petite affaire marche relativement bien, malgré un financement un peu trop trouble à son goût... Tout ce qu'il sait c'est qu'il reverse une partie non négligeable de ses profits à un compte anonyme d'une société écran (sans compter l'obligation d'accepter de temps à autre certains dossiers troubles). Cela dit, difficile de croire, vu l'activité principale de sa firme, que c'est tout ce qu'il sait de ses actionnaires. Il est vraisemblable qu'il en sache effectivement beaucoup plus que ce qu'il prétend mais qu'il soit préférable pour lui de conserver le secret. De toute façon, personne ne lui a posé de questions jusqu'à présent et c'est une chance.

L'organisation de Watcher's est loin d'être un modèle d'efficacité. Il n'y a pas de division à proprement parler du travail. Scarante s'occupe de toutes les relations institutionnelles et commerciales, bref de la gestion au quotidien de la firme, tandis que Pecker et Kaeding, les deux Neobellums, s'occupent des grosses enquêtes. Pecker et Kaeding ont deux visions différentes et deux pratiques opposées du métier. Kaeding apprécie la division du travail, il apprécie de déléguer, et envoie vanguards et acolytes à la collecte directe d'informations pendant que lui passe des heures à assembler toutes les pièces du dossier. Généralement les dossiers qu'il traite sont extrêmement fouillés et détaillés, emplis de détails... Mais c'est souvent trop. De par cette méthode,

Kaeding est envoyé sur les affaires ne nécessitant pas un résultat concret, et ne consistant qu'en la récolte d'informations et détails. De son côté Pecker lui est plutôt du genre instinctif et impliqué. Il aime à contrôler du début jusqu'à la fin son affaire. Il n'utilise que très peu les ressources humaines et enquête de façon relativement indépendante. Evidemment ses dossiers sont moins exhaustifs, mais les résultats sont là. Bien que Pecker semble être de la vieille école, les cas qu'il traite sont souvent couronnés de succès : recherche de personnes disparues, enquête sur un assassinat. En clair pour obtenir du résultat concret, on fait appel à lui. D'ailleurs quand la Loi est débordée, il n'est pas rare qu'elle appelle Scarante en urgence afin d'obtenir les services de Pecker en freelance.

Au cours d'une réunion récente, Scarante a évoqué à demi-mot l'idée de se retirer de Watcher's et de désigner son successeur. Alors que Pecker a semblé prendre la nouvelle avec beaucoup de détachement, Kaeding lui a redoublé d'ardeur au travail... Évidemment ce n'est qu'un leurre de Scarante, en vue de tester ses deux meilleurs investigateurs. L'ambition débordante de Kaeding ne l'a guère surpris, pas plus que le dédain de Pecker, mais cela a permis d'accentuer tout de même la compétition entre les deux. Pecker a donc été obligé de réagir car il ne supporterait pas d'être sous les ordres directs de Kaeding et ne peut donc le laisser prendre l'ascendant, même si visiblement cette compétition l'emmerde plus qu'autre chose. Alors que Kaeding affiche en permanence le sourire corporatiste du gagnant, Pecker lui n'affiche que rarement une quelconque émotion. Son visage est neutre, relativement inexpressif, froid. Presque comme une machine, à ceci près qu'il n'a aucun implants cybernétiques.

LES ACTIONNAIRES DE WATCHER'S

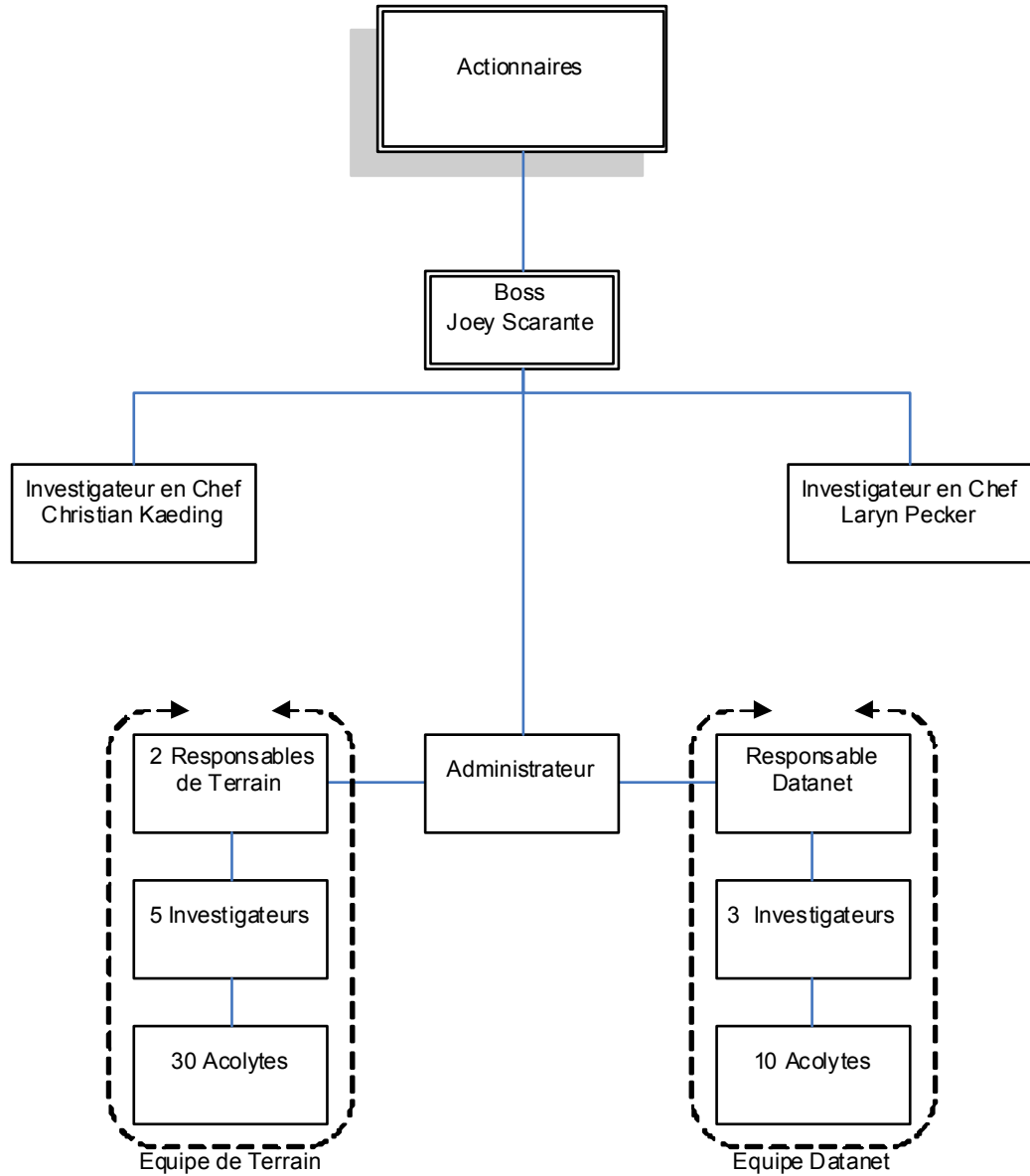
Lorsque Scarante a eu besoin de créer Watcher's, il a dû rassembler une quantité impressionnante de crédits que son salaire d'Agent de la Loi ne lui permettait pas alors d'avoir. Il a fait passer le mot à bon nombre de ses anciens contacts dans la rue, auprès de nombreux usuriers, sans grand succès. En fait peu de gens étaient prêts à lui faire confiance, estimant son projet peu viable...

Un jour, il fut contacté par une dénommée Rachel Hayzer, laquelle représentait les intérêts d'un groupe d'actionnaires anonymes désireux de soutenir le projet de Scarante. Scarante en fut surpris mais se laissa finalement persuader par Miss Hayzer. Lorsque celle-ci s'approcha avec une lettre manuscrite et lui demanda de la signer de son sang, il hésita quelques minutes avant de la signer. Il venait de vendre son âme à une Kultiste de l'Interne.

Rachel Hayzer est évidemment un nom d'emprunt. La Kultiste de l'Interne qui se cache derrière ce pseudo importe peu. Elle était en fait l'envoyé de la Loge du Chantage, une des nombreuses loges internalistes. La Loge du chantage était donc prête à financer la corporation dont elle pourrait utiliser les investigateurs pour obtenir les informations dont elle a en permanence besoin pour faire pression sur certains pontes ou corporatistes haut placés. De temps à autre, Scarante accepte donc, de faire effectuer, à titre gratuit des enquêtes top prioritaires à ses investigateurs pour le compte de cette loge. Evidemment, Scarante a fini à la longue par tout découvrir, l'identité comme les activités réelles de chacun de ses actionnaires et pourquoi ils l'emploient. Il sait aussi qu'ils savent. Et il est impuissant. Il sait enfin que son âme est perdue. Il s'accroche donc à sa corpo, qu'il considère comme son enfant car c'est la seule chose qu'il lui reste. Quelque part, c'est un homme désespéré, qui n'aspire à pas grand chose d'autre qu'à voir sa corporation devenir rapidement très grosse. C'est le seul sens qu'il ait trouvé à sa vie.

K La Corporation possède l'historique « contrôlée par les Daemons ». Contrairement à ce que suggère cet historique toutefois, il n'y a pas de daemons agissant dans la corpo. Watcher's est simplement au service de la Loge du Chantage, (laquelle est dissimulée sous le groupe d'actionnaire) pour le compte de laquelle elle exécute parfois des enquêtes à l'œil et à laquelle elle verse de temps à autre des dividendes. La Loge, dirigée par un Daemon de l'Avarice a ainsi pu asseoir son autorité au sein du Kulte.

WATCHERS



RESSOURCES

Cout	Nb	Description
0	1	Contrôlée par les Daemons
8	1	Communication Datanet
4	1	Super base de données
4	1	Personnel armé
6	3	Contacts corporatistes : un agent de la Loi, un dealer et un veilis
3	1	Réseau Corporatiste : de par le passé de Scarante, Watcher's entretient de bons rapports avec la Loi.
2	1	Prérequis : 3D minimum en Connaissances de la Rue.
1	1	Transports
1	1	Client : Mike Sullivan, directeur des Relations Publiques et de la Communication de Manatarm's est un bon client de Watcher's ; que ce soit en son nom propre ou en celui de sa corpo
1	1	Personnel Supplémentaire : Neobellum

EFFECTIF

Nombre	Titre	Grade	Salaire
1	Boss	Evêque	1500
2	Investigateurs en chef	Neobellums	1000
2	Responsables de Terrain	Planificateurs	600
1	Responsable Datanet	Planificateur	600
1	Administrateur	Planificateur	600
5	Investigateurs de terrain	Vanguard	500
3	Investigateurs Datanet et	Vanguards	500
40	Assistants	Acolytes	400

Laryn Pecker, Neobellum, Investigateur en chef de Watcher's

Le Neobellum de Watcher's est un être taciturne, au visage et au regard froid et aux yeux cernés, qui ne laissent transparaître que peu d'émotions. On le voit souvent en train de fumer une pipe. En réalité, c'est un drogué qui se shoote au Creuset, ni plus ni moins.

Contacts majeurs : Agent de la loi, dealer, credjob, mentor mystique, acquisateur.

Contacts mineurs : Scientifique, biotech, Veilis

Bouzilleur Z11, Videophone, Disrupteur de Code, Scanner d'ondes, Trench Coat en Synthécuir.

Immunisé au maladies de virulence simples.



LARYN PECKER

NI : 32-03-74-11-78632
Composants Cybernetiques : Neg.
Casier Judiciaire : Neg.
V.R.C. : Pos.
Contrats en Cours : Neg.
Lic. Assassin.* : Neg.

ALERTE :

Aucune alerte pour le moment.

Ethos : Corporatiste

Vécu 1 : Détective

Vécu 2 : Zonard

Dextérité 3D

Connaissances 3D

Discretion 4D

Connaissance de la rue 6D

Essence 18

Esprit 5

Actions 3

Force 2D

Perception 5D

Endurance 15

Humanité 20

Impulsions 0

Technique 3D

Mental 2D

Mémoire 3D

Sabotage 4D

Ce Codex pour les Corporations est une création *non officielle* réalisé par des fans du jeu **Obsidian**