

CYBERPUNK

CORPO BOOK 1



CYBERPUNK

CORPOBOOK N°1

Auteur

William Moss

Couverture

Silicon Graphics

Illustrations

David O. Miller

Paul McCall

Scott Ruggles

Matt Anacleto

Production

Eric Simon

Traduction

Marc J. Gazo

Correction

Pierre Léonard

Maquette

Studio Perspectives



INTRODUCTION

Nous remercions tout particulièrement l'obligeante équipe des plus grands analystes financiers du monde : Merrill, Asukaga, & Finch. Ce sont leurs heures de travail méticuleux qui nous permettent de vous présenter un niveau de détail aussi élevé.

LES CORPORATIONS.

CES MONOLITHES ÉQUIVOQUES DU MONDE de *Cyberpunk* usent de leurs richesses immenses et de leur puissance impitoyable pour contrôler les nations, les gouvernements, et le grand banditisme. Depuis ses gratte-ciel surélevés, l'Elite Corporatiste se livre à des O.P.A. hostiles, disputant une lutte pour le pouvoir sans merci, écrasant les traîtres. Elles représentent les pontes d'un monde haineux, un monde où le milieu des Grandes Affaires est celui des Grosses Magouilles et du totalitarisme qui évoque "Big Brother" dans le meilleur des cas.

Un monde pas si éloigné que ça. Au moment même où j'écris ces lignes, sur notre terre de 1991, les gros titres des journaux parlent tous des activités d'une certaine Bank of Credit and Commerce International (BCCI, en abrégé), un excellent candidat à l'appellation de mégacorpo *cyberpunk* telles que j'ai jamais pu les décrire.

Imaginez donc : un cartel bancaire international dirigé par de vagues cheikhs en des terres fort éloignées et dont les opérations englobent 62 pays. En quelques années à peine, cette horrible banque pleine d'escrocs a acheté des sénateurs, blanchi l'argent des seigneurs de la drogue, aidé des dictateurs à piller des trésors nationaux, vendu des armes aux nations du quart-monde, et probablement réussi à corrompre la CIA et le National Security Council aux Etats Unis d'Amérique.

La BCCI possédait même sa propre équipe d'intervention secrète, le tristement célèbre Réseau Noir, un groupe de plus de 1 500 espions, gangsters, et personnes chargées de faire respecter les décisions de la corpo (les agents "Noirs"). Tout ce beau monde avait accès aux techniques les plus avancées en matière de surveillance et d'armement, et étaient autorisé à mener des opérations de corruption, de kidnapping, d'extorsion, et d'assassinat.

Et vous pensiez que les Corporations de *Cyberpunk* n'étaient pas plausibles !?

On dit souvent que la réalité dépasse la fiction, chomбата. Mais d'ici que BCCI décide de déballer toute son histoire à l'équipe de R. Talsorian, il nous faut nous contenter de l'irréalité. Dans ce livre, le premier de notre série de RAPPORTS CORPORATIFS, nous allons vous immerger dans un monde tout aussi trouble où règnent le mensonge, le meurtre, et les conspirations des multinationales. Les acteurs de ce décor sont au moins aussi pernicieux que BCCI.

Le premier est ARASAKA, la tristement célèbre agence de sécurité mondiale qui projette en secret de dominer le monde ; elle est dirigée par des hordes de bandits et d'agents "Noirs" revêtues de costumes noirs.

La deuxième est IEC, l'International Electric Corporation, un des plus grands fournisseurs militaires et un violent spécialiste des luttes commerciales s'il en est. Ces deux conglomérats sont de parfaits exemples de la perfidie corporative dévoyée. Les informations contenues dans ce rapport permettront aux maîtres de jeu ambitieux de tourmenter leurs joueurs pendant de nombreuses heures.

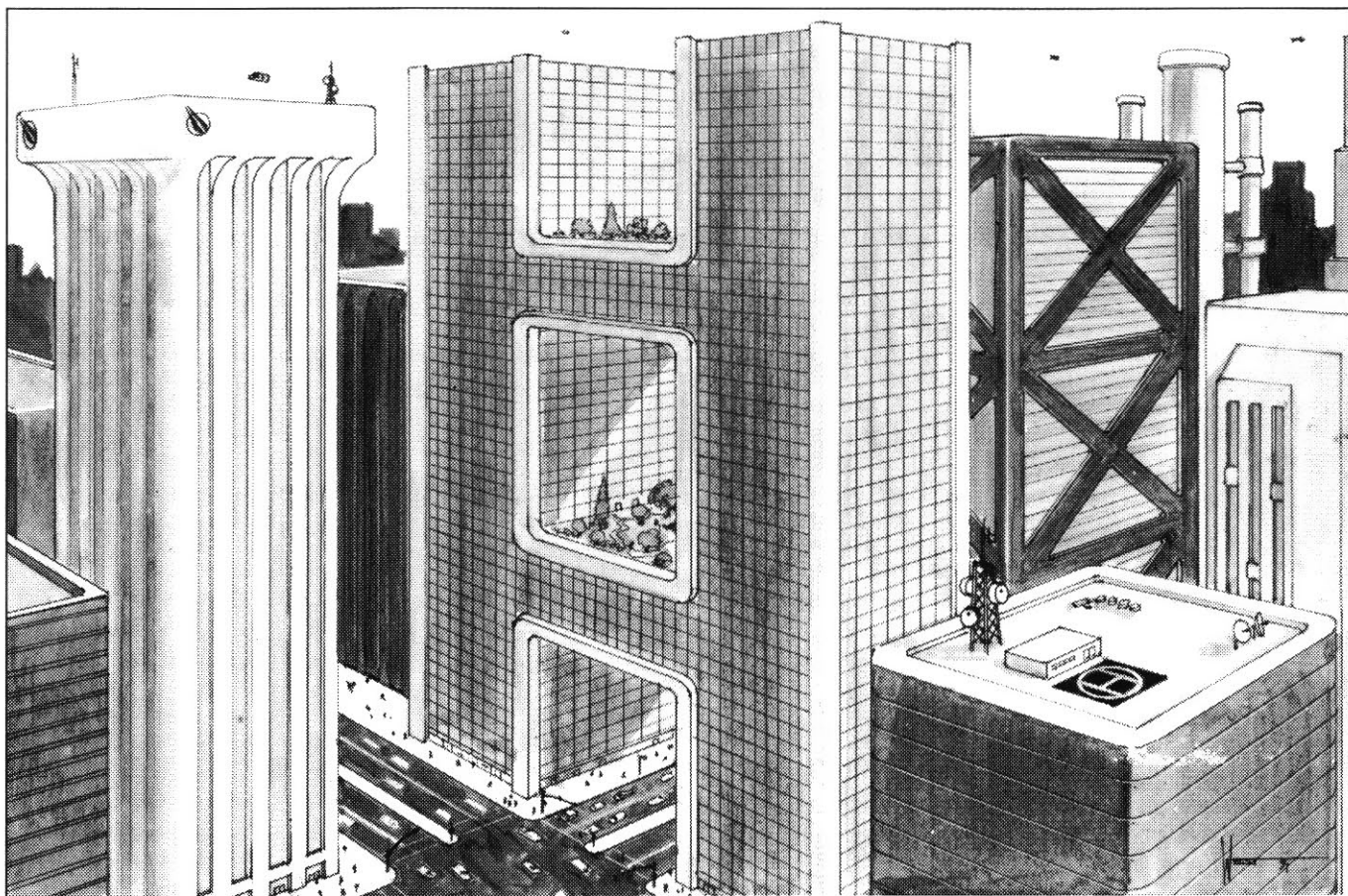
Ainsi donc, remplissez, verrouillez et agrippez votre attaché-case, l'heure est venue de prendre part au Capitalisme de Combat.

Mike Pondsmith

SOMMAIRE

UNE NOUVELLE JUNGLE	4	INTERNATIONAL ELECTRIC CORPORATION	41
ARASAKA	7	HISTORIQUE	42
HISTORIQUE	8	PRODUITS ET DESSEINS PRINCIPAUX	45
PRODUITS ET DESSEINS PRINCIPAUX	9	■ Les fournisseurs de l'industrie militaire	45
■ La sécurité	10	■ L'industrie lourde	46
■ Les services de police	11	■ Les biens de consommations	46
■ Fabrication des armes et équipements de sécurité	11	■ La cybernétique	47
■ Production globale	12	■ Transports commerciaux et sous-marins	47
■ La Banque	12	■ La technologie spatiale	47
■ Le plan de Saburo	12	■ Les médias	48
■ Ennemis et alliés	14	■ La croissance d'IEC	48
PERSONNAGES CLES	14	■ Ennemis et alliés	49
■ Saburo Arasaka	14	PERSONNAGES CLES	50
■ Kei Arasaka	15	■ Erich Kessler	50
■ Hanako Arasaka	16	■ Colin Powers	50
■ Yorinobu Arasaka	16	■ Hans Raeder	51
■ Shintaro Takayama	17	■ Rory Murchison	52
■ Katsuo Iwashima	18	■ Léa Murchison	53
STRATEGIE DE COMMERCIALISATION ACTUELLE	19	■ Le Colonel Maxwell Von Bruckner	54
■ Arasaka Sécurité	19	■ Peter Kessler	54
■ La Banque Arasaka	20	STRATEGIE DE COMMERCIALISATION ACTUELLE	56
■ La production d'Arasaka	20	■ La vente des produits	56
■ Relations publiques	20	■ Relations publiques	57
UNIFORMES, EQUIPEMENT ET PERSONNEL	20	■ La Seward Media Corporation	57
■ Les cadres	20	UNIFORMES, EQUIPEMENT ET PERSONNEL	57
■ Les gardes corporatistes	21	■ Les cadres	57
■ Les soldats corporatistes	21	■ Les gardes et soldats	58
■ Les gardes du corps	21	■ Le personnel	59
■ Les agents spéciaux	22	■ Les employés de service	59
■ Les employés de service	22	■ Véhicules, équipement, armes	59
■ Véhicules, équipement, armes	22	BUREAUX ET INSTALLATIONS CLES	63
BUREAUX ET INSTALLATIONS CLES	25	■ Le Q.G. d'IEC	63
■ Les tours de bureaux d'Arasaka	25	■ Situation géographique	63
■ L'architecture	25	■ L'architecture	63
■ Intérieurs et installations	26	■ La salle des sous-marins	64
■ Les véhicules	26	■ Intérieurs et installations	65
■ Le personnel	27	■ Le personnel	66
■ La sécurité	27	■ La sécurité	66
■ Situation géographique	27	■ Les bureaux régionaux	66
■ Installations spéciales	27	■ Les installations spéciales	67
■ Le Camp de Formation de Hokkaido	28	■ Le Chantier de Construction Naval et	
■ Autres établissements de formation	28	■ l'Atelier de Construction Navale Electrique d'IEC	67
■ Les usines d'armement	28	■ L'Usine de Montage de Fusées du Kenya	67
■ Le complexe de la famille Arasaka	29	■ Les Camps de Formation des Troupes d'IEC	68
■ Arasaka et le réseau	29	■ Installations spatiales	68
RESSOURCES ET VALEURS	29	RESSOURCES ET VALEURS	69
■ Valeur de la Corporation	30	■ Valeur de la Corporation	69
■ Marché des Valeurs	30	■ Marché des Valeurs	70
■ Ressources en hommes	30	■ Ressources en hommes	70
■ Ressources en matériel	30	■ Ressources en matériel	70
■ Ressources illégales	31	■ Les filiales	70
■ Les filiales	31	MAITRISER L'INTERNATIONAL ELECTRIC CORPORATION	71
MAITRISER ARASAKA	31	LE JUKE-BOX DU SAMEDI SOIR,	
LES DOCUMENTS D'HIRAGA,		UNE MICRO AVENTURE BASEE SUR IEC	72
UNE MICRO AVENTURE BASEE SUR ARASAKA	32	■ Première partie : Informations des joueurs	72
■ Première partie : Informations des joueurs	32	■ Première partie : Notes du MJ	73
■ Première partie : Notes au MJ	33	■ Deuxième partie : Informations des joueurs	73
■ Deuxième partie : Informations des joueurs	33	■ Deuxième partie : Notes du MJ	74
■ Deuxième partie : Notes au MJ	33	■ Troisième partie : Informations des joueurs	75
■ Cartes, plans et PNJ	34	■ Troisième partie : Notes du MJ	75
		■ Cartes, plans et PNJ	77

UNE NOUVELLE JUNGLE



UNE NOUVELLE JUNGLE EST NÉE

C'est un être vivant qui fleurit dans un environnement où la plupart des autres organismes faneraient et périraient. Il forme une voûte de verre et d'acier surgissant d'un sol noir que la poussière d'une ère anéantie a fertilisé. Il est peuplé d'une espèce animale unique, une créature rapace et prédatrice qui se fond dans le décor tel un caméléon. Cet occupant habite toutes les niches de la forêt homonyme de la nouvelle jungle que remplissait jadis un million d'espèces : il est clair et obscur, exubérant et silencieux, lent et rapide... le chasseur et la proie qui se terre. Cet univers ne recèle nulle pitié et ne fait pas de quartiers.

BIENVENUE DANS LE MONDE CORPORATISTE DE 2020

APRÈS LE CRASH BOURSIER PLANÉTAIRE de 1994, et après l'autodestruction et l'effondrement conséquents d'un grand nombre d'économies et de gouvernements mondiaux (USA inclus), il ne restait plus qu'un type d'organisation susceptible d'exercer son pouvoir sur une échelle globale : la corporation internationale. Evidemment, cet anéantissement fut un désastre pour la plupart des compagnies dont un bon nombre sombra en même temps que les économies nationales. Toutefois, il déboucha également sur une sorte de purge qui vit les plus puissants des conglomérats encore en vie se nourrir des multinationales déchuës. Les firmes qui parvinrent à traverser ces années tumultueuses réalisèrent des profits imprévus. La majorité des gouvernements s'avérant irrémédiablement affaiblis et la concurrence commerciale copieusement annihilée, les corporations rescapées se retrouvèrent avec un grand vide à combler, celui du pouvoir.

Bien entendu, ces dernières ne tombèrent pas d'accord sur la façon de partager le butin restant. Il s'ensuivit une série de guerres. Celles-ci éclatèrent lorsque chacune des multinationales tenta de détruire son concurrent direct tant physiquement qu'économiquement et ce, tout en essayant d'accumuler la plus grande puissance possible. Le conflit généralisé le plus récent a pris fin il y a quelques années à peine. Des luttes de moindre taille, ouvertes ou cachées, se poursuivent encore aujourd'hui, et la guerre globale menace de reprendre à tout instant.

La progression des nouvelles technologies et des diverses situations mondiales des années 1990 fit également de la période post-crash un moment crucial pour le développement de nouvelles compagnies. Suite à ce bouleversement, le capital-risque était peu abondant. Toutefois, survivant à l'effondrement, le faisant même tourner à leur avantage, certains investisseurs restèrent en nombre suffisant pour insuffler de nouveaux fonds dans quelques entreprises nouveau-nées comme la cybertechnologie, la biotech, la location de soldats indépendants et la technologie militaire, l'intelligence artificielle, la technologie du réseau, et ainsi de suite. Le désordre général dans lequel baigna l'économie des années 1994 à 2016 fut accru lorsque ces nouvelles compagnies fusionnèrent, puis tentèrent de prendre pied sur le marché et de faire valoir leurs droits sur l'ordre nouveau.

La Troisième Guerre Corporatiste vit les corporations se disputer le pouvoir, l'information, et l'accès au réseau ; ce fut le dernier grand remaniement que connut la hiérarchie commerciale du monde. Les firmes se montrant incapables d'utiliser le réseau ou d'y livrer concurrence s'évaporaient ou furent absorbées par leurs rivaux et leur plus grande capacité d'adaptation. C'est dans le sillage de cette guerre qu'a surgi la structure du pouvoir et la situation mondiale que vous connaissez.

Le monde de 2020.

Le monde de *Cyberpunk*.

POURQUOI TENIR DES CORPOBOOKS ?

PUISQUE LES CORPORATIONS disposent du pouvoir et des ressources dans le monde de *Cyberpunk*, elles figurent dans bon nombre de campagnes *cyberpunks*. Assez souvent, vos personnages travailleront pour elles ou s'y mesureront... voire les deux à la fois s'ils ont une journée particulièrement mauvaise (et à *Cyberpunk*, vous avez *toujours* une rude journée, même si vous êtes dans un bon jour). Dans le livre de règles de *Cyberpunk 2020*, nous vous avons proposé des articles concis traitant des multinationales importantes du monde *Cyberpunk*. Nous vous (joueurs et maîtres de jeu) avons laissé la responsabilité de donner corps à ces descriptions. C'était un bon début, mais le temps a passé et, les corporations jouant un rôle de premier plan à *Cyberpunk*, nous avons eu envie de vous donner un document qui vous permette de bien vous faire les crocs. Vous le tenez entre vos mains.

Le *Corpobook N°1* est le premier supplément d'une série ayant pour objet de vous apporter des descriptions et des analyses portant sur les grands joueurs de l'échiquier du monde corporatiste de *Cyberpunk*. Nous avons choisi des conglomérats qui offrent d'excellentes possibilités de jeu de rôle et d'intrigues du fait de l'importance de leurs produits et services clés dans les années noires, de la jouabilité des gens qu'ils emploient, ou du caractère infâme de leurs desseins cachés. Certains d'entre eux seront tout nouvellement créés. Il devrait être simple de les intégrer à vos campagnes pour offrir aux personnages de nombreuses situations intéressantes et/ou mettant leur vie en danger. Le niveau de détail atteint par les *Corpobooks* devrait vous faciliter la tâche lorsque vous concevez vos campagnes et les interactions existant entre les personnages, leur histoire personnelle, et les corporations.

QUE TROUVEREZ-VOUS DANS LE CORPOBOOK N°1 ?

PLEIN DE CHOSES UTILES. Chaque *Corpobook* est consacré à deux multinationales, lesquelles sont rattachées par une sorte de lien thématique. Dans ce supplément, par exemple, nous vous présentons une analyse de la Corporation Arasaka, que vous connaissez déjà, et une autre d'International Electric, une nouvelle venue. Ces compagnies sont liées, pour ainsi dire, par le fait que toutes deux louent des forces paramilitaires et fabriquent des équipements militaires et de sécurité. Suivant le même procédé, nous comptons publier d'autres livres dédiés à d'autres types de corporations. Si les multinationales abordées dans chaque supplément sont liées par un thème commun, elles n'en demeurent pas moins aussi différentes l'une de l'autre que le jour de la nuit. International Electric fournit surtout des équipements alors qu'Arasaka fournit des gens. Ces deux firmes poursuivent des desseins distincts et produisent des personnages dissemblables ; vous pourrez donc les utiliser d'une manière divergente dans vos campagnes et aventures. Ne vous inquiétez pas si vous voyez un type de corporation être décrit quatre fois sous un nom différent !

Le *Corpobook N°1* a été mis en page de façon à vous permettre de trouver sans mal les informations que vous désirez consulter. Chaque corporation est traitée séparément et chaque article se décompose en plusieurs parties afin de faciliter vos recherches. Pour chaque multinationale, les parties en question sont, par ordre d'apparition, les suivantes :

- Historique
- *Produits et desseins principaux* (buts corporatifs : publics et secrets)
- *Personnages clés*
- Stratégie de commercialisation actuelle (et relations publiques)
- Uniformes, équipement et personnel

- Bureaux et installations clés
- Ressources et valeurs
- Astuces permettant de diriger la corporation
- Une aventure concise.

Toutes possèdent un titre et un aspect clairs pour vous laisser feuilleter ce livre en toute simplicité.

COMMENT UTILISER LES INFORMATIONS DONNÉES ?

CETTE QUESTION POURRA PARAÎTRE RIDICULE. Toutefois, il arrive souvent que des personnes lisent un recueil d'informations comme celui-ci et en oublient immédiatement le contenu s'il ne comporte pas des chiffres ou des tables. Puisque vous êtes les seuls à savoir comment vos personnages ou votre campagne fonctionnent, il vous appartient de décider de la façon d'intégrer ce type d'information à vos parties, mais cela ne devrait pas se révéler trop difficile. Certaines de ces informations sont données sans détour. Si vous menez une campagne axée sur Arasaka, vous pouvez consulter la partie intitulée "*Uniformes et équipements*" de l'article consacré à Arasaka pour prendre connaissance des forces auxquelles vos joueurs risquent de se heurter s'ils se battent avec des gardes ou des soldats d'Arasaka. De même, si vous jouez un agent d'Arasaka, vous saurez quels vêtements il est probable que vous portiez et à quel type de matériel vous aurez droit. Vous pourrez également échanger des regards complices avec les autres joueurs affiliés à Arasaka qu'il vous arrivera de rencontrer.

Voilà, cette explication était plutôt directe, non ? Mais que faire des renseignements donnés dans les parties intitulées "*Historique*" ou "*Stratégie de commercialisation actuelle*" de chaque article ? Il existe trois raisons principales pour que ce type de description socioculturelle existe (et un tas d'autres moins importantes). La première vise à vous inspirer des idées pour développer vos aventures ou les épisodes internes d'une aventure. En consultant ce type d'informations, vous découvrirez de nombreuses possibilités de conflits, de malentendus, et de subterfuges. Vous ne devriez avoir aucun mal à transformer ces incidents et événements en scénarios ou en composantes de scénario. La deuxième raison a pour objet d'offrir une motivation aux personnages et aux PNJ. Il est beaucoup plus facile d'expliquer pourquoi une corporation entreprend quelque chose si vous avez une idée des précédents et des objectifs ultimes qui sont en jeu. **Exemple** : Militech veut extraire un chercheur d'une autre corporation. Eh bien, vous pouvez certes envoyer votre équipe de solos et vos corporates réprimer cette extraction en considérant qu'ils sont payés pour ça. Mais cela devient un peu plus intéressant si, connaissant légèrement Militech, vous en déduisez que ladite extraction fait partie d'un plan plus vaste dont le but final risque de s'avérer extrêmement néfaste ou tout au moins lourd d'implications. La troisième raison justifiant l'existence de ce type de renseignements est la suivante :

dans un jeu faisant appel à l'imagination, comme c'est le cas pour tous les jeux de rôle, l'illusion ne vaut que par la capacité à imaginer du joueur, ou par sa connaissance de l'univers fantastique dans lequel le jeu en question se déroule. Chaque petit élément susceptible d'enrichir ce dernier le rend d'autant plus distrayant. Ce livre contient des éléments supplémentaires de ce genre afin de vous donner encore plus de plaisir.

Ces suggestions pourront paraître désuètes à la plupart d'entre vous, mais il existe une personne quelque part pour laquelle la lecture du paragraphe précédent constitue une véritable révélation. Cette explication lui était destinée.

La mise en pratique des aventures concises est un peu moins abstraite. Celles-ci sont courtes et conçues pour être jouées en une session par des personnages débutants. Elles servent d'introduction élémentaire à la façon d'utiliser telle ou telle corporation particulière dans le contexte du jeu. Il ne s'agit pas d'aventures dont vous êtes le héros et doivent donc être conduites par un maître de jeu. Si vous en êtes un, elles pourront également vous donner quelques idées complémentaires quant à la façon de mettre les corpos en oeuvre dans vos propres scénarios. N'oubliez pas, nos suggestions ne sont rien d'autre que... des suggestions ! Ne vous sentez pas obligé de les respecter à la lettre. Allez de l'avant et modifiez les informations contenues dans ce supplément comme bon vous semble si cela vous permet de les rendre conformes à votre campagne ou à la conception qu'en ont les personnages.

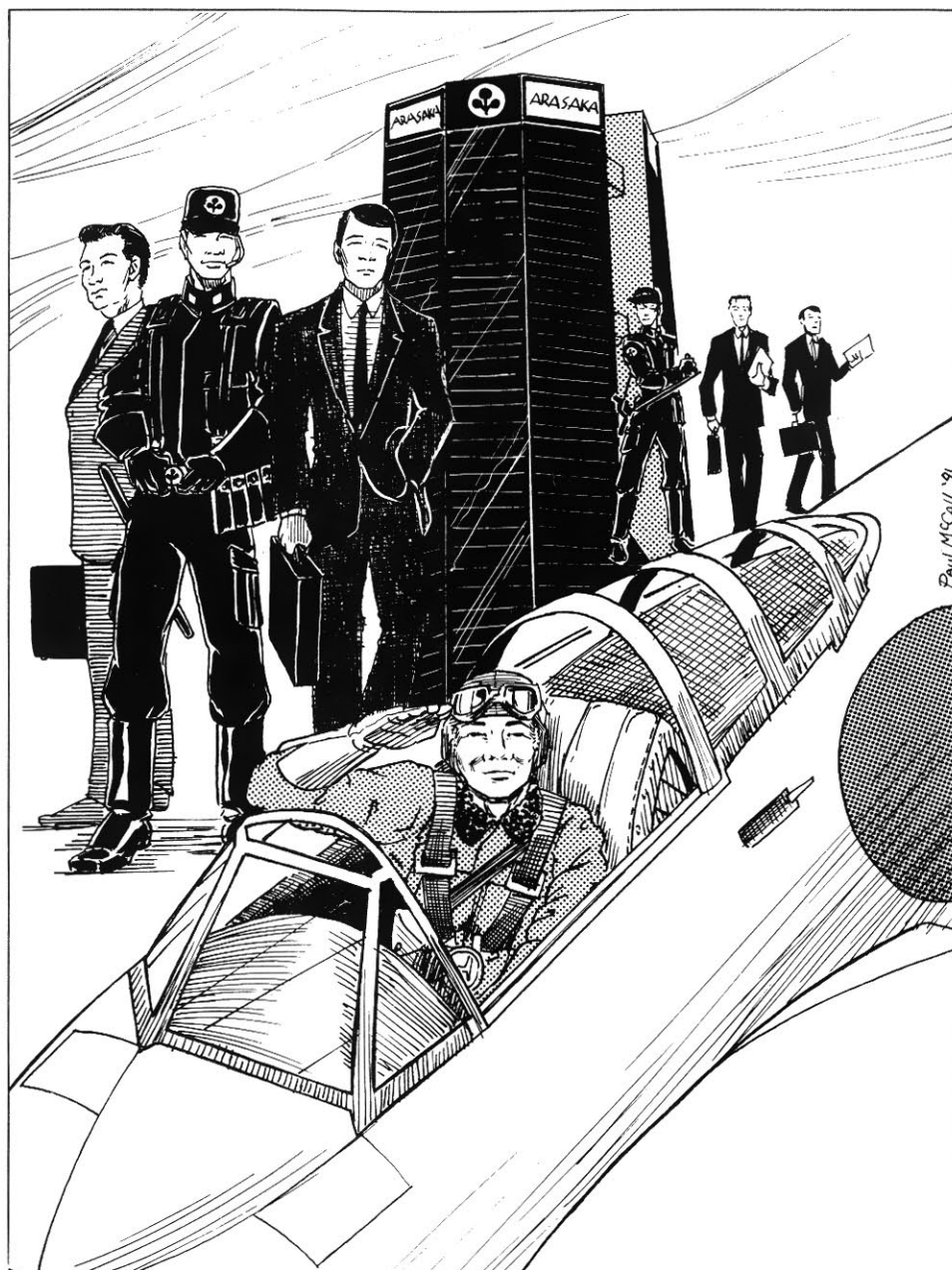
NOTE AUX JOUEURS

AVANT DE LIRE CE LIVRE de bout en bout, consultez votre MJ ! S'il l'utilise, il y trouvera sûrement des éléments qu'il préférerait vous voir découvrir au cours d'une aventure ou de la campagne ! N'irritez jamais un maître de jeu *Cyberpunk* !

NOTE AUX MJ

SELON LE NIVEAU DE PUISSANCE de votre campagne, vous estimerez peut-être que les PNJ fournis dans ce livre flirtent avec l'élite. Mon but, ce faisant, est de donner du fil à retordre aux joueurs. N'hésitez pas à modifier leurs caractéristiques si tel est votre désir.

Voilà, c'est tout ce qu'il vous faut savoir avant d'aller explorer le monde dangereux et assassin des corporations *cyberpunks*. N'oubliez pas, que vous travailliez pour ou contre les multinationales, restez câblé et aux aguets, car la mort arrive vite et coûte peu, et à *Cyberpunk*, nul ne vous donnera jamais la moindre chance...



QUAND LES
GENS PEN-

SENT A ARASAKA, LA
PREMIERE CHOSE QUI
LEUR VIENT A L'ESPRIT
EST L'IMAGE DES
GARDES VETUS DE
NOIR AUXQUELS UN
SI GRAND NOMBRE
DE CORPORATIONS,
D'ENTREPRISES, ET DE
PERSONNES PUIS-
SANTES FONT APPEL
DE PAR LE MONDE.

ARASAKA



ARASAKA

- Sécurité corporative, police corporative, et diverses opérations mineures
- Siège social : Tokyo
- Bureaux régionaux : Osaka, Kyoto, Madrid, Genève, Helsinki, Londres, Paris, Rome, Bangkok, Singapour, Hong Kong, Tokyo, Séoul, Mexico, Night City, New York, Los Angeles, Chicago,

Honolulu, Washington, Montréal. Petits bureaux locaux disséminés dans le monde entier.

- Nom et lieu de résidence du principal actionnaire : Saburo Arasaka de Tokyo, 19,9 %

■ Employés :	Dans le monde	1 000 000
	Troupes	100 000
	Clandestins	5 000

HISTORIQUE

En 1942, au-dessus de Guadalcanal, des avions de chasse américains F4F Grumman livrèrent combat à un vol de bombardiers japonais Betty provenant de l'île Rabaul. Les Zéro qui escortaient les Betty rompirent leur formation pour affronter les attaquants, et une bataille rangée s'ensuivit. L'un des pilotes de Zéro était le Lieutenant Saburo Arasaka. Agé de vingt-trois ans, c'était le rejeton d'une riche famille issue de plusieurs lignées de *samouraïs*. Malgré son jeune âge, Arasaka était un as de l'aviation, il était respecté et avait officiellement abattu plus de vingt pilotes. Il combattait avec l'esprit et le dévouement de ses ancêtres *samouraïs*, tirant une fierté farouche de son pays et nourrissant une loyauté éternelle envers son Empereur.

Malheureusement, ce jour devait être le dernier de la carrière de pilote et de soldat d'Arasaka. Comme le jeune Lieutenant volait en zigzag à la poursuite d'un des chasseurs F4F Wildcat, braquant son arme pour tuer son deuxième homme de la journée, il traversa la ligne de tir d'un autre avion américain. Saburo ne resta assez longtemps en position de vulnérabilité pour être abattu, mais plusieurs balles traversèrent sa verrière, lui fracassant le bras tout en envoyant des éclats de Plexiglas s'enfoncer dans son oeil gauche et dans son crâne. A peine conscient, il laissa son chasseur se précipiter vers le terrain situé quinze mille pieds plus bas.

Quelques précieuses secondes plus tard, Saburo lutta pour reprendre connaissance, mais ce fut seulement pour voir le sol se ruer sur lui. Malgré la douleur violente et la perte de l'usage d'un bras, il tira sur son manche à balai, redressa son avion et en reprit le contrôle à moins de 600 petits mètres de la terre. Alors, se retapant du mieux qu'il put, il s'en retourna vers Rabaul, sûr de trouver la mort avant d'avoir fini de traverser les 900 kilomètres d'océan qu'il lui fallait survoler. Tout au long du chemin, il dut combattre des douleurs atroces et une inconscience toujours plus menaçante, mais il ne périt pas au-dessus de la mer. Il ne s'écrasa pas davantage lors de son atterrissage. Il attendit d'avoir présenté son rapport au commandant de la base de Rabaul pour s'autoriser à s'évanouir. Il fut alors transporté à l'infirmerie. Il regagna Tokyo avant d'avoir repris conscience.

Le coup le plus dur lui fut porté dans un hôpital de Tokyo. Saburo s'entendit dire qu'il était irrémédiablement aveugle de l'œil gauche et que son bras droit, s'il n'avait pas été amputé, était trop endommagé pour lui servir. Il ne volerait plus jamais. Il fut sommairement démobilisé et renvoyé au domaine que la famille Arasaka possédait en dehors de Tokyo. Il passa ses journées à ruminer sa perte et à regretter de n'être pas mort dans les cieux ; ainsi, il n'aurait pas connu l'humiliation d'avoir survécu dans un corps handicapé.

Le 15 août 1945, l'empereur fit diffuser l'édit de capitulation du Japon et renonça à sa divinité. Saburo en fut atterré. Il était sur le point de se suicider dans la cerisaie du domaine quand il eut un éclair de lucidité intuitive. Bien que l'économie et l'industrie du Japon fussent en ruine, Saburo entrevit un ave-



Le Lieutenant Arasaka sur la base Sud-Ouest Pacifique, vers la fin de 1942

nir où le Japon était redevenu puissant, non pas militairement, mais commercialement. Le pays serait une ardoise vide attendant que la personne dotée des ressources adéquates vienne y tracer une nouvelle image. Son père, Sassaï Arasaka, était un homme perspicace qui avait prédit la chute finale du Japon. Il avait tiré profit de l'industrie de guerre mais, s'opposant en cela aux exhortations passionnées de Saburo, il s'était assuré que la majeure partie de la fortune des Arasaka fut secrètement protégée dans des capitaux et des comptes en banque cachés à l'étranger. A présent, dans la cerisaie, Saburo pouvait voir la sagesse des actions de son père. En tant que descendant de la famille, cette fortune serait bientôt sienne et sous son contrôle... une fortune qui, si elle était utilisée à bon escient, permettrait à un homme intelligent comme Saburo de remettre le Japon en course et de briguer une position de force depuis laquelle le pays pourrait dominer le monde sur les plans politique et économique. Les enfants d'Amaterasu régneraient, non plus sous l'égide de l'Empereur, mais sous celle d'un nouveau dieu : le commerce. Saburo retira le centimètre de dague qu'il s'était enfoncé dans les abdominaux avant que la vision n'ait arrêté son bras et regagna la demeure familiale. Cette nuit-là, il commença des études de politique, d'économie, et d'histoire, et les poursuivit jusqu'à la mort de son père, survenue en 1960.

En 1960, c'est un Saburo âgé de 41 ans qui prit la suite de son père au poste de dirigeant de la Corporation Arasaka. A cette époque, Arasaka était encore une organisation relativement petite, réintégrant tout juste la scène du commerce international. Le père de Saburo avait procédé avec lenteur pour ré-

cupérer le capital et les ressources mis au secret pendant la guerre. Saburo s'attela lui-même à l'achèvement de cette tâche. Il commença également à donner une structure conforme à ses aspirations personnelles au développement de la Corporation Arasaka. Le pouvoir résultant d'une force purement financière et commerciale ne le satisfaisait pas. Pour atteindre son but et élever le Japon au rang de superpuissance militaire et économique, il lui faudrait exercer un imperceptible contrôle politique tant au Japon que dans le monde. Cette tâche s'avérerait longue et ardue, mais il était l'homme de la situation.

Saburo savait que la clé du pouvoir dans le monde moderne était l'information. Il avait donc besoin d'une organisation à même d'obtenir cette dernière librement, facilement, et sans éveiller les soupçons. Gardant cette idée à l'esprit, il créa le département Arasaka Sécurité de la Corporation Arasaka. Cette nouvelle division se spécialisa dans le personnel et les effectifs corporatistes, l'électronique, la sécurité et la protection informatiques de haute qualité. Lentement, sur une période de vingt-cinq ans, Arasaka Sécurité se bâtit la solide réputation d'être la compagnie la plus efficace de son genre sur toute la planète. Lorsque arriva le milieu des années 1990, les gardes Arasaka étaient employés par milliers dans le monde entier et ce, par des personnalités et des corporations puissantes ; en outre, les experts en contre-mesures d'intrusion et en sécurité informatique d'Arasaka étaient engagés par bien d'autres encore. Il ne fallut donc pas longtemps au département Sécurité de la corporation pour devenir l'un des trois holdings les plus puissants d'Arasaka, les deux autres étant la Banque Arasaka et les Manufactures Arasaka.

Les études assidues (et le génie personnel) de Saburo lui permirent de prévoir l'effondrement du marché mondial de 1994, et la débâcle américaine de 1996. Ainsi prémuni contre le désastre, Saburo, certes vieillissant mais toujours compétent, put prendre les mesures qui s'imposaient. Alors, grâce à ses manipulations et à ses investissements forts adroits, il fit de la Corporation Arasaka l'une des rares institutions commerciales à profiter du crash. Arasaka avait été une grande firme avant la catastrophe boursière ; dans la période qui suivit, elle prit des proportions gigantesques et devint l'un des plus grands conglomérats de la Terre.

Le monde de contrôle et de libération corporatistes qui surgit de l'effondrement fut la réponse à tous les rêves de Saburo. Il exploita furieusement le nouvel ordre mondial. En 1997, Arasaka Sécurité se mit à fournir des paramilitaires et à former l'une des premières armées corporatistes dans son école d'agents et de gardes, un camp situé à Hokkaido, dans les terres arides et lugubres du nord du Japon. Il s'ensuivit une ère impitoyable où Arasaka détruisit ou absorba autant de concurrents que possible, et racheta toutes les compagnies non compétitives dont Saburo pensait pouvoir tirer avantage.

Les années 1997 à 2020 virent la Corporation Arasaka continuer à se diversifier et à se renforcer. Ses meilleures armes en vigueur restent la Banque Arasaka, les Manufactures Arasaka, et ses groupes de Sécurité. La firme est incroyablement riche et puissante et Saburo l'un des hommes les plus fortunés

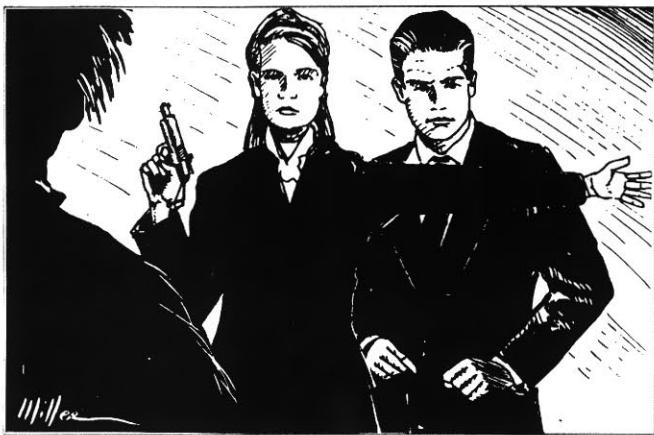
au monde, mais il n'a pas perdu de vue son but initial. Il est maintenant âgé de 101 ans. Il s'est grandement fait remodeler le corps et a remplacé son oeil et son bras morts par les outils modernes de la cybernétique. Toutefois, il est cloué sur sa chaise roulante et quitte rarement l'inexpugnable domaine familial situé en bordure de Tokyo. Malgré ses limitations physiques, il a toujours l'esprit aussi vif. Son fils Kei est maintenant le dirigeant de nom de la Corporation Arasaka, mais toutes les décisions et tactiques majeures restent assujetties à l'appréciation de Saburo. Celui-ci prépare son fils à assumer le contrôle total de la corporation et à comprendre ses desseins personnels, mais pour l'instant il demeure indéniablement le grand patron de l'entreprise.

PRODUITS ET DESSEINS PRINCIPAUX

LA SECURITE

SI LA CORPORATION ARASAKA est très diversifiée, une de ses branches est à l'évidence plus omniprésente que les autres, surtout en Europe et aux Etats-Unis : le département Arasaka Sécurité. Quand les gens pensent à Arasaka, la première chose qui leur vient à l'esprit est l'image des gardes vêtus de noir auxquels un si grand nombre de corporations, d'entreprises, et de personnes puissantes font appel de par le monde. Même si ces gardes ne sont pas décelables, le logo Arasaka est bien visible sur la plupart des armes, ordinateurs, et autres équipements qu'utilisent les équipes sécuritaires d'autres groupes et corporations. Arasaka est la force la plus visible dans le monde de la location de services de sécurité privés et corporatistes. En 2020, il est largement admis que la meilleure façon de protéger ses intérêts fonciers consiste soit à consacrer plusieurs années et plusieurs millions d'euros à former et à équiper sa propre armée, soit, et plus simplement, à faire appel à Arasaka.

Arasaka loue ou fournit au forfait ses services sécuritaires de diverses façons. La plus évidente et la plus répandue concerne les effectifs sécuritaires corporatistes, les omniprésents gardes armés au costume noir. Dans le monde de 2020, où les assauts et les extractions corporatistes sont une banalité, le gardien de nuit (ou le réceptionniste chargé de la sécurité) gavé de café pour tenir le coup se montre tristement démodé et inadéquat. Les effectifs sécuritaires corporatistes se composent de forces d'intervention sur site capables d'engager le combat sans délai et ainsi de repousser les tentatives d'assaut, d'extraction, et de sabotage industriel. Les multinationales n'ont pas toutes le pouvoir, l'argent, ou le désir de réunir des forces sécuritaires bien à elles. Si ces groupes souhaitent rester à flot sur les mers démontées de la concurrence moderne, ils ont une autre solution à leur disposition : louer les forces en question à une autre firme. Arasaka n'est pas la seule compagnie à proposer ce service, mais c'est la plus grande d'entre toutes et elle jouit de la meilleure réputation. Le personnel sécuritaire de combat d'Arasaka est renommé pour être le mieux entraîné et le plus compétent des services d'ordre actuels. Il est cher, mais on considère généralement qu'il s'agit là un bon investissement. L'importance numérique de l'effectif nécessaire n'est pas prise en compte.



Garde du corps Arasaka type en action

Arasaka peut louer des gardes par groupes allant de un à un millier d'agents par contrat. Leur service dure vingt-quatre heures et ils peuvent loger sur site ou au bureau local d'Arasaka, à la discrétion du contractant. Tous les gardes Arasaka bénéficient d'une formation complète en matière de procédures sécuritaires, d'utilisation de l'équipement, de combat avec et sans armes, et de lutte au corps à corps. Selon la somme que le contractant désire verser pour chaque garde, différents niveaux d'armement et de spécialisation sont disponibles, à commencer par les réceptionnistes non armés pour finir par des équipes de combat à intervention rapide parfaitement armées et habillées de vêtements blindés.

Chaque contrat de location de troupes s'accompagne d'un certain nombre d'options entraînant des frais divers. Le client peut commander des gardes exclusivement masculins ou au contraire strictement féminins, ou bien un panaché très précis des deux sexes. En outre, Arasaka proposant ses services dans le monde entier, les contractants peuvent demander des gardes parlant couramment le japonais, l'allemand, l'espagnol, l'anglais, l'italien, le chinois (mandarin et cantonais), le coréen et le français. Il est exigé de ces derniers qu'ils puissent tous tenir une conversation en anglais sans pour autant le parler couramment. Certains sont bilingues. D'autres se spécialisent dans les armes lourdes, dans le combat sans armes, et dans des types de terrain particuliers ; ils sont disponibles pour les contrats portant sur des situations variées. Il est également possible de prescrire différents niveaux de dissimulation des forces sécuritaires allant de la discrétion et de l'invisibilité absolues à une présence ostentatoire et menaçante. Si les forces de la sécurité sont visibles, les clients peuvent choisir de les faire apparaître sans signe d'identification ou au contraire revêtus de façon à bien montrer leur appartenance aux Troupes Arasaka. Seules des circonstances rares (par exemple quand il est nécessaire de donner des indications trompeuses) verront les troupes Arasaka porter l'uniforme ou le logo de la corporation contractante, ou ceux d'une autre compagnie.

Arasaka loue également ses forces paramilitaires pour des opérations ponctuelles comme les extractions. Ce genre de contrat peut s'avérer extrêmement onéreux du fait des pertes d'hommes et d'équipement de valeur possibles. Mais si un conglomérat a besoin qu'une opération difficile soit effectuée, Arasaka peut s'en charger moyennant un prix approprié.

Quand les troupes Arasaka sont engagées pour ce type d'action militaire, elles agissent toujours sans signe distinctif ou sous les couleurs d'une multinationale ou d'une armée sur laquelle le client veut faire retomber la responsabilité. Bien entendu, le Conseil d'Administration du siège social de Tokyo a décrété une politique visant à ne jamais laisser une équipe de la firme attaquer une installation ou une corporation lui appartenant ou protégée par un contrat Arasaka. Des entorses sont faites à cette règle si ce type d'opération peut rapporter du profit à la compagnie.

Arasaka offre un autre style de protection, la surveillance personnalisée. Celle-ci se traduit par des gardes du corps, des équipes d'escorte, et des gardes affectés à domicile. Ce service est cher mais populaire dans le milieu des célébrités, des hommes d'affaires fortunés, et des politiciens de diverses nations qui ne font plus confiance à leurs Services Secrets respectifs. Comme pour les gardes corporatistes, il existe plusieurs options parmi lesquelles le sexe, le nombre d'agents, le style de vêtements, l'âge, le caractère plus ou moins visible, la race, la nationalité, le niveau d'armement, la formation, et les services accomplis. Certains cercles considèrent comme très chic d'engager un beau garde du corps Arasaka du sexe opposé à plein temps. Ces gardes du corps individuels travaillent généralement en solo ou dirigent des effectifs ne dépendant pas d'Arasaka et recrutés par leur client. Plus d'une star de braindance ou autre célébrité refuse de se montrer sans être accompagnée de deux ou trois gardes du corps élégants mais vigilants. Souvent, elles vous disent avec fierté que "leurs gens" proviennent d'Arasaka. C'est là l'une des marques de statut les plus pratiques dont on puisse disposer en 2020.

En plus de fournir des hommes et des femmes entraînés à des corporations, des groupes, et des individus, Arasaka loue et vend l'équipement sécuritaire qu'elle fabrique. Les articles types consistent en des caméras, des dispositifs de surveillance et de détection de périmètre, des réseaux et des bureaux sécuritaires informatisés, des installations anti-incendies, et des systèmes d'accès au personnel informatisés. Des objets plus exotiques sont également disponibles, tels les équipements de détection d'armes et de bombes, les mines-pièges, et d'autres "dispositifs de dissuasion mortels". La sécurité informatique est aussi pourvue par Arasaka. De même, des systèmes de GLACE noire ou blanche brevetés par Arasaka peuvent être intégrés aux configurations informatiques du client. Arasaka assure aux personnels extérieurs à ses effectifs une formation au maniement de tous les systèmes sécuritaires qu'elle vend, mais il est plus fréquent de voir ses clients acheter un ensemble comprenant et l'équipement, et les membres d'Arasaka formés à son utilisation. Les programmes de GLACE sont une exception, car ils sont maniés depuis des systèmes contrôlés par des employés d'Arasaka. Ces informations étant brevetées, Arasaka utilisera ces programmes pour vous protéger, mais ne vous laissera pas les étudier.

Le dernier type de personnel loué par Arasaka se compose de conseillers en sécurité. Si vous désirez posséder un bon service sécuritaire dirigé par des gens de chez vous, mais si vous ignorez comment vous y prendre pour obtenir le meilleur résultat,

tant possible, vous pouvez demander à une équipe de Conseillers en Sécurité d'Arasaka d'inspecter vos locaux et de procéder à l'analyse des capacités de vos ennemis potentiels. Ils utiliseront ces informations pour vous recommander le type et la puissance de feu des forces sécuritaires à engager, ainsi que le genre d'équipement et de contre-mesures à installer. Ils opéreront à n'importe quel niveau compris entre des gardes du corps personnels et une protection corporative mondiale.

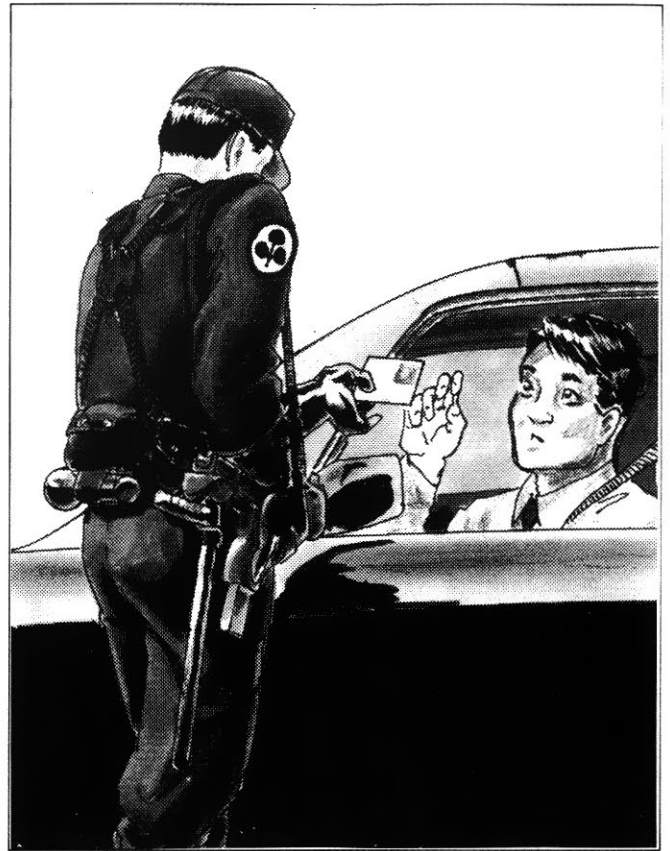
La concurrence étant ce qu'elle est en 2020, le Département Sécurité de la Corporation Arasaka continue à faire de belles affaires et demeure la branche la plus voyante de sa maison mère. Tous les personnages évoluant dans l'univers de Cyberpunk finiront par se heurter à Arasaka Sécurité. Ils feraient bien d'être sur leurs gardes lorsque cela se produira s'ils ne veulent pas finir sous la forme d'un alinéa statistique sur la longue liste où Arasaka note les opérations de défense réussies de ses clients.

LES SERVICES DE POLICE

ARASAKA DIRIGE UN SERVICE de location de policiers intensif qui dépend du département Sécurité. Ces services de police sont semblables de bien des façons à ceux de la sécurité, mais le personnel reçoit une formation et un équipement légèrement différents, et les clients sont des villes et des comtés en lieu et place des corporations. Comme ils doivent opérer au milieu des gens, les agents de police Arasaka font généralement preuve de meilleures qualités relationnelles que leurs contreparties butées de la sécurité privée. La majorité des armes et équipements restent les mêmes, mais les départements de police dirigés par Arasaka disposent de voitures et de vans équipés pour la police qu'ils préfèrent, dans la plupart des situations, aux gros véhicules anti-émeutes des départements sécuritaires.

A l'instar de toutes les polices corporatives, celle d'Arasaka doit opérer dans les limites du cadre légal civil et fédéral présidant aux procédures et à l'éthique policières. Bien entendu, comme c'est toujours le cas pour les opérations corporatistes, elle contournera plus volontiers ces règles que les départements de police officiels. Toutefois, un usage excessif de la violence dans le secteur public s'avère mauvais au niveau des relations publiques et, à tout prendre, une rencontre avec la police d'Arasaka comporte beaucoup moins de risques mortels qu'un affrontement avec les effectifs sécuritaires de la firme. De par le monde, un nombre incalculable de villes, de comtés, d'arcologies, et de métropoles s'appuient sur des forces de police privées. Entre autres, Arasaka couvre San Diego, Cincinnati, Philadelphie, Honolulu, Bucarest (Roumanie), Belfast (Irlande), Singapour, et plusieurs métropoles japonaises de premier plan telles Hiroshima, Nagoya, Yokohama, et Sapporo. Il est intéressant de constater que, malgré les pressions exercées par la corporation, Tokyo continue d'employer un département de police public.

Les services de police d'Arasaka et ceux des autres conglomérats ont tendance à être engagés par des métropoles et des arcologies qui n'ont pas les moyens de restaurer leurs départements publics décrépits et rongés par la corruption, ou ne pos-



sèdent pas les effectifs et l'équipement nécessaires pour régler les problèmes locaux (Belfast ou Philadelphie, par exemple). Dans les cas où les multinationales prennent le relais des départements de police publics, un grand nombre des agents et employés de ces derniers sont embauchés par la compagnie et reçoivent une formation et un équipement nouveaux. Tout indésirable est rejeté ; le département est réduit à l'essentiel et dirigé en conformité avec les critères corporatistes standards, ce remaniement s'opérant de façon fort bureaucratique. Parfois, la firme se contente de tout reprendre à zéro.

Il est bon de noter que la plupart des multinationales, y compris Arasaka, n'exigent pas forcément d'être payées en retour de la constitution et de l'entretien d'un département de police. Elles peuvent obtenir des compensations non monétaires, parmi lesquelles le droit de participer à l'élaboration des politiques locales, l'acquisition de terres et de propriétés foncières, la possibilité d'effectuer des livraisons et d'expédier le courrier franco de port, le contrôle policier et sécuritaire absolu d'une zone située en bordure d'installations corporatives sensibles, ou un avantage sur d'autres concurrents possédant des bureaux dans le même secteur. (Exemple : les usines Arasaka de Yokohama sont protégées par Arasaka Sécurité et par une force de police municipale également dirigée par Arasaka. Cela double les risques encourus par ceux qui tenteraient de semer le désordre.)

FABRICATION DES ARMES ET EQUIPEMENTS DE LA SECURITE

A L'ÉPOQUE DE SASSAÏ, dans les années 30 et 40, Arasaka était un cartel industriel qui tirait profit de l'effort de guerre et

d'avant-guerre. Dans les années qui suivirent cette dernière, la capacité de fabrication de la compagnie fut fortement réduite par les bombardements et l'occupation. Quand Saburo commença à reconstruire la corporation dans les années 1960, il éloigna ses usines de l'industrie lourde à laquelle elles s'étaient consacrées pendant la guerre. A la place, il se concentra sur des marchandises à même de servir sa future idée maîtresse, le Département Sécurité. Par conséquent, les Manufactures Arasaka produisirent pendant quelques années des armes et des équipements de police, du matériel destiné aux maigres forces de défense du Japon, et des articles touchant au domaine sécuritaire. A la fin des années 60, Saburo prit également le train de la haute technologie en marche. Peu avant le crash boursier et l'effondrement de l'économie mondiale, il investit également dans plusieurs fabriques étrangères d'armes lourdes et légères.

Après le crash, Saburo regroupa les capacités de production d'Arasaka afin d'exploiter la déstabilisation commerciale et politique mondiale. Il accrut la fabrication de produits high-tech et sécuritaires et ramena au Japon les usines d'armes situées à l'étranger. Aujourd'hui, en 2020, la Corporation Arasaka manufacture le meilleur équipement de sécurité personnelle et corporatiste disponible sur le marché. Elle réalise également des systèmes informatiques de petite et moyenne tailles, ceux-ci étant largement dévolus aux applications sécuritaires ou défensives. Les usines d'armes produisent tout l'armement utilisé par les troupes Arasaka à l'exception des systèmes spécifiques et des armes exotiques. Même si elle ne brasse pas un volume aussi énorme que celui de Militech ou d'autres compagnies spécialisées dans la fabrication exclusive d'armement, Arasaka réalise des profits comparativement appréciables sur ses ventes d'armes. La plupart de ces dernières sont des armes portables, des dispositifs non mortels tels que les tasers et les EMP, et des armements affiliés à la sécurité comme les armes et les mines contrôlées par ordinateur. Arasaka fabrique aussi diverses armes personnelles et trois types de véhicules.

Nota : Consultez la partie intitulée "*Uniformes, équipement et personnel*" pour lire les articles consacrés à l'équipement, lequel comprend plusieurs produits Arasaka.

PRODUCTION GLOBALE

LORS DE SON EXPANSION POST-CRASH, Saburo reconstruisit également les holdings industriels lourds et généralistes d'Arasaka. L'effondrement ayant éliminé un grand nombre de cartels et de firmes de fabrication, une profusion de compagnies instables, d'usines en réserve, et de matières premières en excès fut mise sur le marché à des prix exceptionnellement bas. Sous la direction habile d'Arasaka, ces nouveaux holdings furent transformés et redevinrent des entreprises profitables, fabriquant des articles allant des avions de ligne commerciaux aux jouets en passant par les équipements médicaux. Contrairement au matériel de sécurité et à l'armement, la plupart des produits conçus et vendus par ces filiales de deuxième génération ne sont pas commercialisés sous le nom d'Arasaka mais sous celui de leur marque initiale ou des autres succursales d'Arasaka. Cela dit,

elles appartiennent à la toile de propriétés corporatives tissée par Saburo et font partie intégrante de l'empire Arasaka. Grâce au pouvoir et aux revenus issus des fabrications d'armes et généralistes, les Manufactures Arasaka constituent l'une des trois compagnies charnières de la Corporation Arasaka.

LA BANQUE

LA TROISIÈME ET DERNIÈRE SECTION charnière de la Corporation Arasaka est la Banque Arasaka. Elle n'est pas très connue du public car elle tend à traiter des comptes corporatifs et commerciaux uniquement. La Banque Arasaka fut fondée par Saburo avec l'aide des contacts qu'il possède au sein du gouvernement et ce, afin d'exploiter l'explosion de la croissance économique japonaise qu'il prévoyait pour les années 60, 70, et 80. La banque utilisa une partie de l'immense fortune d'Arasaka pour établir un capital de départ. Puis, progressant par degrés après avoir commencé petite, elle se mit à accepter des comptes corporatifs et, grâce au génie des conseils de Saburo, à consentir des prêts et des placements de première qualité aux corporations destinées à connaître croissance et expansion.

Sous la conduite experte de Saburo, la Banque réalise des profits réguliers depuis sa création. Le choix de Saburo d'accorder des prêts et de gérer les placements des autres compagnies lui a permis de maintenir un équilibre et ce, même au début des années 90, quand plusieurs institutions financières japonaises se trouvaient dans une situation instable. Pendant et après le crash de 94, la Banque connut une période difficile ; en effet, des prêts et des placements censés être excellents s'avèrent mauvais. Toutefois, un peu de prévoyance lui permit de survivre en subissant un minimum de dommages financiers au moment même où tant d'autres institutions faisaient faillite. Grâce à une gestion intelligente, la Banque Arasaka continua de produire des bénéfices pendant les années post-Crash.

Aujourd'hui, en 2020, elle fait toujours de bonnes affaires. Saburo fut l'une des premières personnes à investir massivement dans la cybernétique et dans l'industrie du Réseau, et les recettes de ces transactions ont ajouté quelques zéros aux comptes bancaires d'Arasaka. La Banque s'occupe toujours principalement des comptes de dépôts, des emprunts, et des placements des autres corporations, mais elle accepte également quelques comptes privés, parmi lesquels on trouve ceux de la famille Arasaka et de certains hommes d'affaires, personnages célèbres, et politiciens fortunés issus de diverses parties du globe. Jusqu'à maintenant, les affaires ne donnent pas signe de fléchissement.

LE PLAN DE SABURO

LE BUT DE SABURO EST SIMPLE : il veut que le Japon recouvre sa gloire impériale et puisse ainsi exercer sa puissance militaire et économique sans entrave, sur Terre comme dans l'espace. Il souhaite également un retour aux valeurs conservatrices de sa nation : le sens de l'honneur, le sens du devoir, et la piété impériale. Cependant, Saburo est un penseur progressiste. Il a prévu la naissance de l'âge de l'information lorsqu'il

a pris le contrôle de la Corporation Arasaka ; il savait qu'il lui faudrait posséder une arme propre à cet âge pour parvenir à ses fins. Saburo a fait de la Corporation Arasaka l'arme en question.

Du fait même de sa taille et de sa richesse, la Corporation Arasaka manie une somme de pouvoirs formidable, issue du contrôle financier qu'elle exerce et de son intérêt tout particulier pour la politique. Sa puissance légale, aussi répandue soit-elle, n'est toujours pas suffisante pour que Saburo atteigne ses buts. Par conséquent, depuis le jour où il a pris les rênes d'Arasaka, il ne cesse d'étendre son influence personnelle dans le monde en recourant à des moyens infâmes. Les premières opérations illégales ont été conduites dans le mois qui a suivi la mort de son père.

L'outil le plus efficace de Saburo est le département Sécurité de la firme. Celui-ci mène l'opération de recueil d'informations la plus active au monde, et surpasse de très loin les capacités des gouvernements nationaux et des autres compagnies. La triste vérité, c'est qu'il est impossible de cacher ses secrets aux gens qu'on a engagés pour les protéger. Les solides résultats obtenus par Arasaka en matière de sécurité, et sa façon subtile de mettre les renseignements qu'elle acquiert en pratique, ont rendu toute détection de ses activités quasiment impossible. Dans les profondeurs du Complexe de Recherches Arasaka, quelque part sur les côtes rocheuses de la nordique île d'Honshu, se trouve une immense base de données qui renferme la totalité des informations glanées par Arasaka au fil de ses milliers de contrats sécuritaires. Elle contient également tous les renseignements rapportés par l'espionnage industriel et les opérations illégales de surveillance ou autre de la compagnie. Des équipes d'analystes de confiance travaillent sur cette base de données vingt-quatre heures sur vingt-quatre.

Saburo ne gambade pas d'une corporation ou d'un individu à l'autre pour vendre à tout va les secrets ainsi découverts. Cette attitude entraînerait vite la découverte et l'étalage des activités d'Arasaka et, par là-même, sa perte. Au contraire, Saburo utilise ces données illicitement acquises de la plus subtile des manières, les laissant influencer ses décisions commerciales, ses investissements, et un recours à la force basé sur les tendances et les développements qu'il perçoit chez les autres compagnies et organisations. Libéré du risque inhérent aux conjectures, Saburo est à même de conduire ses acquisitions, ses investissements, et ses opérations clandestines avec une précision infaillible. Il se sert de firmes fantoches pour diriger un grand nombre de transactions, obscurcissant toujours plus le lien menant à Arasaka. De cette façon, Saburo et le Conseil d'Administration d'Arasaka continuent de conforter la puissance exercée par la corporation dans le monde. Cette pratique perdue depuis le début des années 1970 et a atteint des sommets dans l'univers déréglementé et basé sur l'information de la période postérieure à l'effondrement.

La Banque Arasaka s'est également montrée un outil utile pour le trafic d'influence de Saburo. Nombre de multinationales et d'individus luttant pour s'établir ont fourni des informations clés à Arasaka, ou lui ont rendu des services au caractère

douteux, pour la remercier d'un placement déterminant ou d'un prêt accompagné d'un faible taux d'intérêt. En outre, la banque participe grandement au système de blanchiment de l'argent qui permet à Saburo de dissimuler les liens existant entre Arasaka et ses compagnies fantoches. La gestion fort avisée des cadres de Saburo, combinée à l'influence de ce dernier, ont maintenu toutes les activités illégales de la banque à l'abri du regard scrutateur des gouvernements.

Le troisième outil dont Saburo s'est servi pour étendre l'influence de la firme est celui des opérations clandestines : extractions, agressions, assassinats, et chantage. Elles dépendent, pour plupart, du département Sécurité de la multinationale et sont donc menées par des agents formés au sein de celui-ci. Le chantage et la corruption sont de loin les méthodes les plus employées par la division des opérations clandestines du conglomerat. Les moyens dont dispose Arasaka en matière de surveillance et de contre-sécurité ont permis à ses agents de salir la réputation de politiciens, de chefs spirituels, et de cadres corporatistes très en vue dans divers pays. D'ordinaire, le prix exigé n'est pas de l'argent mais des actions qui, quelque part, profiteront aux intérêts d'Arasaka. La corporation se donne toujours beaucoup de mal pour rendre tout rapport direct entre ces types d'opérations et le nom "Arasaka" impossible à établir. Si les guerres corporatistes et les opérations clandestines sont une banalité en 2020, Saburo n'en désire pas moins s'assurer que nul être extérieur au premier cercle de la firme ne puisse deviner son plan directeur ni découvrir la portée réelle de l'influence d'Arasaka.

ARASAKA DISPOSE D'ORES ET DEJA D'UNE PUISSANCE FINANCIERE SUPERIEURE A CELLE DE N'IMPORTE QUELLE CORPORATION DU MONDE INDUSTRIALISE. SI LES ALLIANCES CORPORATIVES DRESSEES A SON ENCONTRE N'EXISTAIENT PLUS, ELLE POURRAIT REPRESENTER LE FACTEUR INDIVIDUEL LE PLUS PUISSANT DE 2020.

A l'occasion, quelqu'un assemble les pièces du puzzle et entrevoit la nature véritable des buts et du pouvoir d'Arasaka. Si la firme a vent qu'une personne met son nez où elle ne devrait pas, ou si cette dernière a découvert une chose qu'elle n'aurait pas dû découvrir, le bureau local d'Arasaka lui arrange un petit accident. Dans le cas où cette mission s'avérerait particulièrement délicate, la maison mère de Tokyo sera contactée afin de préparer une opération spéciale à même de résoudre le problème. En général, la majorité des bureaux locaux sont mieux équipés en matériel et en hommes qu'il n'est nécessaire pour accomplir ce type de besogne.

D'habitude, Arasaka se donne beaucoup de mal pour éviter qu'une opération clandestine puisse lui être imputée à moins, comme cela arrive parfois, de vouloir faire un exemple de sa

cible. Toutefois, il est des moments où la compagnie fait tout son possible pour faire connaître sa participation à une opération. Cela se produit généralement quand elle use de représailles envers une personne, un groupe, ou une autre corporation ayant publiquement empiété sur ses droits. Arasaka a également pour politique d'assassiner les individus et de donner l'assaut aux multinationales qui percent la sécurité des installations protégées par un contrat Arasaka. Dans ces situations, Arasaka se montre puissante et impitoyable, entretenant du même coup sa réputation d'adversaire opiniâtre et mortel.

Les opérations secrètes et l'influence politique et économique d'Arasaka ont atteint leur maturité dans le monde de 2020, dotant la corporation d'une grande emprise sur le monde. Des centaines de politiciens et d'agents influents, occupant toutes les sphères gouvernementales de tous les pays importants de la planète, sont dans la poche de la firme. En outre, Arasaka contrôle des milliers de citoyens riches et influents, des départements de police et des cadres corporatistes ; certains acceptent volontiers cette emprise et d'autres s'y plient sous la contrainte. Saburo et le Conseil d'Administration de Tokyo utilisent ces pantins pour mieux seconder le plan directeur d'Arasaka : la domination économique et militaire du Japon. Dans ce pays, des politiciens appartenant à la compagnie ont, en 1996, mis au placard la clause constitutionnelle qui interdisait un armement à grande échelle. Depuis, Saburo travaille à la reconstruction de forces armées nationales. D'autres dirigeants de conglomérats ultra conservateurs, dont un grand nombre subissent l'influence d'Arasaka, souscrivent également à ce cri de ralliement. Arasaka dispose d'ores et déjà d'une puissance financière supérieure à celle de n'importe quelle corporation du monde industrialisé. Si les alliances corporatives dressées à son encontre n'existaient plus, elle pourrait représenter le facteur individuel le plus puissant de 2020.

Au sein de la corporation, seuls Saburo, ses fils, les membres triés sur le volet du conseil d'administration, et quelques analystes, cadres, et agents d'élite connaissent la véritable étendue des desseins et de l'influence d'Arasaka. Au niveau des employés, les informations sont communiquées dans la seule mesure où leur connaissance s'avère nécessaire. La priorité numéro un des salariés d'Arasaka est la loyauté, une notion qui prend plus de sens encore dans le département Sécurité, où la plupart des opérations délicates sont traitées. Les agents d'Arasaka Sécurité accepteront d'abord de mettre leur vie en jeu pour la compagnie et ensuite seulement pour le client. Il est exigé des troupes qu'elles observent une obéissance aveugle quand des tâches leur sont assignées ; toutefois, elles doivent tout de même faire preuve d'intelligence et d'initiative en mission ou au combat. Les agents et les cadres faisant montre d'une loyauté hésitante ou échouant lamentablement dans leur mission sont renvoyés. Ceux qui trahissent la compagnie ou lui nuisent sont éliminés.

ENNEMIS ET ALLIES

COMME ON POUVAIT LE PRÉVOIR, Arasaka a beaucoup d'ennemis dans le monde. Ceux-ci vont des corporations en

concurrence ou en conflit avec Arasaka à des individus puissants qui soupçonnent leurs maîtres chanteurs d'avoir partie liée avec Arasaka, sans oublier les polices internationales qui entrentvoient l'étendue des opérations illégales de la multinationale.

Parmi les conglomérats auxquels Arasaka s'est heurtée on compte Infocomp (ils ont plusieurs fois enquêté sur le passé et les holdings d'Arasaka pour alimenter leur base de données), le Network News 54 (il a perdu plusieurs reporters qui étudiaient Arasaka en vue de révélations) et Militech (elle fait concurrence à Arasaka sur le plan du matériel et de l'armement sécuritaires). Infocomp est minuscule à côté d'Arasaka et bénéficie de peu d'attention. La firme évite les confrontations directes avec le Net 54 et les autres organismes de presse afin de minimiser les risques de mauvaise publicité. Par contre, Militech et Arasaka en sont plusieurs fois venus aux mains et continuent à se combattre de façon régulière. Les organismes chargés de faire respecter la loi sont frustrés par la mort de leurs agents comme par l'habileté dont Arasaka fait preuve pour dissimuler ses conflits d'intérêts et ses opérations illégales. Non seulement la compagnie garde un secret absolu sur ses transactions et ses opérations clandestines, mais en plus elle a fait en sorte que, pour chacune de ses opérations illicites et cachées, des dizaines de transactions et de projets parfaitement légaux occupent le devant de la scène et focalisent l'attention du monde.

La catapulte électromagnétique lunaire de Tycho est une écharde à jamais enfoncée dans le flanc de Saburo. Peu de gens ont oublié le rocher qui s'est écrasé sur Colorado Springs lors des guerres orbitales de 2008. Saburo sait qu'il lui faudra un jour assujettir ou détruire cette catapulte pour guider le Japon vers sa destinée de conquêtes terrestres et spatiales. Il est sûr que la Colonie Tycho n'hésiterait pas à lancer un rocher sur le siège social de Tokyo si ses dirigeants estimaient qu'Arasaka ou le pays placé sous sa tutelle représentait une menace pour l'espace.

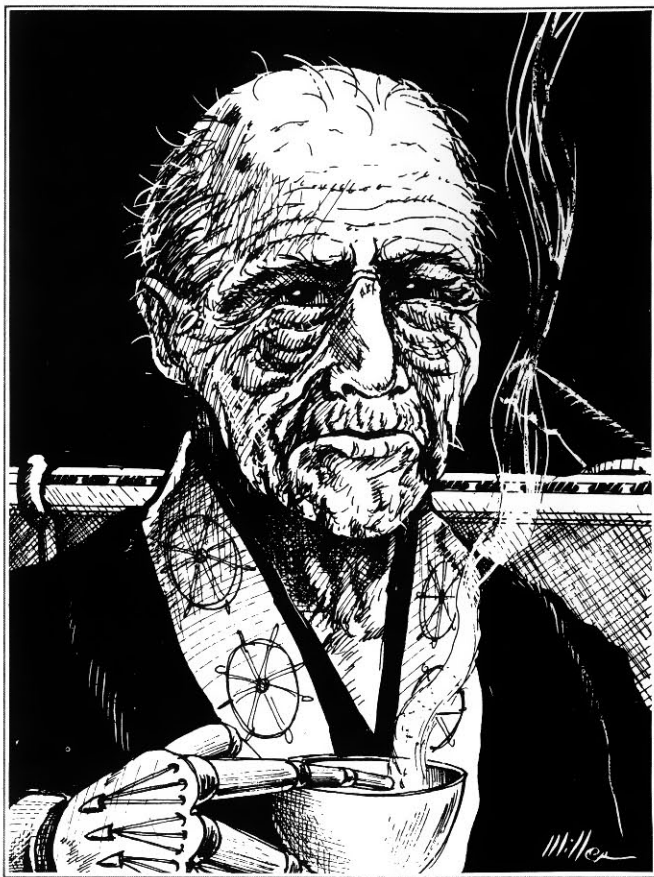
Malgré l'ampleur de la tâche et de l'adversité, le vieux Saburo continue de travailler à l'avènement de ce qu'il considère comme la destinée ultime de sa corporation : amener l'essor d'une nouvelle Dynastie Japonaise Impériale dirigée par la famille Arasaka.

PERSONNAGES CLÉS

SABURO ARASAKA

MALGRÉ SON VIEIL ÂGE et son physique décrépit, Saburo Arasaka demeure le génie qu'il était dans sa jeunesse. Par conséquent, il n'a jamais abandonné son contrôle de la Corporation Arasaka. Son fils aîné en est le Président Directeur Général, mais Saburo reste le président du conseil d'administration et le véritable décideur de la compagnie, abrité par un paravent de hauts administrateurs.

Du fait de son âge avancé (101 ans), Saburo est cloué sur une chaise roulante. Les docteurs lui ont appris que son corps ne pouvait plus accepter aucune greffe cybernétique ni organi-



SABURO ARASAKA

INT 10, REF 3, TECH 4, SF 10, BT 2, CH 5, MV 1, CON 3, EMP 8/5, SV 3, MC -1.

- **ROLE** : Corporate.
- **COMPETENCES** : Ressources 10, Look 4, Habillement et Style 4, Intimidation 7, Commandement 6, Education 10, Expert : Commerce International 10, Expert : Economie/Bourse 10, Expert : Histoire 8, Bibliothèque 7, Anglais 5, Sécurité Electronique 8.
- **CYBERMATERIEL** : Processeur de base, support de puces, connexion banque de données, nanochirurgiens, cyberoptique de base, Afficheur Times Square, cyberbras de base, cyberaudio, implant téléphonique, brouilleur CME, détecteur de micros. Dépend de sa chaise roulante motorisée.

KEI ARASAKA

HÉRITIER PRÉSOMPTIF DE L'EMPIRE ARASAKA, Kei est le fils aîné de Saburo et le confident en lequel ce dernier a le plus confiance. Kei a été formé et dressé avec rigueur en vue de son héritage de la corporation. Son expertise dans les domaines des affaires, des finances, et des investissements n'est surclassée que par celle de son père. Certes, Saburo prend encore les décisions les plus critiques, mais à 40 ans, Kei est déjà le P.D.G. officiel de la firme et possède de nombreuses années d'expérience à son actif de dirigeant. Il est pleinement conscient des

que. Il ne quitte donc presque jamais le domaine familial, situé en bordure de Tokyo, et ne s'aventure jamais hors de son cher Japon. Il lui arrive de se rendre au siège social de Tokyo et dans l'établissement de recherches sis au nord de Honshu, mais le plus clair du temps il prend part aux réunions du conseil par le biais d'une projection holographique émettrice-réceptrice ou par celui d'un univers de braindance où il apparaît sous l'aspect d'un seigneur féodal japonais. Souvent, son fils aîné Kei lui sert d'intermédiaire. Le bureau privé dont Saburo dispose au domaine comporte un terminal relié à l'ordinateur de Recherche et Développement. De là, il peut consulter et la base de données, et les analystes qui travaillent dessus.

Saburo souffre de mégalomanie obsessionnelle. Il se considère comme l'homme le plus habile ayant jamais existé, et estime qu'il est de son devoir de relever le Japon et de lui redonner ce qu'il perçoit comme sa gloire d'antan. A cet effet, il travaille sans relâche. Certains membres de sa famille pensent que son dévouement à son oeuvre est la raison de sa longévité. Saburo s'est tellement consacré à l'édification de son empire qu'il a seulement commencé à avoir des enfants après avoir passé le cap de la soixantaine. Il croit fermement aux valeurs japonaises traditionnelles et les fait respecter avec rigueur dans le domaine. Il y maintient également un décor classique, évitant tout mobilier moderne non-fonctionnel.

Saburo a l'intention de faire transférer sa personnalité dans une IA au moment de sa mort. L'équipement nécessaire pour une telle opération est gardé prêt à l'usage vingt-quatre heures sur vingt-quatre dans l'infirmerie du siège social de Tokyo. Une équipe spéciale est de garde afin de transporter Saburo s'il tombe malade ou souffre d'une forme de traumatisme quelconque.



méthodes de son père et de la portée du pouvoir de la compagnie. Il partage les rêves nationalistes de Saburo et a fermement l'intention de les mener à terme après la mort de son cher père.

Kei n'est pas autant sujet à l'obsession que son père, mais il est calculateur, froid, et efficace. Les humeurs de Saburo vont de la gaieté folle à l'accablement, selon les succès et contre-coups subis par son idée maîtresse. Kei, pour sa part, garde un détachement qu'il considère comme impératif pour prendre des décisions objectives. Le seul moment où il fait montre d'émotions est lorsqu'il se retrouve en famille ou en compagnie d'amis de grande confiance. Il est dévoué à son père et à sa demi-sœur cadette, et fait de son mieux pour assurer leur bonheur et leur bien-être permanent. Saburo est virtuellement prisonnier du Domaine, mais Kei ne cesse de parcourir le monde et de se rendre en orbite proche, organisant des réunions, fortifiant les affaires, prenant des contacts. Il ne se déplace jamais sans une lourde escorte. Pour l'instant, Kei n'est pas marié, mais il sait qu'il lui faudra bien avoir un héritier un jour.

KEI ARASAKA

INT 9, REF 6, TECH 2, SF 10, BT 8, CH 3, MV 7, CON 8, EMP 8/5, SV 8, MC -3.

■ **ROLE** : Corporate.

■ **COMPETENCES** : Ressources 10, Look 5, Habillement et Style 8, Commandement 6, Social 4, Perception 2, Education 7, Expert : Economie/Bourse 8, Expert : Commerce International 8, Expert : Administrateur 5, Anglais 6, Bibliothèque 5, Pistolet 4, Karaté 3.

■ **CYBERMATERIEL** : Processeur de base, support de puces, connexion banque de données, connexion superarme, armure sous-dermique, nanochirurgiens, cyberoptique de base, Afficheur Times Square, lunette de visée, cyberaudio de base, implant téléphonique, brouilleur CME, détecteur de micros, analyseur de stress vocal.

HANAKO ARASAKA

CONÇUE QUAND SABURO AVAIT QUATRE-VINGTS ANS, Hanako Arasaka est son plus jeune enfant et la prunelle de ses yeux. C'est la fille de la troisième et dernière femme de ce dernier, Michiko. Sa mère est morte peu après, cet enfantement ayant causé des complications.

Saburo s'est laissé charmer par la beauté remarquable de sa jeune fille, décidant de l'élever à l'abri des limites du domaine pour la protéger des traumatismes marquants d'une vie menée dans le monde extérieur. Hanako a reçu l'enseignement de précepteurs de confiance au sein dudit domaine. C'est une adulte à présent, pourtant elle quitte à peine la résidence une fois par mois et ce, uniquement en compagnie d'une lourde escorte. Coupée du monde extérieur, elle a appris à sillonner et à explorer le Réseau à titre de compensation. Saburo a fait en sorte que Hanako ne puisse jamais prendre conscience du côté sombre de la corporation mais, à force de parcourir le Réseau, cette dernière commence à soupçonner la terrible vérité.



Hanako est une femme douce et intelligente. L'emprisonnement bienveillant que son père lui impose depuis de nombreuses années l'exaspère, mais elle n'a jamais formulé aucune plainte. Elle sait que son père veut arranger son mariage pour consolider une alliance corporative, mais elle redoute secrètement le jour où cela se produira. Hanako ne désire pas blesser Saburo, mais elle s'est juré de vivre de façon indépendante après la mort de son père. Ses rapports avec Kei sont tendus. Celui-ci l'aime énormément, mais Hanako le trouve froid et menaçant.

HANAKO ARASAKA

INT 8, REF 9, TECH 5, SF 4, BT 10, CH 2, MV 5, CON 7, EMP 9/8, SV 7, MC -2.

■ **ROLE** : Netrunner.

■ **COMPETENCES** : Interface 8, Look 6, Habillement et Style 6, Perception Humaine 3, Social 6, Perception 4, Education 4, Connaissance des Systèmes 6, Anglais 4, Programmation 7, Danse 5, Aïkido 6, Musique : Jouer du Koto 7.

■ **CYBERMATERIEL** : Processeur de base, prises d'interface, support de puces, cyberoeil de base, Afficheur Times Square, Cyberconsole.

YORINOBU ARASAKA

YORINOBU ARASAKA FUT DIPLÔMÉ de Today à l'âge de 21 ans et, le lendemain de la cérémonie de remise des diplômes,

Saburo le conduisit dans ses quartiers privés du domaine familial. Là, il expliqua la vraie nature de la Corporation Arasaka au cadet de ses fils. Au lieu de se conformer à la vision de son père, comme Kei l'avait fait, Yorinobu en fut secrètement atterré. Cette nuit-là, après un dîner de fête donné en son honneur, il sortit furtivement du domaine et disparut dans la nuit de Tokyo.

Aujourd'hui, quatre ans plus tard, Yorinobu s'est entouré d'une troupe de rudes nomades de Tokyo : les *Koetsu no Ryu...* les Dragons d'Acier. Ensemble, ils ont juré de dénoncer et de détruire Arasaka. La nuit, ils rôdent par tous les canyons de la ville, harcelant les hommes d'Arasaka, dénichant des informations portant sur les opérations clandestines de la multinationale. La connaissance de Yorinobu des installations et des procédures corporatives d'Arasaka donne certains avantages aux Dragons d'Acier, mais il leur manque toujours le pouvoir ou les renseignements nécessaires pour faire progresser leur lutte contre la compagnie. Cela dit, Yorinobu évolue tout aussi facilement dans le monde de la rue que dans la tour de la corporation. Quand il ne conduit pas sa moto aux côtés de ses hommes, il parcourt la planète pour rencontrer d'autres ennemis d'Arasaka et chercher des fonds et de l'équipement. Lentement mais sûrement, son opération prend forme.

Saburo est fort affligé par la déloyauté de son fils cadet, et reconnaît qu'il faut l'éliminer. Kei déteste Yorinobu parce qu'il est passé à l'ennemi, aussi s'est-il promis de tuer son demi-frère. Par contre, Hanako aime toujours son frère. Yorinobu est le seul autre enfant que Saburo ait eu de Michiko et un lien spécial l'unit à sa soeur. Hanako l'ignore, mais Yorinobu a juré de la libérer des griffes de son père. Une fois par mois, le frère et la soeur communiquent en secret par l'intermédiaire du Réseau, réaffirmant l'amour fraternel qu'ils éprouvent l'un pour l'autre.



YORINOBU ARASAKA

INT 9, REF 8, TECH 4, SF 8, BT 9, CH 6, MV 7, CON 7, EMP 8/6, SV 7, MC -2.

■ **ROLE** : Rockerboy.

■ **COMPETENCES** : Commandement Charismatique 8, Look 2, Habillement et Style 4, Eloquence 5, Connaissance de la Rue 7, Social 4, Baratin et Persuasion 5, Perception 6, Education 4, Se cacher/Semer 5, Anglais 3, Pistolet 6, Armes Automatiques 2, Discrétion 3, Moto 5, Aïkido 5.

■ **CYBERMATERIEL** : Processeur de base, Kerensikov niveau 1, connexion superarme, connexion banque de données, prises d'interface, support de puces, cyberoptique de base, Afficheur Times Square, lunette de visée.

Nota : Yorinobu est un Rockerboy dans la mesure où c'est un agitateur au fort commandement charismatique, mais ce n'est pas un musicien.

SHINTARO TAKAYAMA

RÉPUTÉ POUR DESCENDRE D'UNE FAMILLE de *ninja*, Shintaro Takayama est âgé de cinquante-deux ans, occupe le poste de directeur de la sécurité au domaine familial des Arasaka, et leur tient lieu de senseï. Il a également développé la section de combat privée du système de formation des troupes Arasaka. Shintaro est depuis longtemps le vassal de Saburo, aussi lui confit-on un grand nombre des secrets de la Corporation Arasaka. Il doit la vie à Saburo et lui est très loyal.

Shintaro vit au domaine Arasaka. Quand Saburo ou Hanako en sortent, Shintaro les accompagne. S'ils voyagent séparément mais au même moment, Shintaro suit Saburo, et Katsuo Iwashima, un spécialiste des armes et le commandant en second de la sécurité du domaine, escorte Hanako.

Shintaro est épris de Hanako et la traite comme sa propre fille. Il prend très au sérieux toutes les menaces pesant sur elle. Hanako est consciente de la loyauté de Shintaro et le considère comme l'ami en lequel elle a le plus confiance après Yorinobu. Elle aime entendre ses narrations détaillées des contes du Japon d'antan. Tout comme Saburo, Shintaro est un traditionaliste, mais contrairement à son patron, il évite la cybernétique.

SHINTARO TAKAYAMA

INT 8, REF 10, TECH 5, SF 10, BT 4, CH 3, MV 6, CON 9, EMP 7, SV 9, MC -3.

■ **ROLE** : Solo.

■ **COMPETENCES** : Sens du Combat 9, Endurance 5, Force 4, Résister à la Torture et aux Drogues 5, Intimidation 4, Perception 7, Expert : Arts Martiaux (histoire et folklore) 10, Expert : Histoire du Japon 8, Expert : Procédures Sécuritaires 5, Expert : Conter 6, Se cacher/Semer 9, Discrétion 7, Suivre/Pister 6, Survie en Milieu Hostile 7, Athlétique

tisme 6, Escrime (style japonais) 8, Discrétion 8, Sécurité Electronique 6, Pistolet 1, Karaté 8, Aïkido 9, Mêlée 7.

■ **CYBERMATERIEL** : Aucun.

Nota : S'ils le rencontrent, les personnages-joueurs feraient bien de se faire petits en face de Shintaro, car c'est l'un des hommes les plus dangereux qu'ils croiseront jamais.

KATSUO IWASHIMA

KATSUO EST LE JEUNE EXPERT en armes de Saburo et le commandant en second de la sécurité du domaine. C'est un jeune homme fougueux, dévoré par son travail et son devoir. Il considère Shintaro comme un anachronisme sans espoir et convoite son poste de chef de la sécurité du domaine. Toutefois, Katsuo est assez intelligent pour traiter Shintaro avec un respect et une déférence manifestes.

Katsuo est secrètement amoureux de Hanako mais il dissimule ses sentiments. Il sait que si ses émotions venaient à être connues, il serait renvoyé par Saburo et peut-être même abîmé par Shintaro.

KATSUO IWASHIMA

INT 6, REF 9, TECH 8, SF 6, BT 8, CH 5, MV 9, CON 7/9, EMP 8/4, SV 9, MC -2.

■ **ROLE** : Solo.

■ **COMPETENCES** : Sens du Combat 5, Look 2, Habillement et Style 4, Intimidation 3, Perception 6, Expert : Systèmes Armés 6, Expert : Procédures Sécuritaires 5, Anglais 3, Conduire Automobiles 3, Pistolet 7, Fusil 8, Armes Automatiques 5, Armes Lourdes 6, Explosifs 5, Electronique 3, Sécurité Electronique 6, Armurier 5.

■ **CYBERMATERIEL** : Processeur de base, Vitmat Sandevistan, connexion véhicule, connexion superarme, prises d'interface, support de puces, treillisage des muscles et des os, cyberoptique de base, Afficheur Times Square, lunette de visée, infrarouge, affineur d'image, cyberaudio de base, écoute amplifiée, implant téléphonique, réducteur de niveau, cyberbras droit chromé muni d'une main outils.

GARDE/SOLDAT ARASAKA DE BASE

VOICI LES GARDES ET SOLDATS types d'Arasaka. Revêtus d'uniformes noirs, on peut les voir dans le monde entier.

GARDE/SOLDAT ARASAKA DE BASE

INT 6, REF 8/?, TECH 5, SF 8, BT 6, CH 5, MV 7, CON 8, EMP 7/?, SV 8, MC -3.

■ **ROLE** : Solo.

■ **COMPETENCES** : Sens du Combat 5, Perception 5, Expert : Procédures Sécuritaires/Soldat 4, Expert : Opé-

rations Sécuritaires/Compétence de Combat Spécialisées(c.-à-d., Sécurité Maritime pour les gardes, Explosifs pour les soldats) 3 à 5, Langue Locale 1 à 6, Anglais 2 à 8, Athlétisme 3, Pistolet 4, Armes Automatiques 5, Fusil 4, Karaté 4, Discrétion 4, Sécurité Electronique 3, Premiers Soins 3.

■ **CYBERMATERIEL** : Divers.

■ **VARIANTES** : Pour les Troupes d'Opérations Spéciales/Solos : INT 8, REF 9, SF 10, Sens du Combat 6, Perception 6, deux compétences spécialisées 4 à 8, +2 aux compétences d'armes/Arts Martiaux, +6 à diverses autres compétences.

CORPORATE ARASAKA DE BASE

CE SONT LES HOMMES et les femmes qui remplissent les tours Arasaka et que les joueurs risquent de rencontrer dans la rue. Une grande partie des communications établies entre la corporation et les joueurs s'effectuera par le biais de cadres de ce type... quelconques, peu marquants, de simples rouages efficaces de la machine.

CORPORATE ARASAKA DE BASE

INT 7, REF 7/?, TECH 5, SF 7, BT 6, CH 5, MV 6, CON 7, EMP 7/?, SV 7, MC -2.

■ **ROLE** : Corporate.

■ **COMPETENCES** : Ressources 5, Habillement et Style 3, Education 4, Langue Locale 2 à 8, Anglais 2 à 8, Expert : Corporation Arasaka 3, Expert : Cadre 5, Pistolet 1 à 5, Karaté 1 à 5, Un Domaine Spécialisé (c.-à-d., sécurité ou logistique ou gestion ou publicité/relations publiques, etc.) 3 à 8.

■ **CYBERMATERIEL** : Divers.

Nota : Ces profils sont donnés à titre de référence. Les MJ souhaiteront probablement adapter le niveau des compétences et l'équipement des gardes et des soldats aux niveaux et capacités de leurs joueurs, ou à leur propre conception de leur campagne.

INDIVIDUS SECONDAIRES

LES AUTRES PNJ que le maître de jeu pourra vouloir créer et utiliser au cours de ses parties sont : des cadres et des directeurs de la sécurité régionaux puissants pour chacun des secteurs dans lesquels les personnages-joueurs évoluent, des gardes et des agents de base conformes au niveau de puissance de la campagne, des membres de la police locale et des agents des corporations oeuvrant contre Arasaka, et des agents d'infiltration d'Arasaka que les joueurs pourront rencontrer. Ces personnages devraient être conçus en fonction de la partie ou campagne du MJ, aussi leur création lui incombe-t-elle.

STRATEGIE DE COMMERCIALISATION ACTUELLE

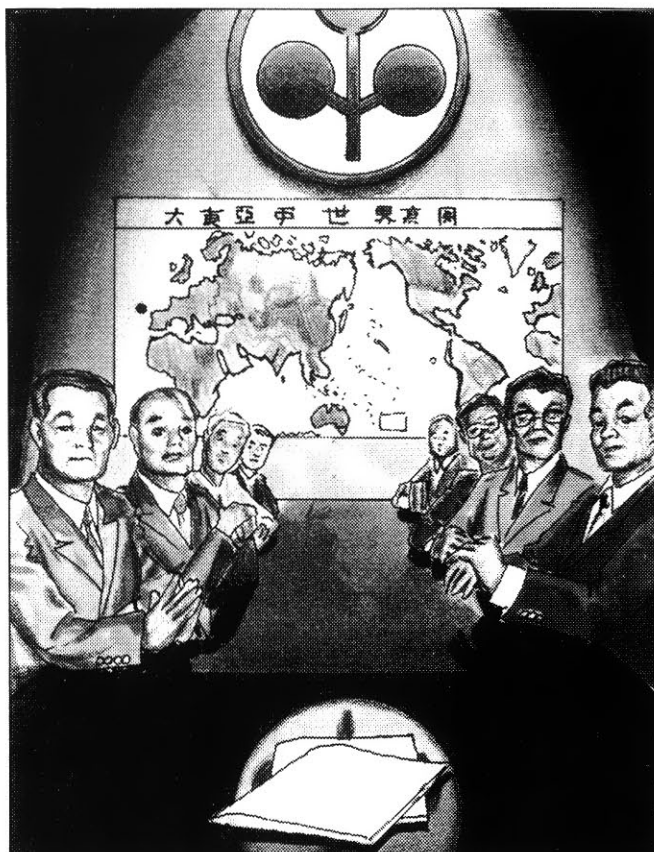
Arasaka n'est peut-être qu'un outil servant à l'application finale du plan de Saburo, elle n'en doit pas moins faire fonction, en partie du moins, de corporation légale et rentable en attendant un tel événement. Pour cela, il lui faut constamment vendre ses services à la communauté professionnelle. La publicité d'Arasaka est entièrement conçue et gérée au sein de la compagnie par des départements spéciaux, adaptés à chaque nation et région, et dirigés depuis certains bureaux des tours. Le siège de Tokyo s'occupe de la publicité internationale et des relations publiques. Il utilise des tactiques discrètes pour commercialiser les trois branches charnières de la corporation.

ARASAKA SECURITE

LA DIVISION LA PLUS RENTABLE et la plus étendue d'Arasaka est son département Sécurité. Celui-ci représente également l'instrument le plus fonctionnel de Saburo Arasaka. Par conséquent, la majeure partie du travail de marketing est axée sur la vente de services et de contrats sécuritaires. Le facteur clé du Marketing de ces derniers est l'indéfectible réputation d'excellence dont jouit Arasaka. Classée première en matière de protection de biens et d'informations privées par le magazine "C", il est généralement admis qu'Arasaka n'a pas sa pareille dans le domaine de la location de services de sécurité.

Il existe plusieurs raisons pour lesquelles l'extraordinaire réputation d'Arasaka ne faiblit pas. Tout d'abord, elle est vraiment la meilleure du marché. Malgré les prétentions exagérées de certains autres services sécuritaires, il est bien connu qu'il y a Arasaka d'un côté, et le reste de l'autre. La seule raison que pourrait avoir quelqu'un d'utiliser un autre organisme, en supposant qu'il ne dispose pas du sien propre, serait d'être un ennemi d'Arasaka ou de ne pas pouvoir s'en offrir les services (la plupart des corporates continuent fermement de penser : "On a ce qu'on se donne les moyens d'avoir"). Heureusement pour certains, il existe assez d'individus et d'organisations entrant dans l'une de ces catégories pour renflouer les concurrents légaux d'Arasaka.

Le second facteur qui maintient le nom "Arasaka" au sommet est la garantie limitée dont s'accompagne chacun des contrats sécuritaires de la firme : si la sécurité assurée par Arasaka vient à être percée, ou si le matériel sécuritaire fourni par la compagnie ne fonctionne pas conformément à sa garantie, la Corporation Arasaka s'engage à rembourser la valeur à neuf, fixée par la chaîne londonienne Lloyd, de tout matériel et renseignement perdu ou compromis. Cette garantie est nulle et non avenue si le mauvais fonctionnement d'un équipement non produit par Arasaka est à l'origine de la brèche sécuritaire. En ce qui concerne les contrats de location de gardes du corps, la Banque Arasaka assure la vie du *client* pour un montant variant entre un et 100 millions d'eurodollars, selon le contractant. Le texte complet de la garantie remplit trente pages d'un jargon juridique propre à l'année 2020, mais Arasaka refuse rarement d'honorer sa promesse.



Réunion de la direction générale ; de gauche à droite : L. Matsumoto, H. Mikimoto, Y. Tomino, M. Nagano, A. Otomo, B. Terasawa, M. Anacleto, K. Sonoda

La troisième facette de la réputation dont bénéficie Arasaka vient du penchant de la compagnie pour la traque et l'assassinat de ceux qui ont percé les installations dont elle assurait la sécurité par contrat. Que les transgresseurs soient des mercenaires, des solos, des cops, ou les agents d'une autre corporation, Arasaka leur imposera son châtiement si elle le peut.

En ce qui concerne la publicité, Arasaka tend à vendre ses services sécuritaires de deux façons différentes : une visibilité globale et une promotion haut de gamme. L'objet de la campagne de visibilité est de sans cesse rappeler l'envergure de la Corporation Arasaka au grand public. Cette politique englobe un très grand nombre de panneaux d'affichage statiques ou mouvants, de pubs holographiques, de spots publicitaires télévisés, et d'enseignes comportant uniquement le logo de la corporation, parfois accompagné d'une brève devise.

La promotion des services spécifiques est confiée aux bons soins des périodiques et des systèmes de renseignements de haut niveau, lesquels s'adressent presque exclusivement à une audience ciblée. Les pubs conçues pour vendre les services de sécurité commerciaux apparaissent dans les réseaux informatiques corporatifs et dans des périodiques comme le Magazine "C". Elles tendent au minimalisme, s'appuyant surtout sur la réputation de la firme. Celles qui vantent les services de garde du corps sont plus stylées, recourent davantage aux textes, et mettent des photos brillantes et le détail des options en avant. Le témoignage de personnages célèbres utilisant les gardes du corps Arasaka y est parfois inclus.

Les corporations et les individus que les pubs intriguent peuvent demander un prospectus gratuit décrivant les services qui les intéressent. Ce dernier consiste en une présentation multimédia pouvant être commandée sous le format d'un disque optique accompagné d'une brochure, d'un enregistrement de braindance, ou d'une réalité virtuelle. Une puce de compétence de connaissance contenant la liste des services, des options, et des prix d'Arasaka Sécurité est disponible contre 100 euros (Connaissance des Services d'Arasaka Sécurité Disponibles +3). Elle ne comprend aucune information susceptible d'être utilisée pour percer les défenses d'Arasaka. Elle a été conçue à l'intention des cadres corporatistes qui désireraient passer un contrat avec Arasaka et auraient besoin de présenter des documents à leurs supérieurs.

LA BANQUE ARASAKA

LA BANQUE ARASAKA CONCENTRE ses publicités sur les seuls périodiques corporatistes. Ses services sont trop exclusifs pour nécessiter une réclame largement diffusée. La seule façon d'obtenir des renseignements sur le service financier de la corporation est de prendre rendez-vous, ceux-ci n'étant par ailleurs pas accessibles à partir d'un système de recherches informatives public. Le plus souvent, la Banque Arasaka approche directement les personnes et les organisations avec lesquelles elle désire faire affaire.

LA PRODUCTION D'ARASAKA

LES MANUFACTURES ARASAKA FONT le même type de publicité que le département Sécurité : dans des périodiques et des réseaux d'informations conçus pour des clientèles spécifiquement ciblées. Les systèmes d'armement sont vantés dans des magazines policiers et des revues militaires, et le matériel sécuritaire l'est dans les magazines électroniques, les revues corporatives, et les publications distribuées aux individus fortunés. A l'instar des services sécuritaires, des présentations et des puces multimédias détaillant les avantages de tous les systèmes fabriqués par Arasaka sont disponibles. Elles ne contiennent aucune information délicate ou brevetée.

D'ordinaire, Arasaka n'intervient pas dans la stratégie commerciale de ses petites filiales, mais elle surveille néanmoins leurs campagnes de lancement et de publicité pour vérifier qu'elles suivent bien les lignes directrices générales établies par la corporation.

RELATIONS PUBLIQUES

LES RELATIONS PUBLIQUES ONT TOUJOURS représenté un certain problème pour Arasaka. La corporation souffre de son image de puissance inquiétante et couvante. L'omnipotence et l'omniprésence d'Arasaka sont sujettes à plaisanterie, mais l'humour de ces traits d'esprit se nourrit d'un fond de vérité. Arasaka a essayé de s'auréoler de la plus belle gloriole qui soit, exaltant les vertus de son département sécuritaire, vantant les oeuvres de bienfaisance financées par la banque, expliquant en quoi sa section et ses filiales de fabrication formaient la pierre

angulaire d'un Japon économiquement sain. Aussi vrai que cela puisse être, cette tentative n'a pas beaucoup aidé la corporation à surmonter la mauvaise image dont elle est affligée. Le public est trop conscient de divers rumeurs et souvenirs. En outre, les apparitions publiques quelque peu intimidantes de la firme ne font rien pour la faire aimer de la population. Les gens respecteront Arasaka, les gens auront besoin d'Arasaka, les gens remercieront parfois dieu de l'existence d'Arasaka, mais il restera toujours un courant de crainte sous-jacent qui tempérera leur façon de percevoir la compagnie.

Nota : "C", Le Magazine des Cadres Corporatistes. Vingt numéros par an qui décrivent les styles, les services, et les équipements récemment mis à la disposition des cadres corporatistes arrivés ; ils comportent également des articles traitant des compagnies prospères, et des interviews de corporates importants. A peine 112 euros par an. Sur disquette, puce, ou papier. N'est pas disponible dans les kiosques à journaux.

UNIFORMES, EQUIPEMENT ET PERSONNEL

Comme on pouvait s'y attendre, Arasaka dispose d'un ensemble de règles et de politiques bien déterminé en matière de vêtements, d'uniformes, et d'équipements corporatistes. Les variantes sont peu admises en dehors des niveaux supérieurs de la corporation, des gardes du corps, et des agents d'infiltration. Les employés des filiales appartenant à Arasaka sans pour autant en porter le nom ne sont pas contraints de se conformer aux mêmes normes que ceux de la firme. A l'exception du domaine familial où les agents de sécurité sont tous des hommes, les gardes, soldats, et agents d'Arasaka peuvent être de n'importe quel sexe ou race.

LES CADRES

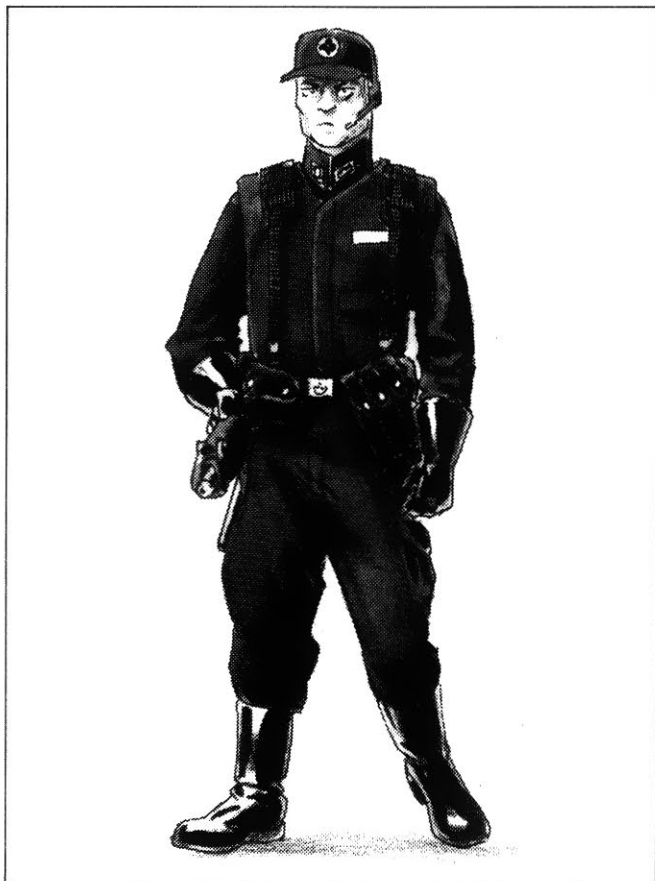
POUR LES CADRES CORPORATISTES et le personnel, le mot d'ordre est *réactionnaire*. Les vêtements chers sont autorisés, mais les tenues fastueuses sont réprouvées. Arasaka se soumet aux modes passagères, mais seulement dans la mesure où la maison mère les considère comme étant de bon goût. Les hommes et les femmes peuvent porter des costumes et des cravates, aux couleurs sombres de préférence. Les femmes peuvent revêtir des jupes et des robes, mais les toilettes provocantes sont seulement tolérées aux niveaux les plus bas de la corporation et ce, jusqu'à un certain point uniquement. Des exceptions peuvent être observées lors de circonstances particulières. On attend des fonctionnaires corporatistes de sexe masculin comme de sexe féminin qu'ils s'habillent d'une manière correspondant à leur poste. Même si cela n'est pas obligatoire, la plupart des cadres agrafent un badge en argent représentant le logo d'Arasaka au revers gauche de leur veste ; ceux qui étaient soldats avant de devenir cadres arborent un badge en argent dépeignant un chrysanthème avec le logo de la compagnie en surimpression. La majorité des implants cybernétiques sont considérés comme acceptables s'ils ne recouvrent pas le visage.

Tous les cols blancs d'Arasaka bénéficient, entre autres avantages, d'une carte du Trauma Team débitée sur le compte de la firme. En dehors des heures de travail et des infirmeries de la multinationale, ils doivent la garder sur eux en permanence. Arasaka fabrique également sa propre gamme d'ordinateurs et d'armes portables, et le fait d'utiliser un équipement non créé par Arasaka quand les produits de la corporation sont disponibles est perçu comme un manque de savoir vivre.

Lorsque les cadres de la compagnie ont besoin d'une arme de poing, ils utilisent le pistolet Arasaka WSA. Les voitures et les limousines de la multinationale peuvent être obtenues en signant un contrat spécial d'échange avec Toyota/Lexus. Arasaka rééquipe ensuite ces automobiles pour obéir aux normes de la sécurité.

LES GARDES CORPORATISTES

LES GARDES SONT LA MANIFESTATION la plus visible de la Corporation Arasaka. Par conséquent, la firme fait généralement en sorte que ses gardes soient immédiatement reconnaissables. Les uniformes et l'équipement des gardes varient en fonction de leur tâche. Toutefois, quand ils ne sont pas en mission d'infiltration, les gardes types d'Arasaka revêtent l'uniforme noir que les autres corporations trouvent si omniprésent. Ce dernier se compose de bottes, de gants, d'une combinaison-pantalon, d'un gilet pare-balles (**18 PA**, torse uniquement, ENC +0), et d'une casquette ornée du logo argenté d'Arasaka, le tout étant de couleur noire. Le grade du garde figure sur le bras gauche et sur le côté droit de son col, le logo d'Arasaka apparaît, lui, sur le bras droit et sur le côté gauche de son col.



Les gardes portent tous un ceinturon à poches qui contient une carte du Trauma Team fournie par la compagnie, une sacoche remplie d'un microcasque réglementaire standard, une mini-lampe, un monocouteau, une pièce d'identité, des menottes, et un pistolet Arasaka WSA accompagné de trois chargeurs. Leur équipement optionnel comporte une armure corporelle plus étendue, des matraques, le fusil à pompe Arasaka Assault 12, le fusil d'assaut Arasaka WAA, ou le pistolet-mitrailleur Arasaka WMA (Mina-mi 10). Parmi les variantes d'uniformes on trouve des vêtements civils ou divers motifs de camouflage. Les requêtes particulières des clients sont également honorées, mais s'avèrent trop nombreuses pour en dresser la liste. Les variantes d'équipement comprennent des armes particulières telles que les lance-grenades, les armes à fléchettes ou non mortelles, et les articles spéciaux que sont les lunettes de vision nocturne, les EMP, et les instruments de communication cellulaires. Le port d'options cybernétiques est permis aux gardes sauf pour le cas où le client l'interdit. Ces derniers peuvent obtenir des améliorations cybernétiques auprès d'Arasaka grâce à leur service méritoire, leur loyauté, ou une recommandation. Ils peuvent aussi acheter leurs propres implants s'ils en ont les moyens.

LES SOLDATS CORPORATISTES

L'UNIFORME DE BASE DES SOLDATS ARASAKA est semblable à la tenue des gardes, mais les premiers portent leur nom sur la poitrine et un logo en forme de chrysanthème au-dessus de leur grade. Au combat, les soldats mettent également une armure corporelle plus étendue que le garde moyen ; celle-ci se compose d'un casque à visière (**20 PA**, ENC +0, protection anti-flash), d'une armure recouvrant le torse et les bras (**18 PA**, ENC +1), et d'un pantalon spécial (**4 PA**, ENC +0). Les soldats Arasaka sont tous des gardes qui ont été promus à ce nouveau poste. C'est la procédure inverse de certaines autres corporations ; chez IEC, par exemple, les soldats considèrent la fonction de garde comme un avancement.

Les soldats Arasaka emploient un grand nombre d'articles similaires à ceux des gardes, mais ils bénéficient d'un accès plus grand aux équipements spécialisés du type armes lourdes, véhicules, et autres. Pour les opérations spéciales, la compagnie équipe également un grand nombre d'entre eux de cybermatériel fait sur mesure. Parmi l'équipement exploité par les soldats Arasaka on trouve l'AV-4, le modèle de combat de l'Osprey V-24B, l'arme automatique d'escouade Stermeyer M-5A, et divers explosifs et armes exotiques spécialisés. Les soldats tendent à préférer les lames de métal aux monocouteaux car elles résistent mieux aux conditions propres aux champs de bataille.

LES GARDES DU CORPS

LES GARDES DU CORPS ARASAKA s'habillent selon les exigences du client et portent l'équipement que ce dernier veut bien leur fournir ou louer à Arasaka. Il en résulte des variations énormes, la firme procurant des services de garde du corps pour toutes sortes de gens, des chefs d'états aux rock stars. Hommes ou femmes, les gardes du corps Arasaka sont presque tous d'anciens soldats méritants ayant reçu cette promotion.

LES AGENTS SPECIAUX

LES AGENTS SPÉCIAUX ARASAKA peuvent réquisitionner tous les types d'uniformes, de ressources, et d'équipements qu'ils jugent nécessaire pour le bon déroulement de leur mission. Il est généralement impossible de faire le lien entre ce matériel et la corporation. Arasaka maintient un stock très fourni d'armes et d'équipements fabriqués par d'autres compagnies et achetés par des organisations fantoches ; elle les tient à la disposition des agents spéciaux et des équipes d'assaut engagés dans des opérations clandestines. A l'instar des gardes du corps, les agents spéciaux sont très souvent d'anciens soldats qui se sont distingués et ont été promu à ce poste après avoir suivi une nouvelle formation.

LE PERSONNEL SUBALTERNE

LE PERSONNEL SUBALTERNE D'ARASAKA doit suivre les directives les plus strictes de toutes. Dans l'exercice de leurs fonctions, il leur faut se vêtir d'un uniforme composé d'une combinaison-pantalon et d'une casquette bouffantes, blanches, et munies d'accessoires blancs. Il en va de même pour toutes les catégories du personnel subalterne. La seule façon de reconnaître les équipes d'entretien, les messagers, et les autres types d'employés subalternes les uns des autres consiste à regarder la couleur et la forme du logo qui orne leur épaule et leur casquette, leur badge d'identification, et l'équipement qu'ils transportent. Dans les immeubles de bureaux japonais, les employés subalternes montrent leur déférence en s'inclinant devant les cadres. Tout manquement à ce protocole est motif à licenciement. Cette règle n'est pas appliquée dans les bureaux d'Arasaka situés en dehors du Japon.

Les membres du personnel subalterne d'Arasaka ont la particularité d'être autorisés à porter une arme pendant leurs heures de travail. Pour certains postes, ils sont même obligés de l'être. Lorsque que le port d'une arme de poing est nécessaire, le personnel subalterne reçoit une formation de sécurité rudimentaire.

VEHICULES, EQUIPEMENT, ARMES

ARASAKA PRÉFÈRE, AUTANT QUE FAIRE SE PEUT, employer son propre matériel. Bien entendu, le volume des opérations spéciales menées par la compagnie crée une demande pour les équipements spécialisés sortant du cadre des articles produits par la corporation. Nous vous donnons ci-après une description et les caractéristiques d'une partie du matériel fabriqué ou communément utilisé par les cadres, les employés, et les troupes d'Arasaka. Certaines de ces informations apparaissent également dans *Cyberpunk 2020* et dans *Chrome*. Nous mentionnons le prix de ces articles pour permettre aux personnages d'acheter ceux qu'ils veulent.

ARASAKA WAA

ARME D'ASSAUT A CHARGEUR VENTRAL

Un fusil d'assaut à chargeur ventral classique. Comme toutes les armes Arasaka, il est solide, fiable, et équipé pour être utilisé en mode Superarme. Il dispose d'une lunette de tir intégrée et peut

recevoir des chargeurs de 5, 15, ou 30 balles. Arme réglementaire standard des soldats Arasaka. 800 euros.

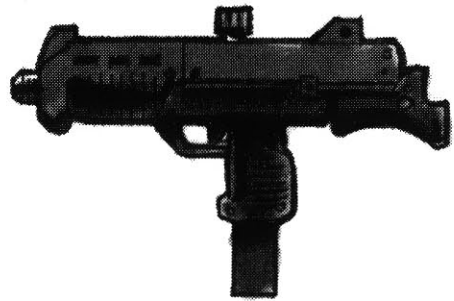
FU +1 N C 5D6 (5,56mm) 30 30 TF 400m



PISTOLET-MITRAILLEUR ARASAKA WMA (MINAMI 10)

Le "Minami", tel qu'il est décrit dans *Cyberpunk 2020*. Arme réglementaire standard des troupes sécuritaires Arasaka. 500 euros. Une variante avec silencieux, précision -1, dissimulation M est également disponible pour 700 euros.

PM 0 V E 2D6+3 (10mm) 40 20 TF 200m



PISTOLET AUTOMATIQUE ARASAKA WSA

Arme de poing réglementaire standard de toutes les troupes Arasaka, et des cadres désireux de transporter une petite force de frappe. 400 euros.

P 0 V C 2D6+3 (10mm) 15 2 TF 50m



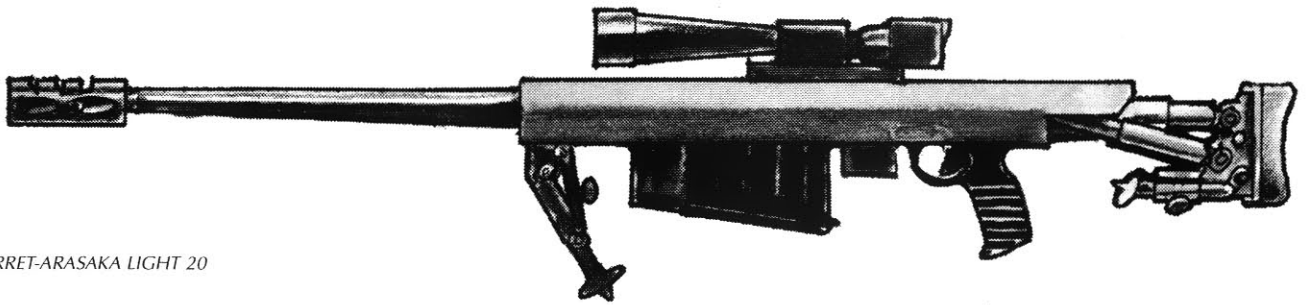
FUSIL A POMPE D'ASSAUT ARASAKA WCAA (ASSAULT SHOT 12)

L'Assault Shot 12 tel qu'il est décrit dans *Cyberpunk 2020*. Une arme de contact optionnelle communément utilisée par les troupes sécuritaires Arasaka, plus particulièrement en situation maritime et confinée. Egalement connue sous le nom "d'arrose poseurs" car elle est employée par les escouades de police anti-gangs. 900 euros.

FU -1 N C 4D6 (00) 20 10 ST 50m

ARME D'ESCOUADE AUTOMATIQUE STERNMEYER M-5A

Arasaka ne produit pas son propre SAW (Squad Automatic Weapon), mais il en achète un de fort bonne qualité à la Sternmeyer



BARRET-ARASAKA LIGHT 20

Waffenfabrik. Le M-5A est une arme montée sur bipied et alimentée par une bande-chargeur de balles de 7,62mm ; les soldats et les équipes d'opérations spéciales d'Arasaka l'utilisent souvent. Peut être montée sur un véhicule. Tire les mêmes balles que le WXA, douilles normales ou combustibles. 1000 euros.
LRD -1 N R 6D6+2(7,62mm) 200 20 ST 400m

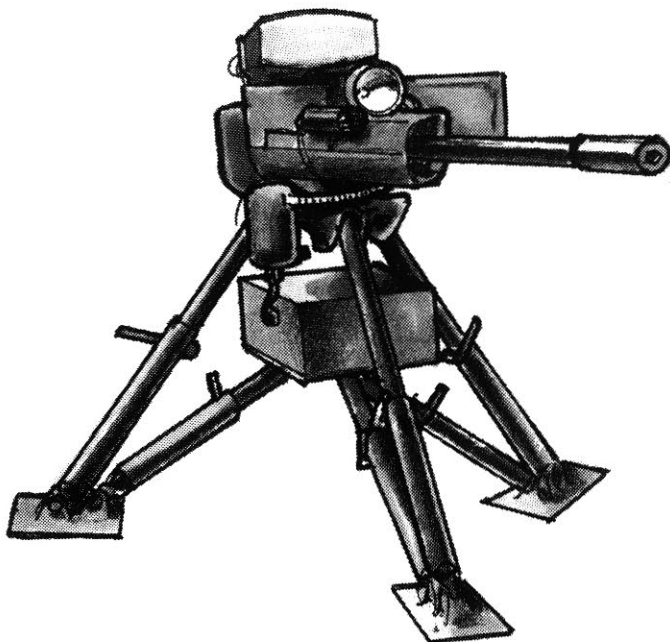
MONOCOUEAU KENDACHI

Tiré de *Cyberpunk 2020*. Un couteau de combat à la lame cristalline. Ne peut servir d'outil. A la préférence des troupes sécuritaires. Les soldats ont tendance à utiliser des couteaux normaux. 200 euros.
MEL +1 N R 4D6 - 1 TF

ARASAKA WXA

ARME A SYSTEME DE VISEE INFORMATIQUE

Appartenant aux "systèmes de dissuasion mortels" du département de fabrication sécuritaire, le WXA est une mitrailleuse à bande-chargeur équipée d'un système de visée et de tir informatique. Il peut être programmé pour se caler sur le mouvement ou la chaleur, pour tirer en décrivant un arc de cercle de 10 à 360° et sur une portée allant de 400 à 2 mètres. Il reste opérationnel quelles que soient les conditions d'éclairage. Le WXA nécessite une alimentation extérieure, mais son processeur est intégré. Il peut être contrôlé, dirigé, et déclenché à distance. Son jet de toucher est 10+1D10 et est soumis à tous les modificateurs de tir. Les WXA peuvent être programmés pour reconnaître les alliés si



ceux-ci portent un petit module IAE (Identification Amis/Ennemis) radio à impulsions. Ce module a la taille approximative d'un stylo et diffuse un code qui peut être établi par le propriétaire de l'arme. Cela évite de voir des modules non autorisés désamorcer la mitrailleuse. Le WXA pèse 50 kilos, a la taille d'une arme automatique d'escouade montée sur une petite caisse, et peut être utilisé indépendamment ou monté sur une armature. Un système amortisseur de recul empêche l'arme de trop bouger lorsqu'elle est utilisée indépendamment, mais le manuel recommande de l'immobiliser par mesure de sécurité. Cette arme n'a pas été conçue pour être détachée de son support et utilisée à la main. 3000 euros pour l'arme, le dispositif de contrôle à distance, et des bandes-chargeurs autodestructrices contenant 500 balles (douilles normales ou combustibles).

FU 0 N R 6D6+2 (7,62mm) 500 20 TF 400m

BARRET-ARASAKA LIGHT 20

Tiré de *Cyberpunk 2020*. Arme de sniper longue portée communément employée par les équipes d'opérations spéciales. 2000 euros.
LRD 0 N R 4D10(20mm) 10 1 TF 450m

Nota : les balles lourdes de 20mm réduisent le PA d'une armure à raison de 2 points par coup porté.

ARASAKA RIOT 8

VEHICULE D'ASSAUT URBAIN LEGER

Tiré de *Chrome*. Le Riot 8 est un véhicule de répression des mouvements de foule en milieu urbain. Il est capable de mener rapidement des troupes de huit hommes parfaitement équipés sur les lieux d'une agitation. Le Riot 8 possède une carrosserie ignifugée, 200 PS et 30 PA. Il renferme deux armes. La première est un canon à eau monté sur une tourelle capable de tourner sur 360° ; il peut projeter un jet d'eau sur plus de 30 mètres ou de la vapeur sur 10 mètres. La seconde est un lance-grenades monté sur la cabine ; il peut tirer une grenade à 300 mètres en décrivant un arc de cercle de 180° au-devant du véhicule. La réserve d'eau dure 10 minutes en cas d'utilisation continue. La soute est partiellement blindée ; elle protège à 75 % les troupes se trouvant à l'intérieur et ne gêne aucunement leur capacité de tir. Vitesse maximale sur autoroute : 192 km/h. Ce véhicule est équipé pour être contrôlé par cybernétique, dispose d'une connexion satellite pour les opérations télécommandées, et accepte un équipage de deux personnes. 750 000 euros.

Nota : l'eau n'occasionne aucun dommage, mais il faut réussir un test de force contre une difficulté de 17 pour résister au jet. Aucune action n'est réalisable si ce test est raté. Par contre, s'il

est réussi, toutes les actions s'effectuent avec un malus de -5. La vapeur cause 1D6 points de dégâts par tour et par brûlure infligée à la peau non protégée ; en outre, il faut réussir un jet de Sang Froid pour pouvoir agir sans subir le malus de -5.

ARASAKA COMBAT 10 VEHICULE D'ASSAUT LOURD

C'est le grand frère du Riot 8. Le Combat 10 est un véhicule tout terrain à huit roues. Il peut conduire 10 hommes revêtus d'armures au beau milieu d'un combat violent. Le Combat 10 est équipé pour être contrôlé par cybernétique, dispose d'une connexion satellite pour les opérations télécommandées, et accepte un équipage de trois personnes. Une mitrailleuse et un canon léger sont montés sur une tourelle pivotant à 360. Les troupes se trouvant à l'intérieur du Combat 10 sont protégées à 100 % mais ne peuvent tirer depuis cette position. La carrosserie et la tourelle ont **250 PS** et **50 PA**. Les pneus ont **50 PS** et **30 PA**. Ce véhicule peut continuer de rouler sur quatre roues, selon les pneus qui ont été crevés. Vitesse maximale sur autoroute : 128 km/h. Le canon léger tire son projectile à une distance de 1000 mètres au maximum. Ce dernier provoque 8D6 points de dégâts sur un cercle de 5 m de rayon. La mitrailleuse a une CDT de 100 et une portée maximale de 500 m. Traitez-la comme une arme à aire d'effet. L'opérateur tente de couvrir une zone de 3 m. A moins de réussir un jet d'esquive phénoménal, tous les personnages pris dans ce champ de tir reçoivent 1 à 10 balles de 7,62 mm infligeant 6D6+2 points de dégâts chacune. La mitrailleuse contient 5000 balles et bénéficie d'une fiabilité **ST**. Attention, elle tuera les personnages. Comme si cela ne suffisait pas, le Combat 10 est également muni d'éjecteurs de fumée et de gaz et peut être équipé d'une arme d'escouade automatique montée sur un support coaxial près du panneau d'accès de la tourelle du commandant. 1 500 000 euros.

ARASAKA KUMA VEHICULE DE TROUPES LEGER

Le *Kuma* (l'Ours) est un petit véhicule à quatre roues motrices semblable à une Jeep. Il a la faveur des soldats tout comme des troupes sécuritaires. Il contient quatre personnes assises et possède un arceau de sécurité doté d'un support coaxial pouvant recevoir une arme d'escouade automatique et des dispositifs pour projecteurs. Agile et rapide, il a la préférence des solos urbains ; en effet, ces derniers ont besoin de véhicules capables de manoeuvrer

dans les quartiers en ruine où les voitures plus luxueuses ne peuvent se rendre. Vitesse maximale sur autoroute : 144 km/h. Ses occupants sont protégés à 25 %. **50 PS, 20 PA**. 15 000 euros. Disponible pour le grand public.

LEXUS ZS-5000SR (REEQUIPEE AUX NORMES DE SECURITE)

C'est une voiture pour cadres standard ; elle est destinée aux meilleurs éléments d'Arasaka. Elle provient des stocks de l'usine Lexus de Toyota et est rééquipée aux normes de sécurité par Arasaka. La 5000SR, modèle coupé ou limousine, répond à des critères de luxe et de sécurité très élevés. Son aménagement est riche et impressionnant, les accessoires sécuritaires discrets et efficaces. La 5000SR dispose d'une réserve d'air autonome (4 heures), de fenêtres à l'épreuve des balles, son moteur, sa carrosserie et son dessous de caisse sont blindés. Elle est équipée de lanceurs de gaz et de fumigènes, d'éjecteurs d'huile, de pneus solides, de plus de puissance qu'il n'en faut, et d'une suspension performante. Elle peut semer dix mines de proximité dans son sillage ; celles-ci détonnent quand un autre véhicule s'en approche à moins de 1 mètre et lui infligent 6D6 points de dégâts chacune. Carrosserie **150 PS, 30 PA**. Pneus **30 PS, 20 PA**. Vitesse maximale sur autoroute : 224 km/h. 600 000 euros. Disponible au grand public.

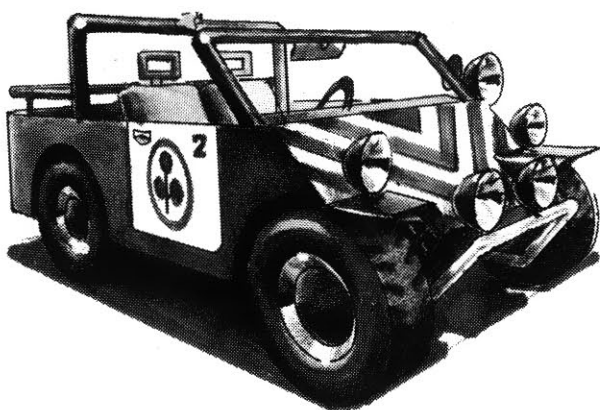
BOEING C-25 AVION-CARGO

C'est un jet subsonique à huit réacteurs. Il peut faire franchir des distances internationales à 500 hommes parfaitement armés, à six AV-4, à quatre Combat 10, à deux Osprey démontés, ou à diverses combinaisons de tous ces éléments. Vitesse maximale : 960 km/h. Autonomie : 12 800 km. Equipage : 4. **500 PS, 25 PA**. Son fort PS est dû à son énorme taille. Prix : 75 000 000 euros.

EMETTEUR-RECEPTEUR RADIO TOSHIBA PRC-10

C'est la radio réglementaire standard des soldats et des gardes Arasaka. Elle se porte à la ceinture et utilise un microcasque pouvant être intégré à un casque de protection. Il est également possible de la relier à des implants cyber audio ou vidéo par l'intermédiaire de prises d'interface. La PRC-10 peut émettre et recevoir sur dix canaux, permettant ainsi différents niveaux de commandement et de coordination. Les transmissions sont codées par une puce modulaire qui peut être changée sur le terrain. Cette dernière est verrouillée et refusera de traduire si l'afficheur de contrôle ne montre pas le bon code à 5 chiffres. Cela garantit une sécurité de transmission totale et ce, même lorsque les radios tombent entre les mains de l'ennemi. Leur portée est de 1600 mètres environ, mais des variantes plus puissantes et moins transportables sont disponibles. Elles existent aussi en version cellulaire mais s'avèrent moins sûres. Elles sont remises aux gardes dans la plupart des bureaux de la sécurité et des sites contractuels. Prix : 300 euros l'unité. 50 euros pour chaque puce de codage. Celles-ci peuvent recevoir de nouveaux codes et sont réutilisables.

Même s'ils ne sont décrits en ces pages, les AV-4, la série des Bell-Boeing V Osprey, et divers avions et bateaux cargos sont fréquemment employés. Des articles spéciaux comme les masses et les armes EMP sont dépeint dans *Cyberpunk 2020* et *Chrome* ; leur utilisation est laissée à l'appréciation du MJ.





ARASAKA COMBAT 10

BUREAUX ET INSTALLATIONS CLES

Les tours d'Arasaka, comme celles de nombreuses corporations, sont des lieux impressionnants, reflétant en grande partie l'image publique de la firme. Plus une multinationale est grande, et plus ses bureaux et ses tours deviennent des phares éclairant le monde de leur richesse et de leur symbolique. Conformément aux extraordinaires taille et réputation d'Arasaka, les tours de la compagnie sont non seulement fort répandues, apparaissant dans les plus grandes villes du monde, mais en plus elles sont uniformisées de telle façon qu'elles sont immédiatement reconnaissables. Les installations spéciales, tels les camps de formation et les usines, ne suivent pas les lignes directrices sévères auxquelles sont soumises les tours ; elles sont, en effet, moins exposées à la vue du public.

LES TOURS DE BUREAUX D'ARASAKA

L'ARCHITECTURE

LE POINT DE RÉFÉRENCE ARCHITECTURAL des bâtiments est le siège social de Tokyo, une tour plus ou moins représentative des établissements dont dispose Arasaka de par le monde.

L'uniformisation la plus évidente des tours d'Arasaka est celle de leur aspect. On les appelle les Hommes en Noir et ce surnom ne fait pas uniquement référence aux uniformes des gardes ; les tours sont toujours noires. Elles se composent habituellement de sombres fenêtres teintées et de poutres d'acier noires. Les designers d'Arasaka évitent la pierre et le métal non peint. Les seules entorses à la norme noire des surfaces sont les logos blancs d'Arasaka rétro-éclairés, placés près du sommet des tours, les zones d'atterrissage, et les terrasses de loisir (voir plus loin).

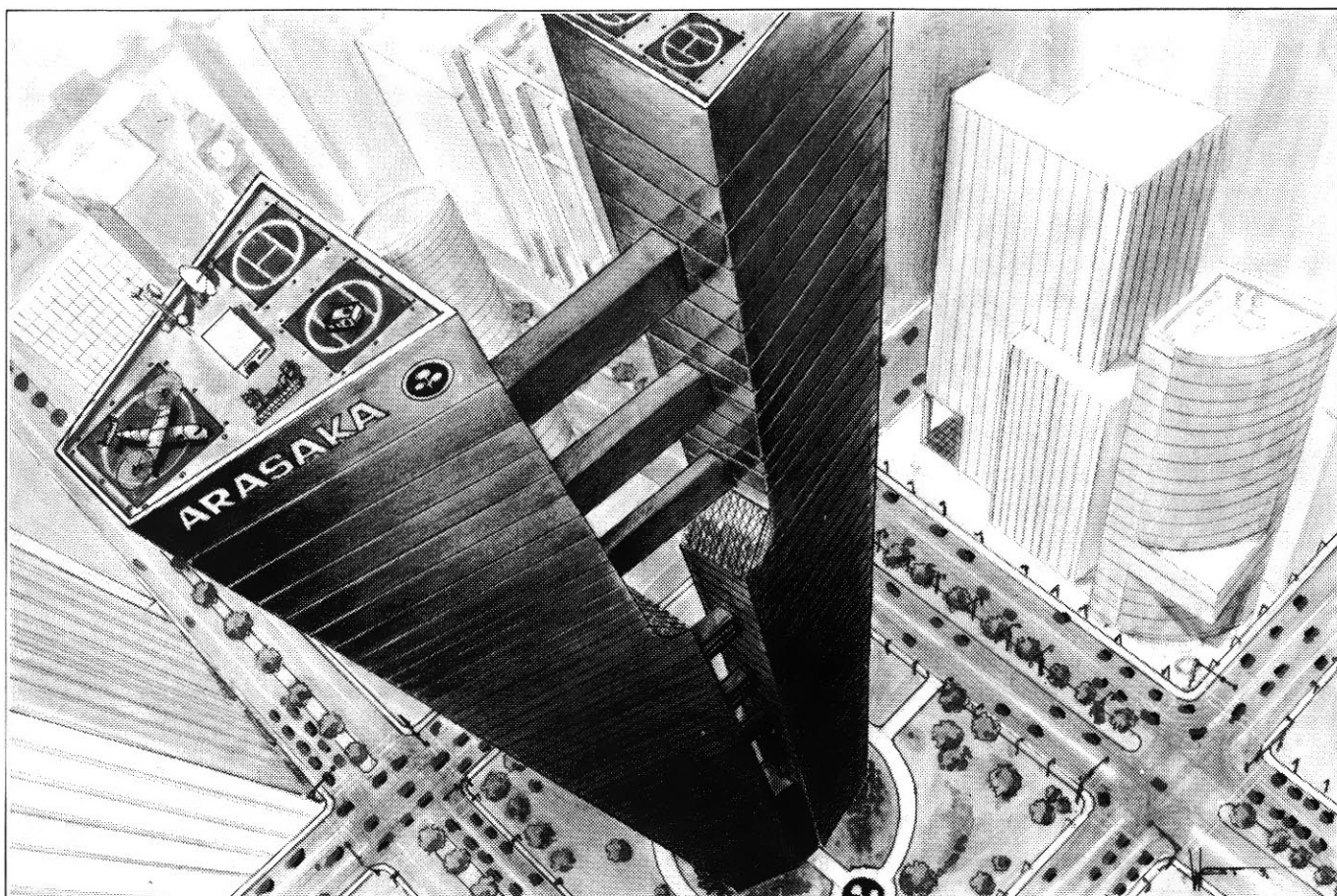
Le deuxième dénominateur commun le plus manifeste est la taille. Quand les tours d'Arasaka ne représentent pas la haute tour de la ville, elles figurent presque toujours parmi les immeubles les plus élevés. Elles comportent souvent entre 100 et 130 étages, et certaines des plus grandes en possèdent 150.

Souvent, dans ces tours culminantes, l'espace est en bonne partie occupé par le siège d'une filiale d'Arasaka. Les supertours de la firme affichent fréquemment une architecture distinctive. La configuration bifide est communément employée, comme à Night City ou à Tokyo. Le bâtiment se scinde en deux au quart de sa hauteur environ. Les aiguilles jumelles continuent de s'élever en tandem jusqu'au sommet de l'immeuble. Des passages aériens couverts relient les tours jumelles entre elles à intervalle régulier. La plupart de ces couloirs ont des fenêtres et des passages découverts sur leur toit, mais ceux qui s'étendent entre les étages supérieurs sont généralement dépourvus de fenêtres pour raison de sécurité. Les deux tours comportent souvent des aires de décollage et d'atterrissage conçues pour les appareils de la série des AV, pour les avions de type Osprey, et pour les hélicoptères.

D'ordinaire, de petits paysages verdoyants agrémentent les terrasses abritées des tours ou le toit de la partie inférieure d'où s'élancent les tours jumelles. Ces zones sont réservées à l'usage récréatif des employés d'Arasaka et ne sont pas ouvertes au public. La compagnie a pour habitude d'aménager des parcs qui enceignent le pied de ses tours. Ceux-ci peuvent s'étendre sur 25 à 100 mètres autour des bâtiments ; habituellement, seuls le carrefour d'accès, les divers chemins, et l'entrée des parkings souterrains viennent le quadriller. Ces parcs sont ouverts au public mais soumis à des patrouilles et à un règlement sévères. Ne marchez pas sur la pelouse.

La plupart des tours d'Arasaka comportent des niveaux souterrains. En général, ils ne s'enfoncent pas très profondément mais peuvent englober un grand espace car ils s'étendent sous toute la surface du parc. Les installations souterraines peuvent se composer de parkings réservés aux employés, d'aires de chargement des marchandises, d'entrepôts, d'auditoriums, de stands de tir, de zones d'entraînement, et d'autres aménagements exigeant plus d'espace qu'il n'est possible d'en avoir dans la tour même.

Un dispositif de monte-charge et d'ascenseurs destinés au personnel relie tous les étages des tours, qu'ils soient sous terre



Tour du Siège Social d'Arasaka dans la ville japonaise de Tokyo

ou en surface. La majorité des ascenseurs du personnel ne desservent pas tous les étages. Dans les bâtiments de même taille que son siège social, Arasaka, comme la plupart des corporations, utilise un système d'ascenseurs omnibus ou express. Les ascenseurs express s'arrêtent tous les dix étages, et les omnibus s'occupent des niveaux intermédiaires. Ces restrictions peuvent être dépassées en cas d'urgence ou de présentation d'un laissez-passer réservé aux cadres.

INTERIEURS ET INSTALLATIONS

L'INTÉRIEUR DES TOURS EST ÉLÉGANT et bien aménagé. La norme noire n'est pas aussi stricte à l'intérieur qu'à l'extérieur des bâtiments, mais les marbres noirs synthétiques et naturels ne sont pas rares dans les plus beaux endroits de la tour. Les grands vestibules sont chics et spacieux tout en restant fonctionnels. La décoration est un mélange harmonieux de peintures et de sculptures japonaises modernes et contemporaines. Au-delà des vestibules, la plupart des pièces ont été conçues en vue d'une fonctionnalité élégante, le luxe véritable apparaissant seulement dans les lieux affectés aux cadres des étages supérieurs. D'ordinaire, hormis les vestibules et les zones publiques, plus on s'élève et plus le décor est riche. Evidemment, la même chose se produit dans la majorité des bureaux corporatifs et non à Arasaka uniquement. Toute une gamme intermédiaire sépare le fonctionnalisme simple et rigide des zones où travaillent les employés subalternes de l'élégance luxuriante des bureaux des cadres, dans les étages supérieurs.

Parmi les installations de la tour on compte des gymnases, des cafétérias, des ateliers mécaniques, des zones de génie informatique, et des infirmeries dotées de blocs opératoires et d'un personnel médical propre à la compagnie. On trouve également des casernes destinées aux soldats et aux troupes, des cercueils où les cadres et les employés subalternes peuvent dormir le cas échéant, ainsi que des suites et des appartements terrasses réservés aux cadres des étages supérieurs, aux invités, et aux membres de la famille Arasaka devant séjourner quelque temps dans les tours.

LES VEHICULES

TOUS LES VÉHICULES PEUVENT ÊTRE TRANSFÉRÉS d'un établissement à un autre selon le bon plaisir de la corporation, mais il est courant de voir chaque bureau posséder un effectif standard. Celui-ci se compose de trois ou quatre hélicoptères ou avions de type Osprey, et de six à huit modèles de la série des AV. D'habitude, on peut en voir un ou deux garé sur les hélicoptères situés sur le toit des tours, mais du fait des installations d'entretien et de carburant nécessaires à leur bon fonctionnement, les appareils sont généralement basés dans un aéroport avoisinant. Les AV-4 peuvent être utilisés dans les parkings souterrains, mais cela se produit rarement car il s'avère difficile de faire tourner des moteurs à réaction dans un espace clos.

Chaque bureau dispose d'un grand contingent de voitures et de camions appartenant à la compagnie. Ces véhicules sont entreposés dans les parkings et les aires de chargement souterrains. La plupart des voitures et des limousines de la corpora-

tion sont des Lexus ZR-5000 de couleur noire rééquipées aux normes sécuritaires, mais divers autres marques et modèles sont gardés sous la main pour un usage anonyme. Certaines des voitures de la firme sont démarquées et d'autres portent le logo d'Arasaka comme ornement de capot ou de plaque d'immatriculation. Les camions sont de toute taille et de tout type, des minivans et des camionnettes découvertes aux gigantesques poids lourds convoyeurs de marchandises tout-terrain. Conformément à cette diversité, les camions proviennent de plusieurs fabricants d'automobiles japonais et ne s'arrêtent donc pas à une marque particulière. Les camions de marque sont noirs et arborent le logo blanc d'Arasaka sur leurs portes ou sur leurs flancs. Les poids lourds "démarqués" se présentent sous une diversité de couleurs et certains portent de faux noms de marques.

Les tours disposent également de véhicules variés, fabriqués par Arasaka pour la vente et pour faire face aux situations de combat ou de maîtrise des foules. Ils sont entreposés dans certaines zones interdites des parkings souterrains. Le nombre de véhicules de combat immédiatement accessibles dépend du volume des ventes du bureau local et de ses besoins passés sur les plans du combat et de la défense. Toutefois, quinze à vingt Kuma, dix à quinze Riot 8, et cinq Combat 10 environ sont généralement disponibles. Il s'agit là de *véhicules préparés pour le combat* par la compagnie. Les modèles conçus dans un but commercial sont gardés dans les entrepôts des zones industrielles, en compagnie des équipements et des armes de sécurité destinés à la vente. Le cas échéant, le matériel de vente peut être rendu opérationnel pour livrer combat. Chaque tour comprend toujours une ou deux unités de véhicules de combat conçus pour la vente, mais ils servent uniquement à diffuser des publicités dans les lieux publics.

LE PERSONNEL

CHACQUE TOUR RENFERME LES EMPLOYÉS D'ÉLITE d'Arasaka d'une région donnée, y compris les Directeurs Nationaux et les Vice-Présidents Régionaux. Après le V.P. Régional on trouve le Directeur Régional de la Sécurité, le Directeur Régional des Ventes, et le Directeur Régional de la Banque. La hiérarchie à laquelle obéit chaque département passe ensuite du Régional au Périmètre d'Influence, puis au Local, puis au Quartier, puis au Site. La tour de Tokyo contient les bureaux du Président de la Corporation (Kei Arasaka), des vice-présidents administratifs, des membres du conseil d'administration, et d'autres employés d'élite. Tous les grands bureaux mettent également un département de Recherche & Développement à la disposition des chercheurs qui n'ont pas eu accès au bâtiment de Recherche & Développement d'Honshu, ou qui, pour une raison ou pour une autre, doivent travailler dans une région précise du monde.

Gardes et soldats sont casernés et formés dans des établissements spécialisés dispersés sur toute la planète et dans tous les pays desservis par Arasaka. Des contingents conséquents sont toujours logés et entretenus dans les tours principales et ce, pour disposer d'une sécurité sur site à même de réagir vite et de soutenir une fusillade. Les tours d'Arasaka devraient héberger,

sur site et en permanence, entre cent et deux cents gardes, et entre cinquante et cent soldats, même si ces effectifs ne sont pas tous en faction ou disponibles. Des contingents de gardes et de troupes sont maintenus dans des casernes situées à l'extérieur des plus grandes métropoles afin de répondre à la rotation de la clientèle. La plupart des soldats et des gardes libres seront des représentants types des effectifs loués par contrat, mais certains d'entre eux seront des solos d'élite.

Le nombre total des personnes travaillant dans une tour d'Arasaka varie entre cinq et quinze mille, mais, là encore, elles n'occuperont toutes pas la tour en permanence.

LA SECURITE

BIEN ÉVIDEMMENT, LA SÉCURITÉ DES TOURS D'ARASAKA est rigide. Des escouades de gardes et de soldats armés patrouillent vingt-quatre heures sur vingt-quatre. Les installations sensibles bénéficient d'une protection spéciale constante. Des équipes de riposte spéciales sont systématiquement de garde, prêtes à se lancer à la défense de la tour ou d'un client d'Arasaka appelant à l'aide. Des systèmes sécuritaires surabondants surveillent les ordinateurs, les accès, et la circulation des personnes. Des Netrunners restent tout le temps de service, sondant toute intrusion dirigée depuis le Réseau. Des systèmes de défense aériens contrôlés par des hommes et des ordinateurs peuvent être activés en moins d'une minute. Des centres de sécurité spéciaux placés au plus profond des zones souterraines surveillent et coordonnent les divers systèmes et équipes de sécurité.

SITUATION GEOGRAPHIQUE

LES TOURS PRINCIPALES D'ARASAKA Se trouvent à Tokyo, Hong Kong, Bangkok, Sydney, Londres, Hambourg, Paris, Madrid, Rome, Genève, Stockholm, Rio de Janeiro, Montréal, New York, Los Angeles, San Francisco, Chicago, Night City, Honolulu, et Nairobi. Des bureaux plus petits figurent dans presque toutes les grandes villes.

INSTALLATIONS SPECIALES

RECHERCHE ET DEVELOPPEMENT, SITUE AU NORD DE HONSHU

IL S'AGIT DE L'ÉTABLISSEMENT TOP SECRET où sont situés les cinq super-ordinateurs personnalisés Microtech SARTA™ renfermant l'énorme base de données d'Arasaka (composée de milliers d'UM). C'est également l'endroit où les recherches et les développements les plus délicats sont réalisés en matière d'armement, de systèmes de sécurité, et de techniques expérimentaux. Ce complexe tentaculaire se compose de trois grands immeubles de deux étages, lesquels sont blancs et dépourvus de tout signe distinctif. Les bâtiments se dressent au milieu de 2 kilomètres carrés de terre côtière non arable, ce terrain ayant été fourni par le gouvernement après l'effondrement économique mondial des années 1990. Un édifice souterrain s'étendant sur cinq niveaux relie les trois bâtiments entre eux.

IL N'EST PAS RARE QUE DES CHARS D'ASSAUT, VOIRE UN OU DEUX AVIONS DE CHASSE, SOIENT CONSTAMMENT PRESENTS SUR LES LIEUX.

Si la sécurité observée dans les tours est élevée, celle respectée dans ce site de Recherche & Développement est infernale. Les terres environnantes sont criblées de mines ; en outre, des équipes de soldats d'élite accompagnées de chiens dressés pour l'attaque y exercent leur surveillance et leurs patrouilles. Des dispositifs militaires de défense aérienne observent les cieux à la recherche de vols non autorisés. Des équipes de riposte rapides et chevronnées, dirigées par des solos expérimentés, sont en service vingt-quatre heures sur vingt-quatre. Cent cinquante soldats en tout logent sur les lieux et sont toujours disponibles. En cas d'urgence, des troupes supplémentaires, issues du camp de formation de Hokkaido, peuvent être parachutées sur le complexe en l'espace de 45 minutes. Plus d'un gamin un peu trop curieux issu d'un proche village de pêcheurs a disparu sans laisser de trace après être parti exploré les collines entourant l'établissement de Recherche & Développement.

LE CAMP DE FORMATION DE HOKKAIDO

LE CAMP DE FORMATION PRINCIPAL des troupes Arasaka est niché au centre de la froide étendue sauvage des montagnes boisées de Hokkaido. Là, sur une large étendue de terrain inhospitalier, plusieurs milliers de gardes, de soldats, et d'agents potentiels suivent des cours difficiles sur le combat, les techniques sécuritaires, la survie, l'infiltration, la contre-infiltration, l'espionnage, et le contre-espionnage. Des vétérans aguerris conduisent tous les aspects de cette formation secrète, dressant les gardes, les soldats, et les agents les uns contre les autres lors d'exercices pénibles et incessants. Les gardes suivent leur formation pendant quatre mois, les soldats pendant huit, les agents spéciaux et les gardes du corps pendant aussi longtemps que leurs formateurs le jugent nécessaire. La formation se déroule toujours sur plusieurs niveaux menés simultanément. Il est également obligatoire d'assister à des séminaires traitant de la loyauté envers la Corporation Arasaka. Les diplômés sont envoyés en mission ou dans des lieux où ils reçoivent une formation spéciale au site en question. Ceux qui échouent tombent en disgrâce et sont congédiés.

Les bâtiments du personnel du camp de Hokkaido comprennent un immeuble administratif, un cantonnement réservé à l'usage des formateurs et de l'officier responsable, et des casernes destinées aux élèves. Les avions atterrissent et décollent sur une piste d'envol grandeur réelle également prévue pour les transporteurs lourds. Parmi les autres édifices on compte deux gymnases, un mess, quatre immeubles remplis de salles de classe, ainsi que des villes et des parties de tour factices où l'on pratique un entraînement en situation simulée. Des terrains d'athlétisme, des stands de tir, un hôpital, des hangars, et des entrepôts entourent le camp.

Le centre de formation de Hokkaido n'est pas clôturé, et la sécurité consiste essentiellement en la surveillance permanente des bâtiments, des véhicules, et des défenses aériennes automatisées. Tout intrus non autorisé qui n'obéit pas aux avertissements lui enjoignant de s'arrêter est abattu, ou fait prisonnier et interrogé. La contre-infiltration est gérée à Honshu lors du recrutement des candidats. Les attaques militaires se retrouveront en face de la plus grande concentration de troupes et de matériel Arasaka de la planète. Les seules informations appréciables figurant en ce lieu concernent les paramètres de performance de certains équipement et l'identité de quelques agents et solos Arasaka d'infiltration. Le terrain inhospitalier dont l'établissement est entouré fait barrage aux attaques terrestres, et la zone montagneuse confine les approches aériennes à deux endroits possibles.

A toute heure de la journée, 5+1D6 milliers de soldats et de gardes se trouveront au camp, ainsi que deux avions cargos C-25, 100 Kuma, cinquante Riot 8, et cinquante Combat 10. Parmi les autres véhicules types figurent 1D10 Osprey, 2D10 AV-4, 1D6 hélicoptères, et, éventuellement, un des jets de la corporation si un membre du siège social visite le centre. Toutes sortes de matériel militaire exotique provenant d'autres fabricants pourront également être employées pour parfaire la formation. Il n'est pas rare que des chars d'assaut, voire un ou deux avions de chasse, soient constamment présents sur les lieux. La défense aérienne du camp comprend un réseau radar et des missiles sol-air.

AUTRES ETABLISSEMENTS DE FORMATION

ARASAKA POSSÈDE ÉGALEMENT DES ÉTABLISSEMENTS de formation plus spécialisés dans le monde. Dans ces écoles, le combat et les techniques sécuritaires spécialisés sont enseignés pendant quatre mois. L'École de Sécurité et de Combat Maritime se trouve en Yokohama, l'École d'Opérations de Jungle au Brésil, le Camp des Opérations Hivernales près de l'Aéroport de Narita, et la récente École des Opérations Spatiales dans la Tour de Cristal où elle est fonctionne sous la stricte surveillance de l'ESA. La plupart des Tours d'Arasaka disposent d'établissements de formation rudimentaires dans la ville où elles se dressent ou à proximité, mais les agents et les hommes de troupe désireux de s'élever dans les rangs de la compagnie finissent par gagner le camp secret de Hokkaido.

LES USINES D'ARMEMENT

SEULES TROIS GRANDES USINES RÉALISENT des armes vendues sous le nom d'Arasaka, et toutes sont établies dans le même complexe industriel de la ville de Yokohama, dans la baie de Tokyo. L'une d'elles fabrique des Kuma, des Riot 8, et des Combat 10, un autre produit des armes et des armures personnelles Arasaka, et la dernière crée des dispositifs de sécurité électronique. Elles ont été construites sur un terrain industriel de 200 hectares, lequel est situé près du port et a été obtenu au cours d'une O.P.A. conduite pendant la période post-Crash. L'usine de véhicules est immense et contient les lignes de montage de chacun des trois modèles produits. Les édifices où sont fa-

briqués les armes et l'équipement sécuritaires sont un peu plus petits mais n'en demeurent pas moins énormes. Tout l'espace restant se répartit entre les entrepôts, les garnisons, les rails, le bâtiment administratif, et l'immeuble de l'École de Sécurité Maritime.

Militech ayant attaqué les usines d'Arasaka par le passé, ces dernières sont aujourd'hui militairement protégées. Des troupes y sont cantonnées en permanence et ont accès à des AV-4 et à des Combat 10. Les patrouilles sont constantes, protégeant des infiltrations et du sabotage, et la défense aérienne est très rigoureuse. L'effectif présent sur les lieux atteint un chiffre total de près de 1 000 hommes de troupe, sans compter les 500 élèves de l'École Maritime. Peu de données importantes sont stockées dans les usines, aussi s'y trouve-t-il moins de solos d'élite que dans le complexe de Recherche & Développement. Cela dit, il est possible d'y envoyer des solos en un rien de temps, l'endroit n'étant qu'à deux minutes d'avion de la tour de Tokyo.

Arasaka possède plusieurs usines de moindre taille de par le monde, et plus particulièrement en Indonésie et en Asie du Sud-Est ; elles produisent des pièces détachées et des accessoires. La firme dispose également d'usines portant le nom d'une de ses filiales dans de nombreux autres pays.

LE DOMAINE DE LA FAMILLE ARASAKA

IL SE DRESSE SUR UN TERRAIN de huit hectares, au prix exorbitant, et situé à la périphérie de Tokyo. C'est un minuscule havre de paix qu'un mur d'enceinte protège de la lumière et du chaos de la ville. C'est là que Saburo entretient son manoir de type féodal et plusieurs hectares de jardin cultivés avec soin. Les huit hectares se répartissent entre la résidence principale, un gymnase et des installations de mise en forme, un lieu saint shintoïste, une cerisaie, une pièce d'eau alimentée par un ruisseau, un jardin alpin, un pavillon, une aire d'atterrissage, et trois petits cottages réservés à l'usage des invités. Un réseau de sentiers plats permet à la chaise roulante de Saburo de se rendre partout.

La sécurité du domaine est gérée par le scrupuleux Shintaro Takayama, dont l'effectif se compose exclusivement de solos d'élite expérimentés. Le personnel de sécurité de la maison comprend trente personnes ; tous les domestiques, les hommes comme les femmes, ont reçu une formation afin de prendre part aux procédures sécuritaires. Les trente gardes vivent au domaine et la moitié d'entre eux sont en service à toute heure. Si certains membres du détachement sécuritaire doivent quitter le domaine, ils sont remplacés par l'un des 100 solos d'Arasaka qui sont assez privilégiés et disposent de la formation nécessaire pour servir au domaine. Seuls des individus suscitant la plus grande des confiances au sein de la famille Arasaka sont admis à l'intérieur du domaine.

A l'aérodrome, un Osprey est prêt à décoller à tout moment. Il a été aménagé de façon à évacuer les membres de la famille en un clin d'oeil, ou à transporter Saburo jusqu'à l'infirmerie de la tour de Tokyo le cas échéant. Un abri souterrain

anti-assaut, doté d'un tunnel d'évasion donnant à l'extérieur du domaine, a été construit pour les cas d'urgence où l'Osprey serait mis hors service, ou pour permettre à un grand nombre de personnes de fuir rapidement. Si le tunnel devenait impraticable, l'abri souterrain est équipé d'une liaison de communication avec la tour de Tokyo et renferme des vivres pouvant nourrir dix personnes pendant une semaine.

ARASAKA ET LE RESEAU

LE FONDEMENT D'ARASAKA ÉTANT L'INFORMATION, la corporation est fortement impliquée dans le Réseau. Tous les bureaux et les établissements que possède Arasaka dans le monde communiquent par l'intermédiaire du Réseau, aussi les centres de traitement, de stockage, et de contrôle des données de la compagnie sont-ils en proie à une grande activité. Arasaka dispose également d'une des sécurités les plus strictes qui soient dans le Réseau. La firme est bien connue des Netrunners pour son usage abondant de GLACE noire, dont une grande partie est d'ailleurs conçue dans ses laboratoires. En outre, contrairement à la quasi-totalité des autres multinationales, Arasaka emploie surtout ses Netrunners dans un but sécuritaire. Tout cela fait qu'il est extraordinairement difficile de percer les systèmes informatiques de la compagnie.

On remarquera tout particulièrement la sécurité dont est entourée la base de données gardée au centre de Recherche & Développement situé au nord de Honshu. Il est une légende chez les Netrunners selon laquelle les programmes sécuritaires et les contre-mesures d'intrusion de cette sous-grille ont pris la vie de plus de 'runners que tout autre établissement. Nul ne sait si quelqu'un est jamais parvenu à pénétrer jusqu'au coeur des données sans autorisation.

Nota : A part pour les scénarios concis, nous laissons au maître de jeu le soin d'établir toutes les sous-grilles du réseau. En effet, il devrait, pour ce faire, tenir compte des niveaux de conception et de puissance de sa campagne. La partie précédente devrait servir d'encadrement à vos créations ; les sous-grilles d'Arasaka devraient être dures et mortelles, et souvent (mais pas systématiquement) patrouillées par les Netrunners de la corporation.

RESSOURCÉS ET VALEURS

Arasaka est l'un des conglomérats les plus grands et les plus fortunés du monde de 2020. Ses divers holdings et capitaux s'étendent à toute la planète. Son conseil d'administration a accès à des richesses et à des ressources qui font pâlir celles d'un grand nombre de petites nations ; elles s'accompagnent du pouvoir sous sa forme la plus décisive. A l'instar de toutes les grandes corporations de 2020, Arasaka est l'une des rares organisations à même d'exercer l'influence de sa volonté sur le monde, emplissant le vide laissé par l'effondrement des gouvernements nationaux. La partie suivante consiste en une analyse de l'opulence et de l'actif qui caractérisent ce sinistre géant.

VALEUR DE LA CORPORATION

LE CAPITAL D'ARASAKA ATTEINT UN TOTAL de 475 milliards d'eurodollars. Limitée en cela par deux ou trois autres grosses multinationales, la firme se dirige vers la barre du demi-trillion d'eurodollars. Seule Euro Business Machines la surclasse.

S'IL APPARAÎT QU'UNE PERSONNE DEPLAISANT A ARASAKA TENTE DE REUNIR UN PORTEFEUILLE ASSEZ FOURNI POUR S'OCTROYER UNE POSITION DE POUVOIR AU SEIN DU CONSEIL D'ADMINISTRATION, UNE EQUIPE D'OPERATIONS CLANDESTINES SERA DETACHEE POUR LA METTRE "A LA RETRAITE".

Sur ces 475 milliards d'eurodollars, 175 appartiennent à la Banque Arasaka. Une grande partie du capital de la banque est constituée des dettes de multinationales et de gouvernements auxquels elle a consenti des prêts. 200 milliards comprennent la valeur, les comptes, les biens permanents, et les liquidités des branches de la sécurité et de la fabrication. Les 100 milliards restants représentent la valeur des filiales possédées par Arasaka, les réserves en espèces secrètes et les 10 milliards d'eurodollars de la fortune personnelle de Saburo Arasaka, et la famille Arasaka.

MARCHE DES VALEURS

ARASAKA EST UNE CORPORATION PUBLIQUE, ne serait-ce que de nom, et a émis 560 millions d'actions sur le Marché Mondial. En réalité, la famille Arasaka, composée de Saburo, de Kei, et de Hanako, contrôle 54 % des titres de la compagnie. 15 autres pour-cent des actions Arasaka sont détenus par le conseil d'administration, composé de dix-neuf alliés dans lesquels Saburo a entièrement confiance (Kei possède le vingtième siège). En tant que principal actionnaire, Saburo est le président du conseil. Hanako fait nommément partie des grands actionnaires de la firme, mais elle ne participe pas au conseil d'administration.

Les 31 % de titres Arasaka restant sont librement échangés sur le marché. Evidemment, ces derniers restent toujours forts et sont considérés comme un investissement fiable. Leur valeur a fluctué entre 100 et 140 euros sur le Marché Mondial. Ces 31 % d'actions forment un total influent, aussi le conglomerat surveille-t-il les achats groupés. S'il apparaît qu'une personne déplaisant à Arasaka tente de réunir un portefeuille assez fourni pour s'octroyer une position de pouvoir au sein du conseil d'administration, une équipe d'opérations clandestines sera détachée pour la mettre "à la retraite". Parfois, un riche individu ou une autre multinationale parvient à amasser assez de titres pour exercer une influence considérable sur le vote des actionnaires d'Arasaka. Et parfois même, cette personne vote à l'en-

contre du conseil. Arasaka tolère ce genre de pratiques pour maintenir son image publique. Toutefois, quand ce type d'actionnaire met un peu trop son nez dans les votes, ou dans les privilèges et les desseins du conseil, une équipe d'opérations clandestines vient le "persuader" de se départir de sa participation à Arasaka. Sinon, il est éliminé ou acheté, selon laquelle de ces deux solutions apparaît la moins coûteuse à ce moment-là.

RESSOURCES EN HOMMES

ARASAKA ET SES FILIALES emploient plus d'un million de personnes de par le monde. Celles-ci se composent aux trois-quarts de cadres corporatistes, de chercheurs, et de divers cols bleus et blancs à la solde d'Arasaka et de ses nombreux sous-traitants. Le reste est formé de troupes d'une catégorie ou d'une autre : gardes, soldats, et agents. Elles se répartissent à peu près de la sorte : 100 000 soldats et membres d'équipes de combat et d'opérations spéciales, 200 000 gardes, gardes du corps, et conseillers industriels loués par contrat, et 5 000 espions, assassins, et agents d'infiltration.

RESSOURCES EN MATERIEL

SANS TENIR COMPTE DE SES FILIALES, Arasaka possède 250 Osprey de série V et plus de 250 AV-4. Un quart de chacun de ces deux types de véhicules est utilisé par les bureaux de la compagnie. Les trois quarts restant appartiennent aux gardes et aux forces armées d'Arasaka. Bien sûr, il arrive que les besoins en véhicules des uns empiètent sur ceux des autres, mais les modèles militaires sont souvent équipés pour le combat, recouverts de peintures de camouflage, et moins luxueux que ceux des cadres. La corporation possède également vingt gros avions-cargos Boeing C-25. Ces derniers peuvent transporter des troupes paramilitaires, des équipements lourds, et des cargaisons volumineuses d'un continent à un autre. Parmi les autres appareils appartenant à Arasaka on compte plusieurs petits jets et hélicoptères réservés à l'usage des cadres. Ils ne sont pas armés mais s'avèrent rapides et luxueux. L'autonomie des jets est intercontinentale et celle des hélicoptères reste exclusivement locale.

Les services de transport aérien fournis par les C-25 sont appuyés par les trois grands navires porte-conteneurs d'Arasaka. Les Navires de Commerce Sato, une filiale d'Arasaka située en Yokohama, font circuler plusieurs autres bateaux à fort tonnage, parmi lesquels des porte-conteneurs, des navires-citernes, et des sous-marins convoyeurs de marchandises. Ceux-ci dotent Arasaka de capacités de transport maritime considérables.

Les gardes et les forces armées d'Arasaka disposent d'un certain nombre de véhicules produits par la compagnie. De par le monde, ils utilisent plus de 4 000 Riot 8 et Combat 10, ainsi que plusieurs milliers de Kuma et de voitures Lexus rééquipées aux normes sécuritaires. Environ 2 500 autres Riot 8 et Combat 10 sont disséminés dans divers entrepôts du Japon, d'Europe, et d'Amérique. Ces unités attendent d'être livrées à leurs acheteurs mais peuvent devenir opérationnelles et combattre en un temps relativement court.

Outre ce matériel standardisé, Arasaka bénéficie également d'une réserve d'équipements trop divers et trop nombreux pour les détailler. Ceux-ci comprennent des armes lourdes militaires, des armes et des équipements personnels, des avions et des véhicules terrestres spécialisés, des super-ordinateurs, des charpentes linéaires, et d'autres articles de ce genre. Faites preuve d'imagination. S'il est nécessaire de faire apparaître un objet au cours d'une campagne, son existence est probablement justifiée.

RESSOURCES ILLEGALES

ARASAKA POSSÈDE UNE RESSOURCE CACHÉE plus puissante que toutes les forces dont elle se targue : son influence secrète sur diverses personnes et corporations puissantes de la planète. Malheureusement, les particularités de cette ressource sont bien trop complexes et s'étendent bien trop loin pour que nous puissions en dresser la liste en ces pages. Les MJ devraient mettre leur créativité à pied d'oeuvre pour en établir les caractéristiques et les intégrer à leur campagne.

LES FILIALES

ARASAKA POSSÈDE PLUS DE FILIALES que presque toutes les autres corporations du monde de *Cyberpunk*. C'est en partie la raison pour laquelle il existe un si grand nombre de personnes à même, d'une façon ou d'une autre, de remonter la chaîne de leurs employeurs jusqu'à la firme. EBM est la seule compagnie à avoir plus de filiales. Militech et International Electric lui emboîtent le pas, puis certaines des multinationales pétrochimiques, médiatiques, ou de fabrication viennent compléter la liste des conglomerats dotés d'un grand nombre de filiales. Celles d'Arasaka, comme celles de la plupart des grandes corporations, sont reliées entre elles par un réseau compliqué de titres de propriété partagés, de prêts et d'investissements, de liens commerciaux et professionnels, et par des directions conjointes. Arasaka Sécurité, la Banque Arasaka, et les Manufactures Arasaka sont les compagnies charnières de la Corporation Arasaka, dont elles dépendent. Malgré le système des titres de propriété partagés, Arasaka n'est pas une *keiretsu*. Dans une *keiretsu*, il existe une forte concentration de pouvoirs dans toutes les branches. Chez Arasaka, la firme tout entière rend directement compte aux directeurs de la Corporation Arasaka et à ceux des compagnies charnières.

Voici quelques-unes des centaines de filiales d'Arasaka : Arasaka Sécurité, La Banque Arasaka, Manufactures Arasaka, Arasaka International, Arasaka America, Arasaka Eurogroup, Services de Police Arasaka, Arasaka Chimie, Navires de Commerces Sato, Kanshiro Micro-Electric, Ingénierie Barret-Arasaka, Transports Nagoya, Japan Air Lines, Aviation Commerciale Korusu, Kyoran-MediaStorm Attractions, Matériaux de Construction Lubcheck, Communications Pan-Méditerranéennes, Agence de Mannequins Glaser, Ito Pharmaceutiques, All-American Pictures, les Bières Krieger, Aérospatiale Scandia, Produits Alimentaires Matsura, Jouets des Enfants-Rois, les Parcs d'Attractions Adventureland de Tokyo, de Miami, et de Los Angeles, et les Produits Amour Tendre Soins des Bébés.

Nota : Pour obtenir plus de détails sur les tours et les autres propriétés foncières d'Arasaka, consultez la partie intitulée "Bureaux et installations clés".

MAITRISER ARASAKA

Nous avons conçu Arasaka comme une sorte de scélérotat omniprésent et semblable en cela aux Nazis. Mais, à l'instar desdits Nazis, la firme ne devrait pas se manifester dans toutes les cessions de jeu *cyberpunks*. En règle générale, il serait bon que les personnages ignorent l'envergure des projets ou de la puissance de la compagnie. Ils devraient toutefois savoir qu'Arasaka est mêlée à des intrigues mondiales et a la réputation d'être sans pitié. Par conséquent, la corporation devrait toujours représenter une menace planante.

SI LES MJ VEULENT DONNER DES CAUCHEMARS QUOTIDIENS A LEURS JOUEURS, IL LEUR SUFFIT DE CONTRAINDRE CES DERNIERS A SE FAIRE UN ENNEMI DE KEI ARASAKA.

Du fait de l'omniprésence d'Arasaka, la plupart des personnages-joueurs croiseront son chemin à un moment ou à un autre ; ils ne devraient pas s'étonner de découvrir que la firme est la force ultime sous-tendant l'intrigue ambiguë à laquelle ils sont mêlés. Ces affrontements ne seront pas souvent amicaux. N'oubliez pas, Arasaka aime traquer et trouver les personnes qui leur causent des ennuis. Il peut en résulter de nombreux et délectables épisodes à suivre. L'introduction de personnages ayant travaillé pour Arasaka dans votre campagne est un bon moyen d'impliquer la firme.

Les rencontres quotidiennes types comprendront des opérations telles que pénétrer dans les établissements où la sécurité est assurée par Arasaka, attaquer ou extraire des personnes protégées par des gardes du corps loués par la compagnie, mettre à jour des espions de la firme, et faire échouer les extractions et les opérations clandestines de la multinationale. Dans une campagne, un personnage pourrait tomber amoureux de Hana-ko et tenter de la libérer des griffes de son père, ou simplement essayer de l'extraire du domaine pour une autre raison. Par ailleurs, les PJ pourraient prendre contact avec Yorinobu Arasaka et aider son groupe à accomplir des opérations mondiales pour contrecarrer Arasaka. Si les MJ veulent donner des cauchemars quotidiens à leurs joueurs, il leur suffit de contraindre ces derniers à se faire un ennemi de Kei Arasaka. Pour créer une campagne longue et vraiment glorieuse, entremêlez tous ces éléments et mettez les personnages dans une situation où ils essaieront de décapiter le monstre pour forcer la firme à capituler. Une campagne de moindre importance pourrait faire des PJ des membres de Militech dirigeant des opérations et des infiltrations à l'encontre d'Arasaka.

Bien sûr, certaines personnes voudront jouer des Corporates et des Solos à la solde d'Arasaka. Il n'y a rien de mal à cela pourvu qu'ils respectent les idées de la corporation. En fait, une partie pourrait très bien mettre en scène une équipe entière de personnages travaillant pour Arasaka si les joueurs veulent tous incarner "les méchants". N'oubliez pas, seuls le sommet de la hiérarchie et quelques rares agents très spéciaux connaissent les véritables desseins de la compagnie. Les autres font juste leur travail avec loyauté, même s'ils nourrissent de nombreux soupçons. Si l'un des joueurs interprète un Corporate ou un Solo moyen d'Arasaka, son personnage ne saura pas tout, même s'il a des soupçons ou des pressentiments. Les joueurs qui ont lu l'ensemble des informations portant sur la multinationale devront s'assurer de jouer en fonction des connaissances de leur *personnage*. C'est la raison pour laquelle nous suggérons, dans l'introduction, de consulter le MJ avant de lire ce livre de bout en bout. Evidemment, une bonne partie pourra contourner le problème d'un savoir trop étendu. Pour ceux qui veulent inter-

préter des héros travaillant pour Arasaka, une bonne campagne pourra consister à leur faire prendre conscience, petit à petit, de la portée des desseins maléfiques de leur employeur. Alors, en proie à une juste révolte, les PJ pourront oeuvrer de l'intérieur contre la corporation. Si certains membres du groupe sont fidèles à Arasaka, une petite friction pourra en résulter. Les parties sont toujours passionnantes lorsqu'il y a du grabuge au sein de l'équipe.

Voilà tous les conseils que nous pouvons vous donner sur la façon d'utiliser Arasaka. N'oubliez pas, ne laissez jamais nos propos vous limiter. Si vous voulez faire de la Corporation Arasaka une organisation sainte et bienveillante, nous saluons votre originalité. Dans l'ensemble, cependant, nous espérons que la firme donnera des heures de frustration et d'angoisse aux personnages *cyberpunks* !

N.D.T. : Agence Spatiale Européenne

N.D.T. : Films Cent pour Cent Américains

LES DOCUMENTS D'HIRAGA

UNE MICRO AVENTURE BASEE SUR ARASAKA

Nombre de joueurs minimum nécessaire pour réussir cette mission : au moins deux Solos, un Techie compétent en électronique sécuritaire, et peut-être même un Netrunner.

PREMIERE PARTIE : INFORMATIONS DES JOUEURS

TÔT LE MATIN, LES JOUEURS se détendent dans leur repaire préféré quand un Fixer de leurs connaissances vient les trouver. Il leur apprend qu'il les a recommandés à un client potentiel ; l'affaire paraît bonne à prendre. Il peut tout arranger en échange d'une marge de dix pour-cent. S'il est pressé de questions, il se contente de dire que son client est un gentleman japonais jouissant d'une excellente réputation dans la Rue, et que la tâche des PJ consistera en une opération de nuit. Il envisage une recette probable de plusieurs milliers d'euros par personne. Si les personnages des joueurs acceptent de suivre les conseils du Fixer, celui-ci leur demande de le retrouver à dix-neuf heures à l'angle de deux rues situées dans la partie japonaise de la ville.

S'ils se rendent au bon endroit et à la bonne heure, les personnages constatent que le Fixer les attend. Il leur fait traverser des foules grouillantes et les amène dans un minuscule restaurant japonais. Là, les PJ et lui s'assoient sur le sol à la façon des Japonais. Un serveur apparaît et prend leur commande s'ils en passent une. Il leur dit également qu'un gentleman se joindra bientôt à eux.

Quelques minutes plus tard, un beau jeune homme japonais fait son entrée et demande la permission de s'asseoir à leur table. Vêtu d'un pardessus noir, portant les cheveux longs ramenés en arrière en une queue de cheval, il se présente sous le nom de Yorinobu Arasaka. Selon la réaction et les questions des

joueurs, il pourra accepter ou s'abstenir de discuter de ses rapports avec la Corporation Arasaka. (Voir Yorinobu dans la partie intitulée "Personnages clés".)

Après avoir expliqué la nature acrimonieuse de son lien avec la firme, il raconte l'histoire suivante aux personnages :



"Je considère la Corporation Arasaka comme un bastion du mal, c'est pourquoi je me rends partout où je peux pour neutraliser leurs opérations. Je suis aidé en cela par des factions secrètes disséminées dans tous les pays du monde. J'ai beaucoup de contacts ici, à Night City ; certains opèrent au sein même de la corporation, et d'autres à l'extérieur. Récemment, lors d'un raid contre-insurrectionnel, certains de mes contacts ont été fait prisonniers, interrogés, et exécutés. L'un d'eux était un agent de liaison appelé Hiraga ; il connaissait l'identité de plusieurs de mes collaborateurs et agents occupant des postes élevés au Japon. Les docteurs d'Arasaka lui ont extrait sa dent à suicide et, avant de mourir, il a craqué et révélé quelques noms à ses interrogateurs.

Ces noms devaient être saisis aujourd'hui même dans la base de données de la corpo pour que le siège social de Tokyo puisse ordonner leur assassinat. Heureusement, un de mes contacts de la tour de Night City a intercepté et détruit ces données, ainsi que la disquette sur laquelle elles étaient enregistrées. La corpo est remontée jusqu'à lui et il a dû se suicider pour éviter d'être capturé.

Le seul duplicata existant de ces renseignements est une copie papier que possède le directeur régional de la sécurité Iwasao Koremichi. Il prévoit de le faxer à Tokyo à minuit, heure à laquelle le conseil d'administration aura sa réunion habituelle du vendredi après-midi. J'espère qu'il commet là une erreur qui me permettra de détruire ces renseignements. La copie papier est enfermée dans le coffre-fort de sa maison, à l'extérieur de la ville. Elle est gardée, mais je crois qu'une équipe compétente pourra pénétrer dans la propriété. Tous mes Dragons d'Acier sont restés au Japon à l'exception de deux hommes, il me faut donc engager une équipe d'indépendants pour l'opération de ce soir."

Yorinobu offre 5000 euros à chacun des personnages-joueurs pour un boulot d'une nuit : s'infiltrer dans la maison et prendre la copie papier. Il est prêt à négocier ce prix le cas échéant. Si les joueurs acceptent le travail, Yorinobu leur paie une moitié d'avance et le reste une fois la mission accomplie. Le Fixer encaisse ses 10 % sur l'avance des PJ et s'en va. Nous en arrivons au stade deux : le plan.

PREMIERE PARTIE : NOTES DU MJ

TOUT SE PASSE SANS DÉTOUR dans la Première Partie. Ni le Fixer, ni Yorinobu ne font preuve de duplicité. Si vous le désirez, le rôle du Fixer pourra être interprété par un personnage-joueur et participer au scénario tout entier, mais vous devrez, pour cela, lui faire jouer en solo sa rencontre avec Yorinobu.

Puisque nous sommes à *Cyberpunk*, il est possible que la situation devienne épineuse lors des négociations tenues dans le restaurant. Yorinobu explique qu'il a emmené deux de ses Dragons d'Acier avec lui à Night City. Ceux-ci se trouvent également au restaurant pendant les tractations, surveillant les PJ depuis un box situé un rang derrière eux dans la travée d'en face. Si la violence éclate, ils interviennent pour protéger Yorinobu (consultez les caractéristiques des Dragons d'Acier données

plus loin). Les personnages qui réussissent un jet de Perception supérieur à 15 repèrent ces derniers à leur tenue de motard. S'ils en parlent à Yorinobu, il déclare simplement qu'il s'agit là des autres assistants dont il a besoin pour la nuit. Dans le cas improbable où des hostilités éclateraient à l'intérieur du restaurant, le scénario écrit en ces pages prend fin. A vous d'improviser. Vous ne devriez permettre aux personnages-joueurs de tuer Yorinobu sous aucun prétexte, à moins que vous ne souhaitiez alléger votre campagne *cyberpunk* en supprimant une dimension capitale des aventures axées sur Arasaka.

DEUXIEME PARTIE : INFORMATIONS DES JOUEURS

UNE FOIS L'AFFAIRE CONCLUE, Yorinobu communique son plan et les horaires à respecter aux personnages. Il s'est procuré un schéma grossier de la maison qu'il met à profit pour expliquer ses idées.

En l'état, le plan est plutôt simple et laisse une grande part à l'improvisation. Dans trois heures, soit à 20 H, les joueurs utiliseront leur Netrunner et leur Techie pour désamorcer les alarmes. Puis ils gagneront les lieux, mettront les gardes hors de combat, perceront le coffre-fort, et récupéreront les documents, le tout en silence. Yorinobu fournira un transmetteur aux PJ. Si les choses commencent à chauffer, un signal produit par le transmetteur alertera Yorinobu. Les Dragons d'Acier et lui se lanceront alors dans un assaut de diversion devant le portail d'entrée. Cette situation présente un inconvénient : si l'une des alarmes est déclenchée, une équipe d'intervention d'Arasaka quittera la tour de Night City et investira la propriété en moins de dix minutes.

IWASAO EST L'EXEMPLE MEME DU CORPORATE SANS PITIE QUI NE PENSE QU'A LUI

Autant que Yorinobu le sache, l'équipe de sécurité de la maison de Koremichi se compose de six gardes Arasaka standard patrouillant par groupes de deux, d'un homme affecté au contrôle des caméras et à la coordination des troupes, et de deux gardes du corps Arasaka de classe A (voir leurs caractéristiques plus loin) opérant une surveillance rapprochée sur la personne de Koremichi. Si une bataille ouverte est déclarée, ce dernier tentera peut-être d'envoyer le fax sans attendre. Yorinobu insistera sur le fait qu'il ne faut pas laisser le Corporate agir de la sorte. Telle est l'étendue du plan de Yorinobu. Le reste dépend entièrement des joueurs.

DEUXIEME PARTIE : NOTES DU MJ

A PARTIR DE LÀ, tout repose principalement sur les joueurs. Si les personnages sont repérés à un stade ou à un autre de leur infiltration, et si les lignes de communication de la maison n'ont pas toutes été neutralisées, un signal d'alarme est envoyé à la tour de

Night City. Si la tour est mise au courant, la véracité des propos de Yorinobu est vérifiée 5+1D10 minutes plus tard par l'arrivée d'un AV-4 rempli de 8 soldats d'Arasaka. Si une bataille ouverte se produit, et si Koremichi sent que sa vie ou les documents d'Hiraga sont menacés, il tentera peut-être de les faxer sur l'heure. Là encore, ceci peut être évité si toutes les lignes de communication ont été neutralisées, ou si Koremichi est tué. N'oubliez pas, même si les lignes ont toutes été coupées, Koremichi pourra essayer d'appeler à l'aide en utilisant le téléphone cellulaire de sa Lexus ZS-5000SR, laquelle est au garage. Il pourra également tenter de s'enfuir dans sa voiture en emportant les documents.

Si les joueurs appellent Yorinobu pour lui demander de faire diversion, ses deux Dragons d'Acier et lui provoqueront une fusillade devant le portail et chercheront à détourner l'attention de quelques gardes. Si les PJ lui demandent pourquoi ses hommes et lui ne les aident pas à effectuer cette infiltration, Yorinobu répondra sans mentir qu'ils ne sont ni équipés ni préparés pour mener une infiltration. Si une bataille ouverte a lieu dans la maison, les Dragons d'Acier pourront intervenir même s'ils ne reçoivent aucun signal (50 % de chance). Qu'il reçoive ce signal ou non, Yorinobu se manifestera quand toute résistance aura été matée ou quand les documents auront été repris. Il paiera les personnages puis brûlera calmement la copie papier. A ce moment, les PJ auront réussi et le scénario prendra fin.

TESTS DE COMPETENCES

VOICI QUELQUES SUGGESTIONS quant aux tests de compétences à effectuer pour pouvoir pénétrer dans la propriété de Koremichi. Pour les situations n'apparaissant pas dans la liste ci-après, fiez-vous à votre imagination.

- **Franchir le portail principal de la propriété** : jet de Sécurité Electronique contre 20.
- **Désamorcer/escalader le mur d'enceinte de la propriété** : jet de Sécurité Electronique contre 20, jet d'Athlétisme contre 15.
- **Fracturer en silence les fenêtres ou les portes de la maison** : jet de Sécurité Electronique contre 15, jet de Discrétion contre le jet de Perception de tous les gardes ou solos Arasaka situés à proximité.
- **Echapper aux caméras de sécurité de la propriété** : jet d'INT contre 15, jet de Discrétion contre le jet de Perception du(des) garde(s) qui contrôle(nt) les caméras de surveillance.
- **Percer le coffre-fort** : jet de Sécurité Electronique contre 20 ou jet d'Explosifs contre 20 si les personnages ont emmené le matériel adéquat.

CARTES, PLANS ET PNJ

YORINOBU ARASAKA

VOIR "PERSONNAGES CLÉS" pour prendre connaissance des caractéristiques et compétences de Yorinobu.

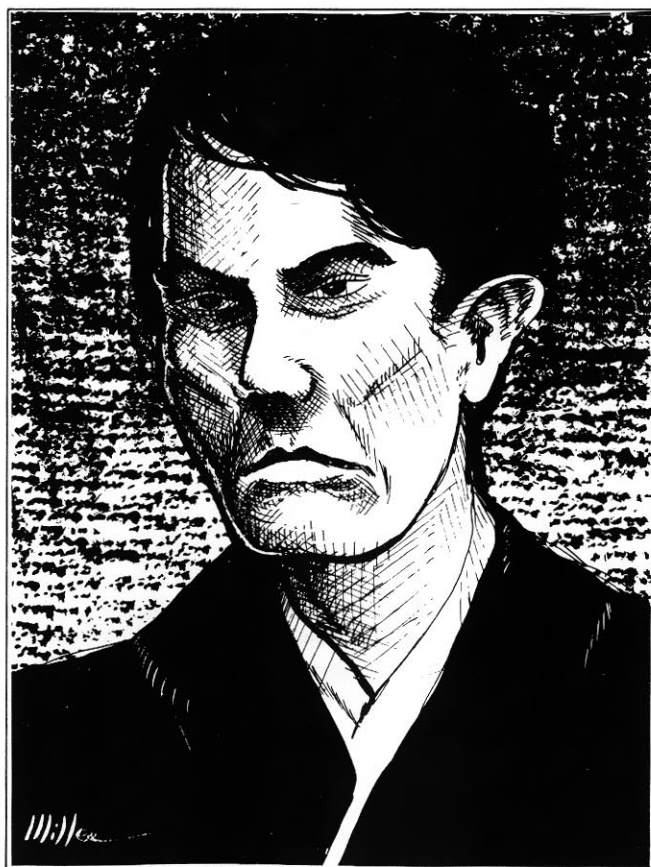
- **Armes et équipement** : Monocouteau Kendachi, récepteur pour capter le signal de diversion des PJ, Sternmeyer Stakeout 10 à canon scié dissimulé sous son long manteau, moto Kawasaki KZS-1000 Kamikaze (10 PA, 50 PS, vitesse maximale 192 km/h).

IWASAO KOREMICHI

IWASAO EST L'EXEMPLE MÊME du Corporate sans pitié qui ne pense qu'à lui. Il est beau, a atteint la cinquantaine, et sera vêtu d'un pantalon et d'une tige d'intérieur quand les joueurs feront irruption chez lui.

INT 7, REF 6, TECH 5, SF 8, BT 8, CH 6, MV 5, CON 7, EMP 7/4, SV 7, MC -2.

- **ROLE** : Corporate
- **COMPETENCES** : Ressources 7, Interrogatoire 4, Baratin et Persuasion 6, Perception 3, Anglais 5, Pistolet 5, Karaté 6.
- **CYBERMATERIEL** : Processeur de base, prises d'interface, support de puces, armure sous-dermique, module oculaire de base, Afficheur Times Square, lunette de visée, optique microvidéo.
- **EQUIPEMENT** : Un pistolet WSA Arasaka (voir "Uniformes, équipement et personnel"). Il le garde dans sa table de nuit, à côté de deux chargeurs supplémentaires. Il s'en saisira si une alarme se déclenche ou lorsque le combat deviendra inévitable.



SHO

UN DES GARDES DU CORPS/SOLOS de Koremichi. Un jeune homme souple, la vingtaine passée. Il s'habille de cuir noir et a un caractère fougueux.

INT 8, REF 10/9, TECH 3, SF 6, BT 9, CH 3, MV 8, CON 8, EMP 8/4, SV 8, MC -3.

■ **ROLE** : Solo

■ **COMPETENCES** : Sens du Combat 5, Perception 5, Se cacher/Semer 3, Anglais 2, Suivre/Pister 3, Karaté 5, Pistolet 6, Armes Automatiques 3, Discrétion 4.

■ **CYBERMATERIEL** : Processeur de base, prises d'interface, support de puces, connexion superarme, booster adrénaline, cyberoptique de base, lunette de visée, amplificateur de lumière™, cyberbras de base équipé de SuperPoings™ et de SuperChrome®.

■ **EQUIPEMENT** : Veste blindée (18 PA, bras et torse), cyberbras SuperPoings™, pistolet Arasaka WSA monté en superarme, pistolet-mitrailleur Arasaka Minami 10, radio Toshiba PRC-10 raccordée à tous les autres gardes sécuritaires de la résidence.

FREEMAN

L'AUTRE SOLO/GARDE DU CORPS de Koremichi, un Eurosolo anglais formé par Arasaka. Très costaud, la quarantaine, les cheveux poivre et sel, il porte des costumes en soie et ressemble à un Corporate musculeux.

INT 6, REF 10/9, TECH 5, SF 10, BT 8, CH 5, MV 7, CON 10, EMP 7/3, SV 10, MC -4.

■ **ROLE** : Solo

■ **COMPETENCES** : Sens du Combat 6, Endurance 5, Intimidation 5, Perception 6, Japonais 2, Suivre/Pister 3, Conduire Automobiles 5, Pistolet 6, Fusil 5, Savate 7, Discrétion 4.

■ **CYBERMATERIEL** : Processeur de base, Vitmat Sandevistan, prises d'interface, support de puces, connexion superarme, connexion véhicule, éventreurs à chaque main, cyberoptique de base, Afficheur Times Square, lunette de visée, infrarouge, cyberaudio de base, écoute amplifiée, liaison radio, détecteur de micros.

■ **EQUIPEMENT** : Gilet pare-balles 18 PA, deux Armalite .44 montés en superarme dans holster d'épaule plus 2 chargeurs chacun, Toshiba PRC-10 reliée à son cyberaudio par ses prises d'interface.

YOSHITSUNE ET OKIYO

ILS SONT MEMBRES DES DRAGONS D'ACIER de Yorinobu. Ce sont des PNJ jetables que vous pouvez propulser en plein champ de tir si nécessaire. Vous pouvez également les utiliser pour donner une impulsion à l'élément d'intrigue de votre choix. Ils sont tous deux jeunes, japonais, vêtus de combinaisons de motard en cuir noir et de lunettes de soleil tout aussi sombres (évidemment). Comme vous n'aurez pas vraiment besoin de les personnaliser, nous vous fournissons un descriptif commun. Mais, si vous le souhaitez, vous pouvez le modifier pour les individualiser.

INT 7, REF 9/8, TECH 5, SF 8, BT 7, CH 5, MV 8, CON 8, EMP 8/5, SV 8, MC -3.

■ **ROLE** : Nomades

■ **COMPETENCES** : Famille 4, Connaissance de la Rue 6, Perception 7, Se cacher/Semer 4, Anglais 2, Moto 8, Karaté 4, Pistolet 5, Armes Automatiques 3, Fusil 2, Mototech 4.

■ **CYBERMATERIEL** : Processeur de base, prises d'interface, support de puces, éventreurs (Okiyo uniquement), cyberbras équipé de myomar épaissi (Yoshitsune uniquement), cyberoptique de base, affineur d'image, lunette de visée, cyberaudio de base, liaison radio.

■ **EQUIPEMENT** : Ils sont tous deux armés d'un pistolet Militech Avenger, de deux chargeurs, et d'un couteau ordinaire ; ils portent un blouson de 20 PA. Ils conduisent une Kawasaki KZS-1000 Kamikaze chacun.

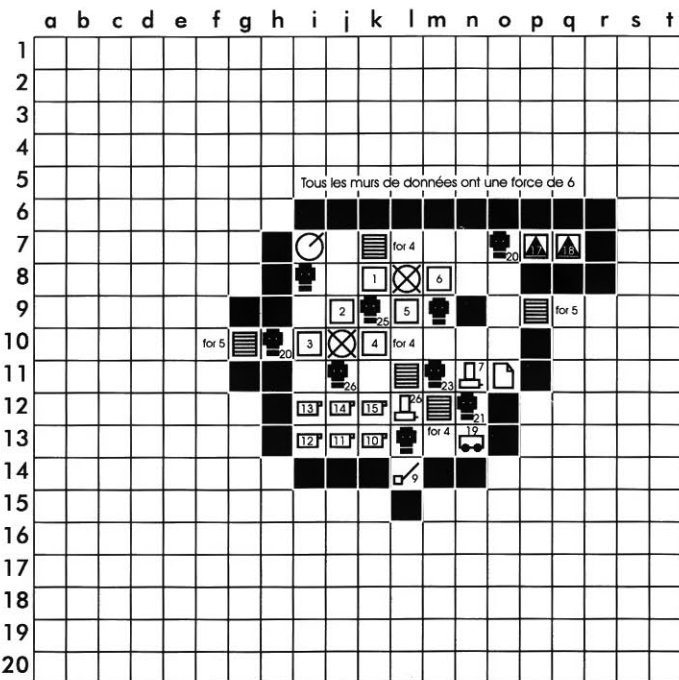


GARDES ET SOLDATS ARASAKA

CONSULTEZ "PERSONNAGES CLÉS" pour prendre connaissance des caractéristiques et compétences des gardes/soldats d'Arasaka. Sur les six gardes, on en trouve un équipé d'un cyberbras traité au myomar épaissi, deux dotés d'une lunette de visée, et un pourvu d'une superarme.

Carte Arasaka Version 2.9 du système informatique

PROPRIÉTÉ DE KOREMICHI



■ **EQUIPEMENT** : Les gardes de la résidence et tous les soldats qui arriveront porteront l'équipement standard décrit dans la partie intitulée "Uniformes, équipement et personnel". Si les huit soldats apparaissent, six d'entre eux disposeront d'un armement de base et deux autres auront un pistolet-mitrailleur Sternmeyer SAW-5A.

Emplacement

Propriétaire

CPU **INT** **Interface**

IA? **Icône de l'IA**
Personnalité

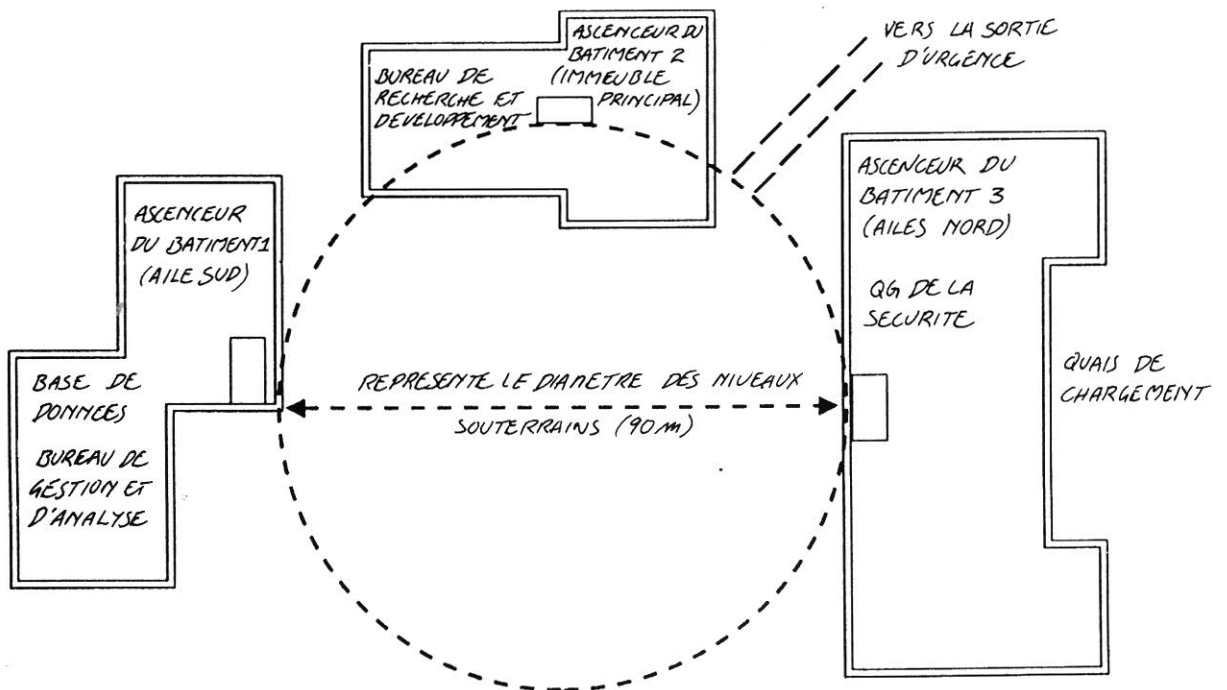
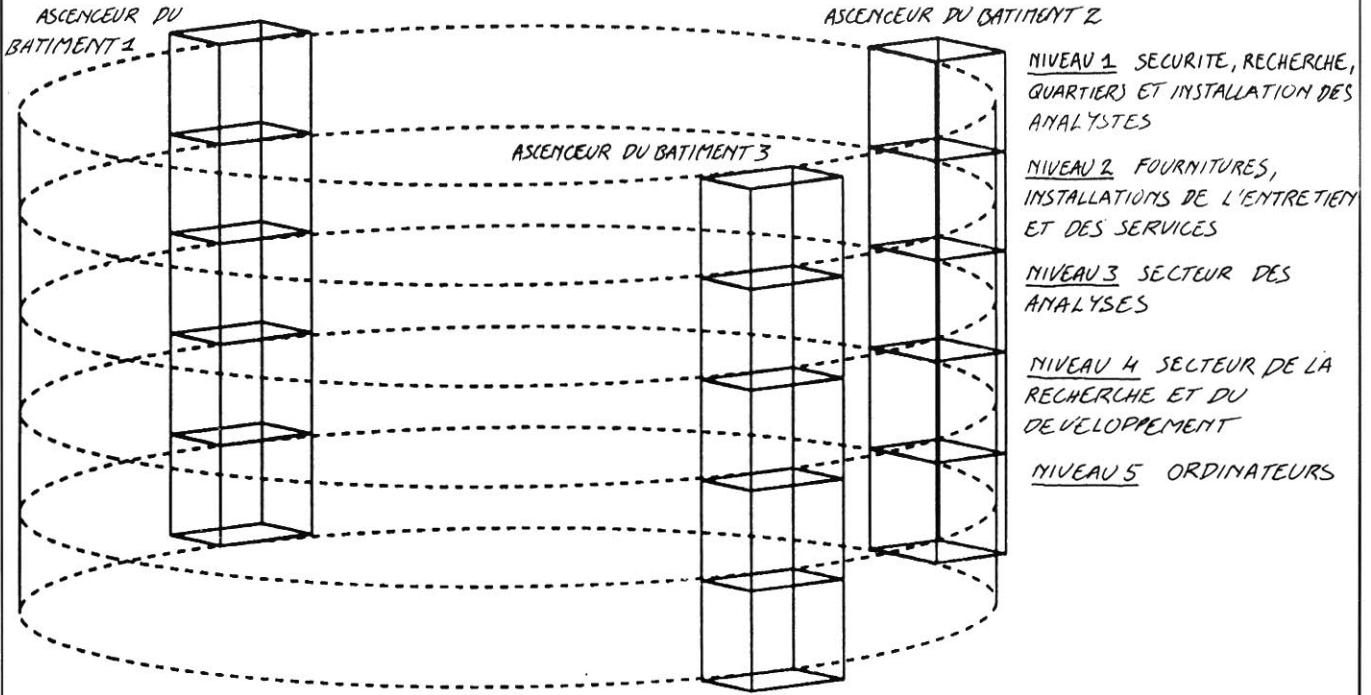
MUR DE DONNÉES **GRILLE CODEE** **Unité Centrale de Traitement**

Notes

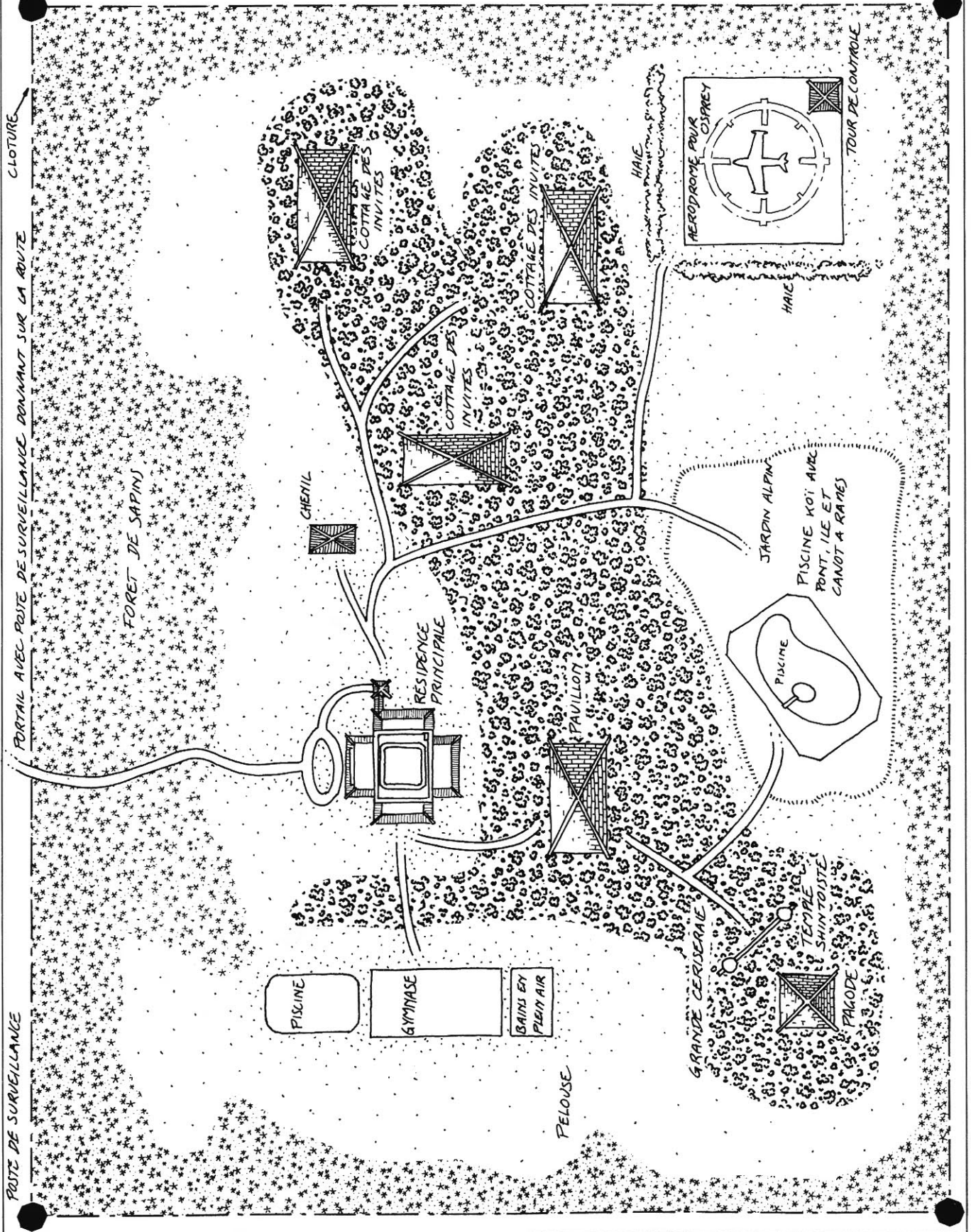
ICONE dans le réseau

Compétences			
		18	Liaison Longue Distance : Fax
		19	Station d'opérations télécommandées Lexus 25-5000 SR
		20	Electroplat
		21	Chien de Garde
		22	Chien d'Enfer
		23	Lavage de Cerveau
		24	Chien d'Enfer
		25	Lavage de Cerveau
		26	Conskrash
		27	Liche
		28	Assommoir
		29	Grille d'Entrée For 5
		30	Grille d'Entrée For 5
		31	Terminal de la salle de la sécurité
N°	Information	UM	
1	Fichiers personnels : Iwasao Koremichi		
2	Informations : Exposé de la Sécurité Locale		
3	Informations : Exposé de la Sécurité Locale		
4	Informations Générales : Arasaka		
5	Informations : la Propriété/Gestion de la Sécurité		
6	Personnel d'Iwasao/ bureau de la Tour de Night City		
7	Terminal de travail d'Iwasao		
8	Imprimante du terminal de travail		
9	Grille d'entrée		
10	Caméra de Sécurité 1 (voir carte)		
11	Caméra de Sécurité 2 (voir carte)		
12	Caméra de Sécurité 3 (voir carte)		
13	Caméra de Sécurité 4 (voir carte)		
14	Caméra de Sécurité 5 (voir carte)		
15	Caméra de Sécurité 6 (voir carte)		
16	Systèmes d'Alarme Supplémentaires		
17	Liaison Longue Distance : Réseau Arasaka/ Communications Générales		

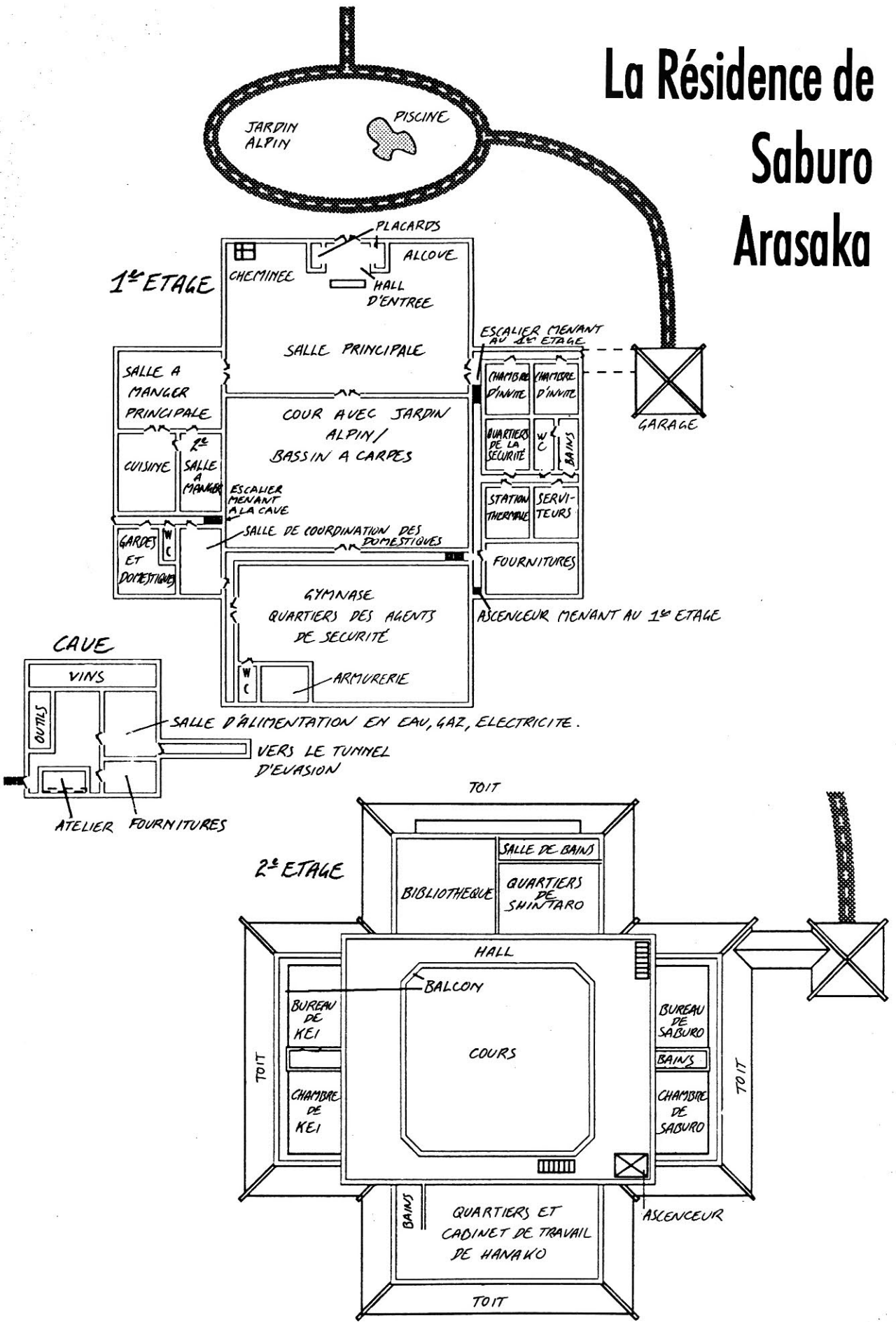
Etablissement Arasaka de Recherche & Développement avec Sous-sols Situé à Honshu



Le Domaine Familial



La Résidence de Saburo Arasaka

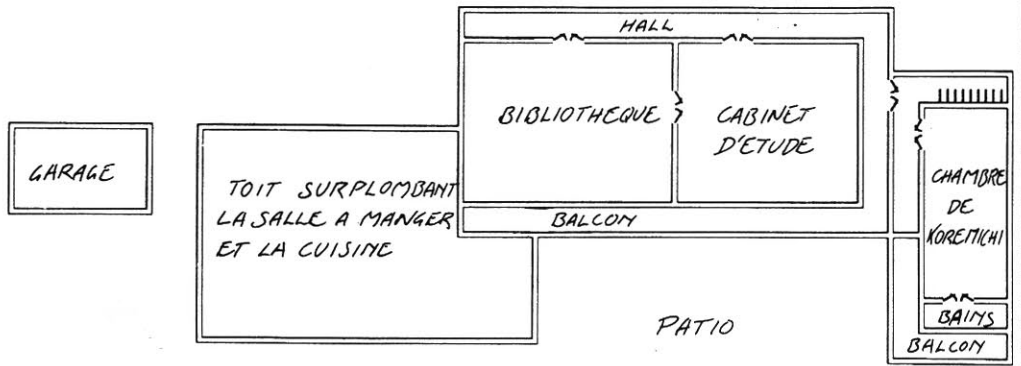


Propriété Koremichi - Arasaka

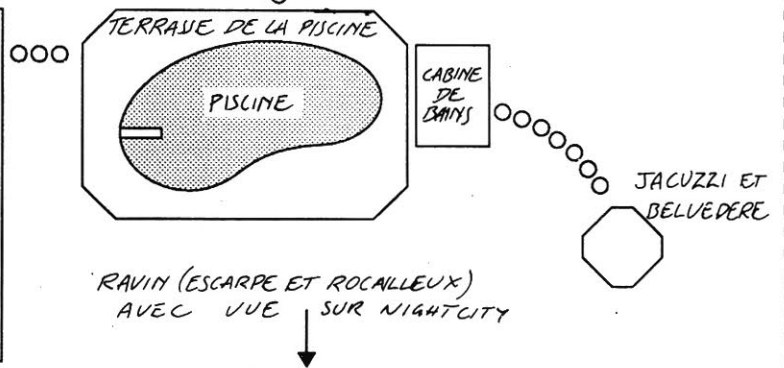
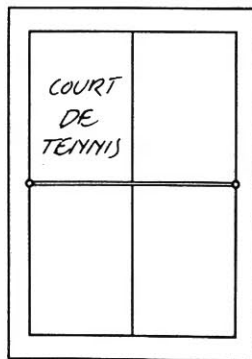
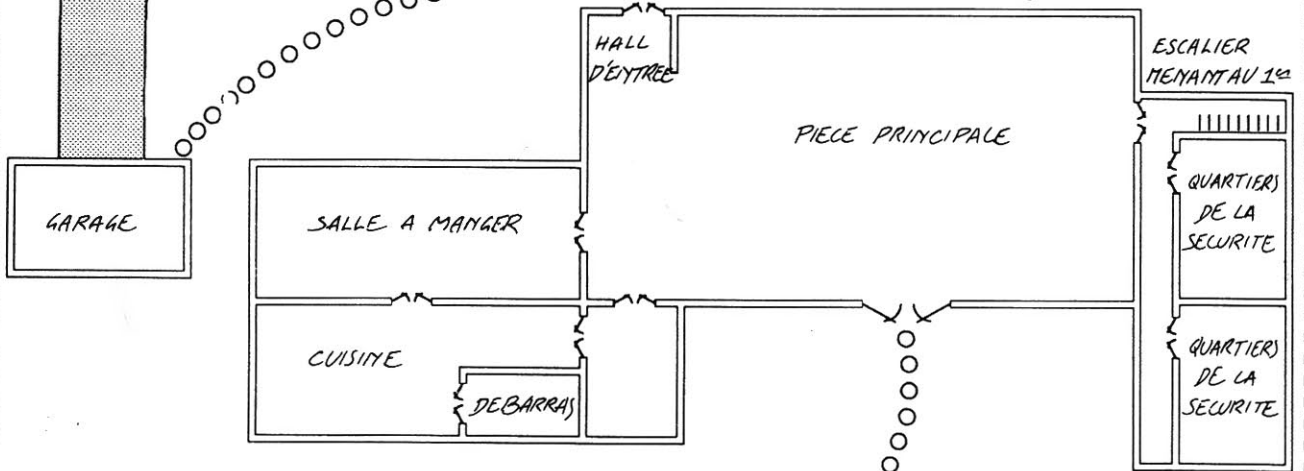
VERS LE PORTAIL ET
LA GRANDE ROUTE

DERRIERE LES ARBRES UNE CLOTURE DE SECURITE
ENTOURE TOUTE LA PROPRIETE

1^{er} ETAGE



REZ-DE-CHAUSSÉE





INTERNATIONAL ELECTRIC CORPORATION



IEC OCCUPE UNE POSITION RELATIVEMENT UNIQUE DANS LA MESURE OÙ ELLE DISPOSE DE PEU D'ALLIÉS AU SENS STRICT DU TERME, TOUT EN ENTREtenant DES RELATIONS AU MOINS CORDIALES AVEC LA PLUPART DES GRANDES CORPORATIONS. LA RAISON EN EST QU'IEC FOURNIT DES COMPOSANTS CRITIQUES DONT LA MAJORITÉ DES AUTRES MULTINATIONALES ONT BESOIN POUR FABRIQUER UNE PARTIE OU LA TOTALITÉ DE LEURS PRODUITS.

INTERNATIONAL ELECTRIC CORPORATION

- **Electronique, Armement, Transports, Biens de consommation**
- **Siège social :** Spandau/Berlin
- **Bureaux régionaux :** Hambourg, Londres, Paris, Rome, Stockholm, Moscou, Alger, Bombay, Bangkok, Singapour, Hong Kong, Tokyo, Séoul, Brisbane, Santiago, Brasilia, Caracas, Mexico,

Night City, New York et autres.

- **Nom et lieu de résidence du principal actionnaire :** Erich Kessler de Berlin, 8 % ; conjointement au Groupe d'Investissement Industriel Berlinoise, 38 %.
- **Employés :**

Dans le monde	800 000
Troupes	50 000
Clandestins	1 300 environ

HISTORIQUE

Frustré, Howard Murchison abattit son poing sur son bureau. Les six conseillers assis en cercle dans la pièce tressaillirent devant cette manifestation de fureur et de frustration atypique pour un homme réputé calme et pragmatique.

"Bordel, il y a assez de curriculum vitae et de rapports dans cette salle pour allumer un brasier haut comme cet immeuble, et pas un d'entre vous n'est fichu de me présenter la moindre suggestion pour faire face à la situation ? (Il se pencha au-dessus du bureau.) Revoyons tout ça une dernière fois, dit-il sèchement.

- Monsieur, ça fait une semaine que nous revoyons tout ça jour et nuit. Si un repreneur ne se manifeste pas, cette compagnie est finie. Nous n'avons tout simplement pas les moyens de continuer. Vous savez à quel point nous nous sommes effondrés depuis 1992. Nous devons vendre ces actifs, séparément ou d'un bloc, aux premiers offrants et ce, qu'ils aient l'intention de préserver la structure de notre corporation ou non.

- Je suis pendu au téléphone depuis jeudi, fit un autre assistant. Il n'y aura pas de repreneur. Aucun des groupes capables de nous tirer d'affaire n'est intéressé par une restructuration. Ils pensent tous que nous sommes cuits. De toute façon, la plupart des vieilles corporations et des groupes d'investisseurs sont aussi mal en point que nous en ce moment."

Murchison émit un ricanement sec et se détourna pour regarder la fenêtre d'angle. Manhattan s'étalait devant lui, sombre et humide. La pluie glissait sur le carreau en formant des filets d'eau. Un océan de lumières miroitantes, si l'on oubliait l'eau et la zone du Bronx qui, en 1993, avait été rasée par la bombe atomique de terroristes colombiens. Il poussa un soupir.

"En affaires, il n'y a pas d'amis, juste des alliés opportuns. C'est ce que j'ai appris. J'imagine que le moment est inopportun."

L'interphone émit un bip sur le bureau de Murchison. Celui-ci toucha le commutateur de ligne. La voix de sa secrétaire résonna. Elle avait l'air calme et froide. *Elle ne se préoccupe pas de la corporation*, pensa-t-il en son for intérieur. *Les bonnes secrétaires sont dures à trouver. Elle travaillera toujours bien après que mes coquets amis et moi-même aurons pavé le chemin du progrès corporatif de nos cendres.*

"Un certain M. Powers désire vous voir, monsieur, annonça-t-elle. Il dit que vous l'attendez, mais il n'a pas rendez-vous."

Seigneur, pensa Murchison. *Je savais qu'on en arriverait là, mais j'espérais que ça ne se produirait pas si vite.* "Faites-le entrer, Margaret. J'attends M. Powers depuis un certain temps déjà. Un certain temps, en effet. (L'interphone s'éteignit. Murchison fit signe à ses assistants de s'éclipser.) Faites un break, les gars. Je vous appellerai si j'ai besoin de vous. Si je ne vous ai pas contacté dans vingt-quatre heures, photocopiez vos C.V., parce que ça voudra dire que tout est fini."



Colin Powers contemple son oeuvre

Les six hommes sortirent à la file du bureau d'un air maussade. Murchison les regarda partir puis se retourna vers la fenêtre et contempla la fureur de l'hiver new yorkais. *Il y a six ans à peine, nous faisons partie des corporations les plus importantes et les plus solides de la Terre. Nous ne serons probablement plus qu'un souvenir avant la fin de la journée.* Une pensée grinçante le traversa. *Autant pour la garantie constructeur de nos produits !* Murchison plongea la main au fond de la poche de sa veste et saisit le petit paquet qu'il avait acheté dans l'après-midi. Lentement, il déchira l'emballage pour l'ouvrir. *Pas une en dix ans. Je ne pense pas que le moment est plus mal choisi qu'un autre pour m'y remettre.* Il porta une des cigarettes à ses lèvres, l'alluma, et inspira. Une quinte de toux l'agita avant que ses poumons ne se réhabituent. La bouffée suivante entra et sortit sans problème. Tout comme la dernière qu'il avait prise quand sa défunte femme l'avait poussé à arrêter.

Murchison entendit la porte du bureau s'ouvrir en pivotant, puis un bruit de pas étouffés sur la moquette. Il attendit quelques secondes avant de réagir à ces sons. "Bonjour, M. Powers, commença-t-il.

- Howard, Howard, vous êtes d'une politesse ! Appelez-moi Colin, comme avant."

Murchison se retourna et regarda l'homme qui avait été son protégé. Du haut de son mètre quatre-vingt-dix, Powers dominait son vieux mentor. De larges épaules remplissaient son costume croisé de soie grise. Ses cheveux étaient lissés vers arrière où ils se terminaient par une queue de cheval raide. Un atta-

ché-case muni d'une fermeture à chiffres pendait à son côté. L'éclairage du bureau était faible, pourtant Powers portait des lunettes de soleil panoramiques, dissimulant des yeux dont Murchison connaissait l'expression froide et dure. "Asseyez-vous, Powers.

- Ha, merci, Howie. (Powers prit place sur une des chaises récemment libérées et posa sa valise sur le sol à côté de lui.) Je vois que vous êtes un homme d'affaires, aussi irai-je droit au but. Vous êtes fini, Howie. Votre corporation est morte. Près de la moitié de vos holdings ont été vendus à des prix exceptionnellement bas. Vos ventes se sont effondrées. Vos gens se rebellent parce qu'ils ont été mis au chômage technique. Tout cela n'a pas l'air très saint. Voulez-vous savoir quel est votre problème ?"

Pour la première fois en deux heures, Murchison se laissa tomber dans son fauteuil. "Allez, donnez-moi une leçon, Colin !" Seuls les sarcasmes empêchaient la fatigue de percer dans ses propos.

"C'est notre époque, Howard. Votre compagnie est victime de notre époque et de sa propre inertie. Nous sommes en 1998, il est temps d'abandonner le système de pensée du 20ème siècle. Les vieilles méthodes ne fonctionnent plus. Après 1992, il y a eu deux façons d'exister, Howard, victime ou prédateur. Vous et le reste de votre conseil d'administration n'aviez pas les tripes nécessaires pour devenir les prédateurs des années 90. Vous étiez trop humains, trop rationnels... (puis, d'un ton plein d'animosité) trop doux."

Powers se leva et fit le tour du bureau, montrant du doigt les divers oeuvres d'art et souvenirs que Murchison avait rassemblés au fil des ans. Il marqua une pause quand il parvint devant une pièce de jade particulièrement raffinée, sculptée en forme de tigre stylisé. Il la prit et l'examina.

"Magnifique. Première période de la dynastie Ch'ing. Dix-septième siècle. (Il leva les yeux vers Murchison.) Inestimable, hein."

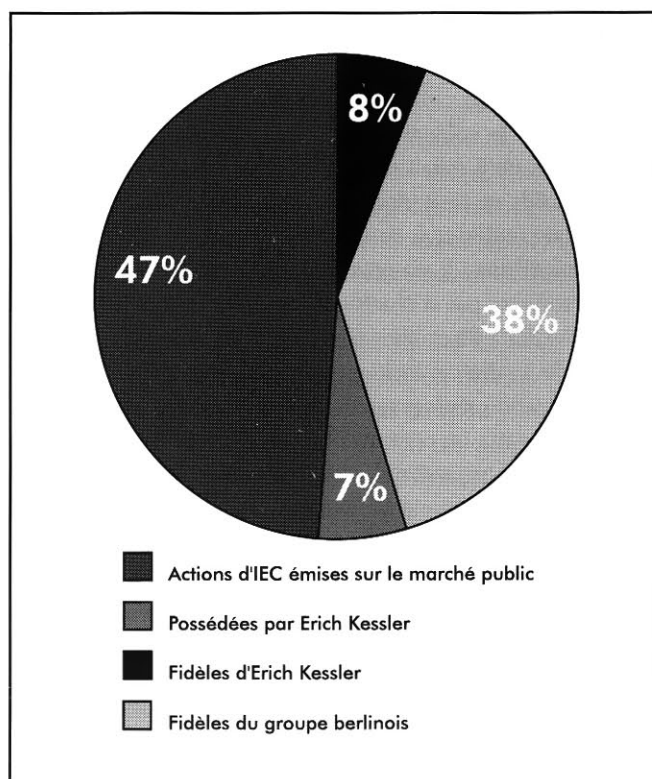
Murchison refusa de répondre. Powers poursuivit son inspection de la statuette, déambulant jusqu'à l'âtre du bureau où la lueur défaillante du feu lui permettait de mieux voir. "Voyez-vous, Howard, le vingtième siècle aura besoin d'une nouvelle philosophie. Les jours des réglementations sont révolus. Les gouvernements ont cessé d'être un facteur d'influence depuis le crash de 1994. Les corporations sont devenues la loi, et elles continueront de l'incarner, ne rendant de compte qu'à elles-mêmes et aux autres compagnies. Les seuls groupes qui ont survécu à ce monde... (Il fit un geste enveloppant la fenêtre.) ...sont ceux qui ont su exploiter ce nouvel ordre en se faisant impitoyables et efficaces. Les survivants sont ceux qui sont prêts à tout pour atteindre leurs buts. Combattre, acheter, tuer, piller... (Il laissa tomber le tigre ; celui-ci vola en éclats de poussière quand il percuta le dallage de la cheminée. Murchison tressaillit.) ...tout détruire sans remords."

Powers gagna le bureau sans se presser et se pencha au-dessus du meuble. Murchison vit son visage se refléter dans les verres-miroirs panoramiques, déformé en une parodie comprimee de lui-même.

"Howard, votre éthique reposait sur votre propre perte. Votre conseil d'administration était tendre, suffisant, et clément. Votre corporation s'est transformée en victime. Aujourd'hui, vous êtes à la merci des autres, attendant qu'un sauveur ou un pêcheur vous rachète et vous laisse réorganiser votre capital ou vous écartèle membre après membre. Powers fit une pause puis ajouta avec un sourire de requin : Eh bien, me voici.

- Arrière, Powers, dit Murchison d'un ton mordant. Je sais qui vous représentez. Le *Berliner Industrie Kapital Gruppe*, le Groupe d'Investissement Industriel Berlinoise. Un ramassis d'assassins et de vautours. Je refuse de vous vendre ma compagnie. Quand vous nous avez quittés pour les rejoindre, je savais que vous reviendriez pour me tourmenter. (Murchison envoya un jet de fumée dans le visage de Powers.) J'ignore quand vous avez pourri, Colin, mais je suis malade à l'idée que j'ai pu vous apprécier. Ou même vous faire confiance."

Powers perça la fumée de son rire. "Encore votre foutu sens moral, Howie ! Je vous avais prévenu à ce propos. Quant à cette fumée... (Il enleva ses verres-miroirs, révélant deux globes d'argent là où s'étaient trouvés des yeux gris.) ils sont artificiels. Ils voient la nuit et ne s'irritent jamais. C'est l'un des avantages qu'il y a à travailler pour le *Kapital Gruppe*. Il possède quelques-uns des fabricants de cybernétique les mieux placés, voyez-vous. (Les lunettes panoramiques regagnèrent leur place et Powers tendit la main vers son attaché-case.) Je vais être brutal, Howard. Il est déjà trop tard pour sauver votre conglomerat, ne serait-ce que de ma compagnie. Cela fait plusieurs années que nous avons décidé d'acquérir votre firme. La plupart des filiales et des holdings que vous croyiez avoir vendus à des acheteurs différents tombaient directement entre nos mains. Ils se portent tous très



Répartition des titres d'IEC

bien, au fait, à part ceux que nous avons démantelés. Quant à vos actions, tôt dans la journée mes associés ont persuadé certains de vos collaborateurs du conseil d'administration de se séparer de leurs parts dans la corporation en l'échange d'un... paiement équitable. Il ne reste plus que vous. (Powers tira un document de sa mallette et le tendit à Murchison.) Ce contrat offrira vos titres à mon groupe en échange d'une belle somme d'argent. Il vous suffit d'apposer votre signature au bas de la page.

- Abandonnez cette idée, Powers. Je possède toujours une grande partie de cette compagnie, et j'ai bien l'intention d'user de cette influence pour vous contrecarrer, vous et vos employés, du mieux que je pourrai.

- Ce n'est pas une très bonne idée, Howie. Permettez-moi de vous expliquer le fonctionnement de la Nouvelle Méthodologie Corporatiste." Powers sortit un walkman vidéo Sony de son attaché-case, appuya sur la touche de lecture, et le plaça devant Murchison. L'écran s'anima en scintillant. Les mains de Murchison se contractèrent convulsivement pour former des poings. Une jeune femme était attachée à une chaise, portant un bandeau étroit sur les yeux. Derrière elle se dressait un mur gris dépourvu de tout signe distinctif. Une main tenant un exemplaire du New York Times daté du jour surgit sur la droite de l'écran. Powers tendit le bras par-dessus l'appareil et l'éteignit.

"Eh oui, c'est bien votre fille, l'héritière de votre portefeuille. Cela dit, aucun mal ne lui a été ni ne lui sera fait. Mais j'ai bien peur que son fiancé se soit interposé et ait été victime d'un accident mortel. Elle ne sait même pas pourquoi ni par qui elle est retenue prisonnière. Aidez-la. Signez les papiers, acceptez notre contrat, et nous la libérerons."

Murchison s'affaissa, vaincu. "Salopard. Qu'est-ce qui me dit que vous la relâchez si je signe ?

- Howard, je vous ai dit qu'il fallait être impitoyable pour survivre, pas qu'il fallait faire du gâchis, déclara Powers avec un sourire. Elle ne peut identifier qui que ce soit. Ce serait courir un risque inutile que de lui faire du mal si vous accédez à nos désirs. Et puis, il est plus qu'évident qu'elle est enceinte. Nous ne sommes pas si cruels que ça, du moins, pas si cela s'avère inutile. Cela dit, sachez que nous vous surveillerons. Toute tentative de rendre cet incident public ou d'alerter les autorités se traduira par de sévères représailles contre votre famille et vos amis. (Powers tira un petit téléphone cellulaire de sa mallette.) Avant de signer, peut-être voulez-vous parler à votre fille pour vous assurer de sa bonne santé ?

- Je vous connais Powers, dit Murchison après avoir fait non de la tête. Je suis tout à fait certain que vous ne la tueriez pas avant que j'aie signé." Il sortit un stylo de sa poche et leva un regard triste vers Powers. Puis, sans un mot, il tendit la main vers le document et y apposa son paraphe sans le lire. Il ne doutait pas que le contrat ne fût rien de plus que ce que Colin Powers lui avait dit. Il rendit les papiers signés à son vainqueur. Powers arracha une des pages du dessous et la donna à Murchison.

"Votre exemplaire. Exigez toujours un reçu. (Puis, comme Murchison se prit la tête à deux mains :) Ne le prenez pas si mal. Votre fille sera libre d'ici une heure et demain matin, plusieurs millions de dollars seront reportés sur le livre journal de votre compte en Suisse. Bon, oublions les affaires. Vous venez boire un verre avec moi ? (Murchison hocha la tête de droite à gauche. Powers sourit de nouveau et replaça le contrat et la K7 vidéo dans son attaché-case.) Dans ce cas, je vous souhaite une bonne soirée. Votre fille sera chez vous dans une heure. (Nouveau sourire de requin.) N'oubliez pas la Nouvelle Méthodologie." Il quitta la pièce à grandes enjambées et referma la porte derrière lui.

Murchison tira une dernière fois sur sa cigarette encore allumée et vit qu'elle s'était consumée jusqu'au filtre. Cherchant autour de lui, il réalisa qu'il n'avait plus de cendrier. *Imbécile*, se dit-il. Il écrasa le mégot sur son exemplaire du contrat de vente. Puis il enclencha l'interphone. "Margaret, créditez-vous de deux semaines de salaire et rentrez chez vous. C'est fini. Pour de bon."

Il raccrocha avant de pouvoir entendre une réponse. Lentement, il se mit à rassembler ses biens personnels. Vingt minutes plus tard il était dans sa voiture et sortait du parking.

Comme il remontait la rue où se trouvait son appartement luxueux des quartiers est, il vit une silhouette voûtée sur les marches de l'entrée du bâtiment. Il se rapprocha et put constater qu'il s'agissait de sa fille, vivante et, apparemment, indemne. La tension quitta son corps telle une vague et il partit d'un ricanement qui se transforma en rire. Il riait encore quand, alors qu'il se garait devant son immeuble, sa voiture explosa violemment.

A un pâté de maisons de là, Powers mit le détonateur radio dans la poche de sa mallette. L'espace de quelques instants, il contempla l'incendie ; les flammes se reflétaient sur les lunettes qu'il portait toujours. Puis il se pencha vers le chauffeur :

"Kennedy Airport, Bill. Nous ne sommes pas pressés." Quand la limousine se mit en mouvement, il saisit le petit téléphone cellulaire qu'il avait sorti dans le bureau de Murchison et appuya vivement sur l'une des touches pré-réglées. Une voix répondit en allemand. Powers parla en anglais.

"Affaire conclue, *mein herr*. Le conglomérat américain est à présent sous votre contrôle absolu."

Derrière lui, sur les marches de l'appartement, la fille de Murchison entama un accouchement avant terme. L'explosion lui avait infligé une blessure mortelle ; les jumeaux survécurent.

Ainsi, en 1998, le titre de propriété du plus grand conglomérat électro-industriel américain passa à l'étranger sous le contrôle du Docteur Gerhard Kessler et de son Groupe d'Investissement Industriel Berlinoise. Kessler était un industriel allemand, un investisseur impitoyable qui fusionnait des compagnies de fabrication et unifiait des ressources sur toute la planète, constituant ce qui allait devenir l'une des plus grandes mégacorporations du monde de 2020. A l'instar de Saburo Ara-

saka, Kessler faisait sa proie des compagnies affaiblies par l'effondrement économique mondial et américain, accaparant les ressources et les holdings des corporations et des compagnies que le Crash avait ruinées. Parmi ses victimes figurent l'Aérospatiale, General Electric, Fukuoka International Industries, Korea-Pacific Steel, et de nombreuses autres firmes qui avaient semblé indestructibles avant l'effondrement.

Les méthodes de Kessler étaient pernicieuses, mais sa gestion et sa sélectivité demeuraient irréprochables. Sous sa direction et sous celle de ses cohortes, les divers holdings s'unirent pour former le conglomérat de fabrication le plus important du monde *cyberpunk* : l'International Electric Corporation, la Corporation Electrique Internationale. Après la mort de Kessler, survenue en 2012, son fils et héritier Erich reprit la gérance avisée d'International Electric et de sa compagnie charnière, le Groupe d'Investissement Industriel Berleinois. En 2020, IEC compte parmi les principaux compétiteurs et fait concurrence à des multinationales telles que Arasaka, Militech, et EBM, leur disputant des marchés allant de l'électroménager à l'armement militaire en passant par les jouets. En fait, IEC est le deuxième plus gros fournisseur militaire au monde, et seule Militech la surpasse, mais cette dernière vend plus de systèmes touchant au domaine de la défense et se révèle moins diversifiée. Les Kessler ont toujours évité de s'allier à d'autres corporations, préférant se tenir à l'écart et ne partager leur sort avec personne. Aujourd'hui, en cette époque où la tension monte entre les autres mégacorporations, il reste à voir si IEC pourra s'abstenir de s'impliquer longtemps encore.

PRODUITS ET DESSEINS PRINCIPAUX

Nombre des corporations du monde *cyberpunk* trouvent leur puissance et leur influence dans une spécialité particulière, un service ou un produit pour lequel elles s'avèrent meilleures que les autres. International Electric est un peu différente. Sa plus grande force ne repose sur une spécialité quelconque ou sur la monopolisation d'un service, mais sur sa réelle diversité. IEC possède des holdings et des marchés dans les domaines des produits de consommation, de l'industrie de défense, de l'industrie lourde et des biens d'usage, des matières premières, des ordinateurs, et des médias.



Au bout du compte, il ne fait aucun doute que la fabrication constitue le cœur d'IEC. Toutefois, la diversité des produits issus des usines d'IEC et des marchés atteints est telle qu'il est difficile de simplement considérer cette corporation comme un conglomérat de fabrication industrielle sans chercher à aller plus loin. Les holdings non-fabricants d'IEC comprennent une compagnie médiatique, une banque, et diverses filiales de services et de vente au détail, mais cette masse active correspond à peu près rapport au poids énorme de l'empire de fabrication d'IEC.

LES FOURNISSEURS DE L'INDUSTRIE MILITAIRE

DU POINT DE VUE DE SA DIVERSITÉ globale, IEC est l'égale d'Arasaka. Du point de vue des ventes et de la production d'armes militaires et de systèmes défensifs, elle se classe deuxième derrière Militech (c'est pour ces raisons qu'IE figure dans ce livre). Ce qui sépare IE de Militech et empêche ces deux compagnies de s'entre-dévorer, c'est leur particularité spécifique. Militech s'est spécialisée dans les systèmes de défense et dans l'armement livrés montés : véhicules, avions, armes personnelles, artillerie, etc. IE s'est spécialisée dans les pièces détachées. Quand Militech construit un avion, IE produit les réacteurs, ou plus simplement le ventilateur de la turbine, l'avionique, et les instruments. Lorsque Militech crée un véhicule, IE réalise le compresseur. Si Militech fabrique un viseur laser, IE manufacture le dispositif laser. Quand Militech invente une bombe, IE confectionne le détonateur et le système radar. Lorsque Militech élabore un char d'assaut, IE conçoit le turbomoteur et le blindage... et ainsi de suite.

Le véritable point fort d'IE réside dans les composants électroniques des armes. Certaines de ses spécialités comprennent les systèmes radars, l'avionique, les dispositifs d'information audio/vidéo, les ordinateurs tactiques, les matériaux spéciaux, les systèmes et composants de systèmes de propulsion, les télécommunications et la cybernétique militaires. Toutefois, IE fabrique également des systèmes complets et, à cet égard, livre une petite concurrence à Militech. Parmi ces produits on compte de l'équipement militaire, des pièces d'artillerie, et des armes à projectiles lourds (plus spécialement le canon électrique et les mitrailleuses).

IE produit également des articles qui dépassent les possibilités de Militech. Cette dernière possède un chantier naval, mais peut seulement construire des petits bateaux et des minisubmersibles. International Electric est l'un des plus grands armateurs du monde, produisant des sous-marins de grande réelle et des navires civils et militaires. IE fait également partie des leaders de la technologie des armes à rayonnement. Actuellement, la corporation travaille sur des systèmes de défense orbitale pratiques qui utilisent des rayons de particules de grande énergie et des lasers à rayons X. Cette œuvre est gardée dans le plus grand des secrets pour des raisons que nous vous donnerons plus tard (voir plus loin la partie intitulée "La croissance d'IEC"). IE travaille aussi sur des modèles d'armes à rayon laser portables plus pratiques et plus efficaces. Militech conduit des recherches sur les armes à rayonnement, mais pour l'instant

elle reste derrière IE en matière de développement. En outre, il lui manque les capacités de fabrication spécialisée nécessaires pour produire ce type d'armes en masse.

IE ne fabrique pas d'armes portatives ni de véhicules terrestres ou aéroportés complets (sauf pour un usage industriel), et se limite au contraire à la production de composants essentiels pour les vendre aux corporations déjà établies dans ces domaines. Font exception à cette règle les fusées et les plates-formes de lancement, les transports spatiaux et les systèmes de récupération. Pour plus de renseignements à ce sujet, consultez le paragraphe consacré à la Technologie Spatiale.

L'INDUSTRIE LOURDE

INTERNATIONAL ELECTRIC fait partie des leaders de l'industrie lourde et des matières premières. L'un des produits principaux de ce secteur d'activité est celui des métaux. IE dispose d'établissements de production d'acier et d'aluminium dans le monde entier, et livre quotidiennement plusieurs millions de dollars de métaux bruts et traités. La corporation possède également des installations où elle conduit des recherches sur les polymères et sur une métallurgie évoluée ; en outre, elle compte parmi les principaux innovateurs en matière d'alliages et de matériaux composites. Les céramiques, les matériaux composites, et les alliages d'IEC trouvent leur place dans des immeubles, dans des avions, dans des satellites, dans des armures personnelles, et dans le blindage lourd de véhicules militaires.

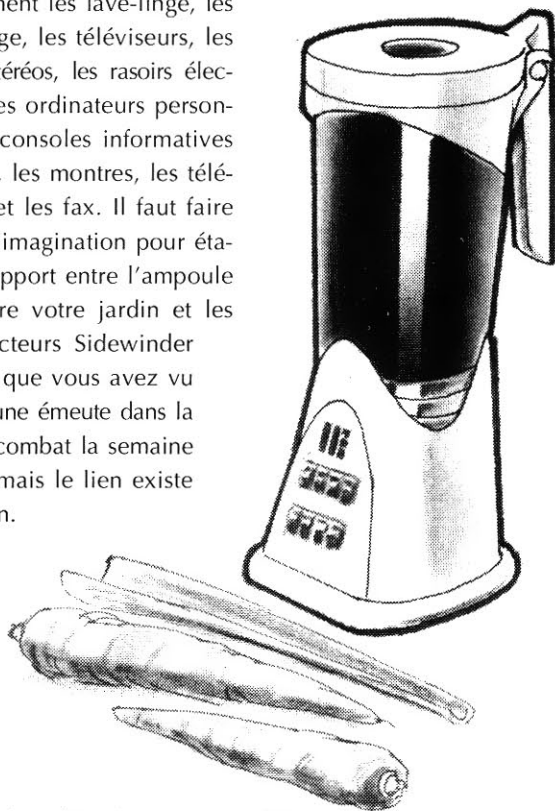
L'ingénierie nucléaire est une autre facette d'IE sur le plan de l'industrie lourde. IE manufacture des réacteurs à fission destinés à la production d'énergie des installations spatiales et civiles, et à la propulsion nucléaire des navires et des sous-marins. IE occupe également le premier plan de la technologie de fusion et pense pouvoir réaliser un réacteur à fusion viable d'ici deux ou trois ans. Les établissements de recherche spéciaux d'IE travaillent à plein temps sur le développement de systèmes alimentés par fusion. IE estime que cette dernière permettra de convertir plusieurs centaines de centrales actionnées par CHOOH_2 , libérant ainsi des millions d'acres de terre pour y produire des vivres. La fusion pourrait également rendre possibles les voyages dans l'espace lointain, ouvrant un royaume entier de frontières nouvelles. IE ne s'intéresse nullement à l'aspect philanthropique de ces entreprises, elle se soucie plutôt des opportunités qu'elles représentent sur les plans du commerce et des relations publiques.

Certains des autres produits issus de l'industrie lourde d'IE comprennent des moteurs à CHOOH_2 et à essence du type turbine et combustion interne, des turbopropulseurs et des jets civils et militaires (y compris les moteurs les plus couramment montés sur la série des Osprey V, lesquels remplacent les obsolètes moteurs Allison), du matériel de production et de fabrication tel que des tours et des fraiseuses à laser, des hauts fourneaux, des câbles de fibre optique à composantes de céramique et de métal conçus pour les télécommunications terrestres ou sous-marines et les transferts d'énergie, des plates-formes de

forage, du matériel minier, des éléments de construction de routes et de bâtiments, et des outils comme les grues, les niveleuses, et les plaques de revêtement.

LES BIENS DE CONSOMMATION

L'ÉNORME LIGNE DE BIENS de consommation produite par IE est de loin ce qui fait sa réputation et la rend si apparente. La firme est vraiment un géant de la fabrique de produits de consommation, créant et vendant des articles aussi divers que les ampoules, les fours-grills, les réfrigérateurs, et la cybernétique. Les maisons ou appartements ne recelant pas un ou plusieurs articles d'IE sont rares et isolés. Même sans tenir compte des ampoules et des tubes à néon, sur lesquels IE exerce un quasi-monopole, les résidences urbaines du monde renferment presque toutes un produit ou un autre de la compagnie. Certains de leurs articles les plus communs comprennent les lave-linge, les sèche-linge, les téléviseurs, les chaînes stéréos, les rasoirs électriques, les ordinateurs personnels, les consoles informatives portables, les montres, les téléphones, et les fax. Il faut faire preuve d'imagination pour établir un rapport entre l'ampoule qui éclaire votre jardin et les deux réacteurs Sidewinder de l'AVX que vous avez vu réprimer une émeute dans la zone de combat la semaine dernière, mais le lien existe bel et bien.



L'un des nombreux biens de consommation d'IEC.

Contrairement à Militech, IE n'organise pas de vitrines pour ses produits, ceux-ci s'avérant bien trop nombreux. Toutefois, la compagnie les commercialise par l'intermédiaire de magasins normaux et ce, dans le monde entier. Les articles d'IE connaissent des hauts et des bas mais, d'une façon générale, ils sont fiables, de bonne qualité, et plutôt bien conçus. En outre, la plupart bénéficient d'une bonne garantie. Le futur n'est jetable que si vous êtes pauvre. Si vous pouvez vous offrir des produits sérieux, vous avez sacrement intérêt à les acheter ! Sur les marchés de l'électronique de consommation de masse, IE est en concurrence avec des corporations telles que Braun, Klemperer AG, Sony, Mitsubishi, Whirlpool, et autres. Ce marché est vaste, mais encombré de nombreux grands noms. Cela dit, IE est très forte au niveau marketing et représente un solide concurrent. Elle demeure le plus grand fabricant individuel de produits électroménagers et électroniques de masse.

LA CYBERNETIQUE

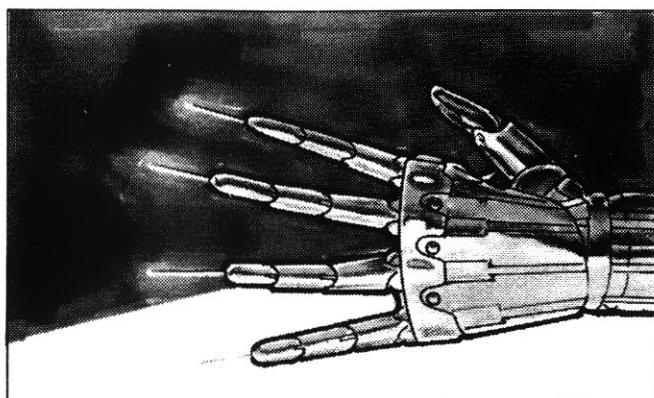
IE EST L'UN DES FABRICANTS de cybernétique les plus importants et les plus couronnés de succès au monde. Cela s'explique, entre autres, par le fait que le Groupe d'Investissement Industriel Berlinoise (le créateur d'IE) possédait l'intégralité ou une partie des premières compagnies à avoir exploré le domaine de la cybernétique. Toutefois, la part du marché cybernétique d'IE diminue en raison de la concurrence acharnée que lui livrent les nouveaux développeurs japonais ou coréens et les autres multinationales établies. IE reste à la pointe du progrès en matière de cybermatériel civil et militaire, mais la concurrence des années à venir promet d'être rude.

La firme détient actuellement le contrat d'approvisionnement en cybernétique de l'armée américaine. Cette réalité irrite la corporation Militech, mais pour des raisons que nous vous donnerons plus loin dans ce chapitre, Militech hésite à déclencher les hostilités pour régler ce problème.

TRANSPORTS COMMERCIAUX ET SOUS-MARINS

IE DISPOSE D'UNE GRANDE FLOTTE de gros porte-conteneurs, laquelle est une ramification de ses établissements de production de navires. Elle en fait un usage personnel mais organise également des transports transcontinentaux pour diverses compagnies et corporations. Les vaisseaux d'IE ne voguent pas sous le nom International Electric mais sous celui d'une filiale : les Transports Nord Atlantiques Kessler. Malgré son nom, cette firme de transport opère dans tous les océans du monde. Les navires sont toutefois enregistrés en Allemagne, d'où l'appellation "Nord Atlantique". Kessler NA utilise à la fois des cargos et des navires-citernes de surface ou sous-marins.

Les transporteurs submersibles à propulsion nucléaire (développés par IE conjointement avec All Nippon Technologies et la Corporation Arasaka) représentent une innovation assez récente dans les transports transcontinentaux. Les sous-marins cargos peuvent atteindre 250 mètres de long et descendre jusqu'à 750 mètres de profondeur ; ils permettent à leurs clients de convoier des cargaisons énormes par voie de mer sans les exposer aux attaques d'appareils de surface ou aéroportés. De cette façon, les craintes de sabotage maritime, d'assaut corporatif, ou de piraterie des temps modernes sont en grande partie supprimées, moyennant finances. Les sous-marins cargos peuvent être détectés par des sonars et des images satellites thermiques, mais aucune de ces méthodes ne permet de les identifier individuellement. Il se trouve presque toujours plusieurs submersibles sillonnant une même mer au même moment, aussi un ennemi potentiel risque-t-il de trouver l'identification d'une cible précise quasiment impossible et ce, même s'il a les moyens de passer à l'attaque. Le transport sous-marin est cher (deux fois le prix d'un transport normal) mais sûr. Les submersibles n'ont pas besoin d'installations d'arrimage spéciales mais, du fait de leur fort tirant d'eau, certains ports doivent être dragués pour les accueillir.



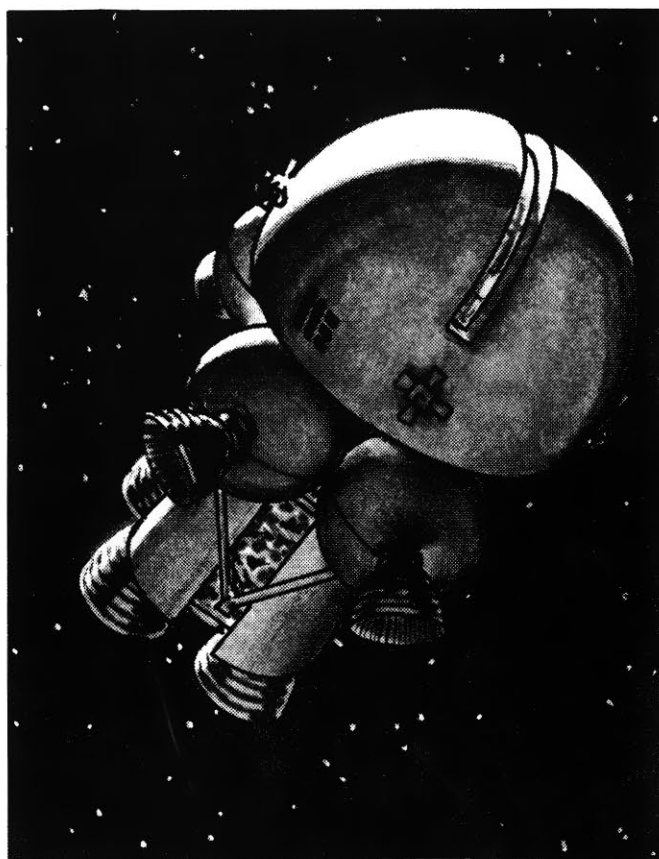
Jusqu'à présent, seuls IEC, All Nippon Transport (une filiale de All Nippon Technologies) et les Navires de Commerce Sato (une filiale d'Arasaka) possèdent et dirigent des transporteurs sous-marins. Cela dit, un grand nombre de corporations achète des espaces de mise à bord sur ces vaisseaux, ce qui s'est révélé rentable. Actuellement, d'autres multinationales situées en Corée, au Japon, et en Allemagne se livrent à des études pour créer leur propre prototype de transporteur sous-marin, mais aucune n'est encore parvenue à échafauder un projet viable. Les modèles contemporains utilisent tous la coque conçue par All Nippon Technologies, un propulseur nucléaire produit par IEC, et la technologie anti-échocs (silence radar) développée par Arasaka. L'appareil est fabriqué par les compagnies All Nippon et IEC, la première en Corée, la seconde en Allemagne. En tout trente-deux submersibles de taille normale sont opérationnels dans le monde. Pour plus de renseignements, voyez "Uniformes, équipement et personnel".

LA TECHNOLOGIE SPATIALE

GERHARD KESSLER CROYAIT FERMEMENT que seule une fraction du potentiel commercial de l'espace avait été exploitée. Aujourd'hui, après sa mort, son fils perpétue cette philosophie. Par conséquent, les Kessler et les autres directeurs du Groupe d'Investissement Industriel Berlinoise ont consacré une grande part des ressources d'IE au développement d'un département d'ingénierie spatiale. Le secteur aérospatial d'IE a créé plusieurs fusées non habitées de lancement de satellites et de vaisseaux-cargos, dont la plupart ont été vendues à l'Orbital Air Corporation, à la NASA, ou à l'ESA (Agence Spatiale Européenne). Si la catapulte électromagnétique du Kilimanjaro de cette dernière et les avions spatiaux d'Orbital Air représentent la majeure partie du transport commercial effectué en orbite basse, certaines charges utiles n'en doivent pas moins être envoyées par fusée. IE dispose de plusieurs catégories de fusées de lancement jetables, à étage unique ou multiple, et capables d'acheminer divers poids utiles en orbite basse ou géostationnaire haute. IE ne possède aucune base de lancement, aussi ces fusées sont-elles uniquement produites pour la vente.

Comme pour ses armes militaires, la contribution première d'IE à la conception de véhicules spatiaux ne consiste pas en des systèmes de transports extra-atmosphériques complets mais en des pièces détachées et des sous-systèmes vendus à d'autres fabricants. La quasi-totalité des autres systèmes de transport spatial connaissant un usage répandu (y compris l'avion spatial,

la navette MK II de la NASA, la navette Hermès de l'ESA, et la catapulte électromagnétique du Kilimanjaro) utilisent les moteurs, l'avionique, ou les éléments de contrôle créés par IE. Parmi les produits clés figurent les réacteurs hypersoniques Tornado 2 ; ceux-ci propulsent l'avion spatial lors de la période critique qui sépare le moment où son moteur à réaction normal se coupe et celui où le système de fusées français qui le projette en plein espace s'enclenche. IE fabrique également le progiciel avionique de l'avion spatial, y compris le système informatique breveté grâce auquel l'appareil peut calculer les trajectoires de rentrée atmosphérique et voyager sans l'aide de stations terrestres. Un appareillage nucléaire alimente la catapulte électromagnétique du Kilimanjaro en énergie, dont les aimants et les systèmes de contrôle magnétique ont été améliorés en 2012 au moyen de modèles remis à jour, conçus, et produits par IE.



L'AR, un modèle d'OTV produit par IE

Outre les fusées, le seul type d'article destiné à l'espace qu'IE fabrique intégralement est celui des véhicules de transfert orbital (OTV). IE possède une usine en basse orbite terrestre où elle manufacture des véhicules orbitaux à base de matières premières importées depuis la Terre par la catapulte du Kilimanjaro et par les fusées de lancement lourdes d'IE, ou encore par la catapulte lunaire de Tycho. Parmi les divers modèles de véhicule créés dans la station de travail orbitale d'IE on compte des luges-cargos non habitées, des petits appareils non pressurisés, et des navettes de taille normale pressurisées capables de voler d'une orbite basse à la lune et à l'ensemble des points intermédiaires. IE et Orbital Air sont en train de développer de concert une série de vaisseaux de deuxième génération qui permettront de gagner les espaces les plus éloignés du système solaire. IE en conçoit les appareils de propulsion et les composantes élec-

troniques, et OA en élabore la coque et la configuration intérieure. Ce projet s'accomplit dans le plus grand des secrets et aucune date de fin de travaux n'a été annoncée.

Pour conclure, IE participe beaucoup à la création d'accessoires à utilisation spatiale. Elle réalise un grand nombre des composants essentiels au bon fonctionnement des combinaisons spatiales, des petits modules de manoeuvre, et des modules de manoeuvre habités. IE n'est pas responsable du montage final de ces produits, mais ses contributions sont fondamentales à leur conception. Parmi les articles spéciaux on trouve des composants d'équipement de survie, des systèmes de propulsion, des équipements informatiques et de communication, et les afficheurs de données heads-up intégrés aux casques des individus non dotés de liaisons cyberoptiques.

LES MEDIAS

IE POSSÈDE LA SEWARD ENTERTAINMENT CORPORATION (Corporation de Divertissements Seward), un grand conglomérat de médias qui lui-même possède plusieurs réseaux de diffusion, un studio de cinéma, une importante maison de disques, et un label de braindance. Si la Seward Corporation n'est pas aussi vaste que les médiacorpos dévouées à la même cause (le NET 54 ou DMS, par exemple), elle représente tout de même une force majeure dans le monde des médias internationaux. IE a obtenu cette compagnie de presse en annexe à l'acquisition d'un conglomérat industriel beaucoup plus conséquent.

Le conseil d'administration d'IE s'étant rendu compte du bénéfice qu'il pouvait tirer d'un groupe de presse sur le plan des relations publiques, il décida de laisser Seward intacte. En outre, Seward avait bien été dirigée et réalisait des profits depuis plusieurs années quand IE la racheta. Peu désireux de se mêler d'une opération marquée par la réussite, le conseil d'administration d'IE permit à la direction de Seward de rester sans lui imposer de grands changements. Cela dit, la corporation a largement puisé dans les ressources productives et dans le catalogue d'artistes, de musique, et de distractions multimédias de Seward pour mener une campagne de publicité et de relations publiques fort habile. DMS et le NET 54, les deux principaux conglomérats médiatiques internationaux, aimeraient tous deux mettre la main sur le catalogue de Seward, mais ils comprennent fort bien que ce serait folie d'irriter l'immense International Electric. Au mieux, IE entretient des relations heurtées avec les grandes médiacorpos. En effet, chacune d'elles était en lice pour l'acquisition de Seward avant qu'IE ne remporte l'affaire. Cela n'empêche pourtant pas les médiacorpos d'employer une grande variété de produits conçus par IE. Le sens pratique l'emporte toujours.

LA CROISSANCE D'IEC

AU COEUR D'IEC se trouve le Groupe d'Investissement Industriel Berlinoise, la compagnie qui a créé IE, la possède, et détient la majeure partie des firmes considérées comme des filiales d'IE. Fermement accroché à la barre du Groupe, Erich Kessler est le fils de son fondateur Gerhard Kessler, et le président du

conseil d'administration d'IE. Erich Kessler, le conseil d'administration, et les principaux investisseurs du Groupe Berlinois ont tous grandement participé à l'élaboration des croissance, développement et politique de la corporation.

IEC a toujours été gérée comme une entreprise purement commerciale. Contrairement à Saburo Arasaka et à certains de ses contemporains, Kessler ne poursuit aucun dessein politique caché, du moins, aucun qui ait une portée internationale. Il désire simplement voir IE continuer à croître et à prospérer. À l'instar de son père, Kessler est prêt à tout pour accaparer une compagnie ou une ressource dont il pense pouvoir faire profiter sa corporation. Si une des firmes qu'il vise n'est pas à vendre, il emploiera la branche des opérations secrètes d'IEC pour corrompre, faire chanter, assassiner, ou effectuer toute autre action nécessaire à la mise de sa cible sur le marché. Il utilisera les mêmes procédés pour s'assurer de faire une offre supérieure à celle de tout autre acheteur potentiel. Bien entendu, il fait ni plus ni moins ce que la plupart des autres directeurs de multinationale feront pour enlever une acquisition dans le monde de *Cyberpunk*.

Kessler partage avec Saburo Arasaka son grand intérêt pour l'espace, mais ses motivations trouvent une origine différente. Saburo voit l'espace comme une extension possible de son empire, et il s'inquiète surtout des interférences de la Colonie Tycho avec ses plans de domination de la Terre. Pour cette raison, il aimerait que la catapulte électromagnétique de Tycho soit détruite ou mise hors d'état de nuire, ou encore que le contrôle de la Colonie Tycho tombe entre les mains de ses associés. Au bout du compte, cela reviendrait à avoir la maîtrise militaire de l'espace. Kessler considère l'espace comme une vaste source de richesses inexploitées et donc comme un marché potentiel pour les années à venir. En dernière analyse, il aimerait exercer un contrôle *commercial* sur l'espace. Cela dit, il ressent également la Colonie Tycho comme un poids. À son avis, les directeurs de cette dernière se mêlent un peu trop de diriger les affaires de la Terre et de l'espace libre. Tout comme Saburo, il voudrait voir la Colonie perdre de son mordant. Saburo désire la destruction ou le contrôle de celle-ci tandis que Kessler souhaite seulement la mise hors service de son arme principale. C'est la raison pour laquelle International Electric s'active tellement à la recherche de systèmes de défense orbitaux et d'armes à rayonnement de grande énergie (comme nous l'avons déjà signalé dans la partie intitulée "*Les fournisseurs de l'industrie militaire*"). Peu importe le nombre de rochers que Tycho propulsera si IEC contrôle des armes à rayonnement capables de les vaporiser avant leur entrée dans l'atmosphère. Kessler ne pressent aucun danger lié à la suppression de la menace des rocs. Il estime que, en 2020, un échange nucléaire euro-américain est aussi probable que de voir Jésus Christ lancer un appel depuis la commune de Sainte Mère Eglise. Reste à savoir si les plans d'expansion terrestre et orbitale de Kessler connaîtront le succès ou l'échec.

ENNEMIS ET ALLIES

IEC OCCUPE UNE POSITION assez unique dans la mesure où, même si elle ne possède pas d'alliés au sens propre du terme, ses rapports avec la plupart des autres grandes corporations,

parmi lesquelles Arasaka et sa célèbre froideur, sont au moins cordiaux. Cela s'explique par le fait qu'IE fournit des composants cruciaux dont la majeure partie des autres compagnies ont besoin pour fabriquer un produit ou un autre. Pour protéger son marché, IEC s'est assurée d'être la source d'approvisionnement de plusieurs technologies importantes. Les autres multinationales sont donc contraintes de maintenir de bons rapports avec IE, celle-ci étant trop puissante pour être absorbée. En outre, si une attaque ou une politique commerciale hostile venait à la froisser, elle pourrait choisir de pratiquer un embargo sur des composants clés et ainsi causer de sérieux dégâts économiques à l'offenseur.

Autre raison pour laquelle IEC connaît peu de conflits ouverts avec les autres conglomérats : elle est en concurrence directe avec un très petit nombre d'entre eux et ce, du fait même de sa tendance à fabriquer des pièces détachées indispensables aux produits des autres firmes. Les articles d'IEC n'opposent pas une grosse compétition aux ventes des marchandises de Militech, d'Arasaka, ou d'EBM. Ces corporations étant les seules à disposer d'une taille suffisante pour créer des problèmes sérieux à IEC, les frictions sont minimales. Le peu de concurrence existant entre ces conglomérats et IEC est accepté avec une bonne humeur peu habituelle pour des compagnies *cyberpunks*.

Cela dit, les choses pourront fort bien finir par changer. IEC traite à la fois avec Arasaka et avec Militech, et ces deux multinationales ont exprimé leur indignation à l'idée de devoir acheter les produits d'une corporation qui se trouve en affaire avec leur principal concurrent. Si la tant attendue quatrième guerre corporatiste éclate entre Arasaka et Militech, la question sera de savoir si IEC se retrouvera coincée entre deux feux et par conséquent piétinée, ou si elle se laissera porter par la marée pour s'affirmer comme le plus fort des trois conglomérats lorsque les deux rivaux se seront mutuellement et sauvagement attaqués. Le conseil d'administration d'IEC est toujours à l'affût, jugeant la tension existant en les deux géants. En prévision d'un conflit éventuel, IEC renforce son armée. Dans son passé, Kessler a maintenu l'effectif des troupes d'IE à un niveau assez faible, leur nombre suffisant tout juste à accomplir leurs petites opérations de combat et leurs missions de garde ou de défense. La firme entretient généralement de bons rapports avec les autres mégacorpos ; en outre, Kessler préfère la duplicité et les opérations clandestines aux conflits armés ouverts. En conséquence, IEC n'a pas eu besoin de troupes supplémentaires. Récemment, le conseil s'est mis à acheter un plus grand nombre de gros systèmes d'armement et à recruter davantage de Solos. Si la guerre éclate, Kessler veut qu'IEC soit capable de se défendre et d'assurer sa position dans l'émergence d'un ordre nouveau.

L'autre ennemi potentiel d'IEC est la Colonie Tycho. Le gouvernement de cette dernière soupçonne Arasaka et IEC depuis longtemps, mais ces deux compagnies sont parvenues à dissimuler leurs plans à long terme pour la Lune. Toutefois, Kessler entrevoit la paranoïa de la Colonie et la sécurité d'IEC surveille les tentatives d'espionnage des agents de Tycho. Même si la Colonie Tycho emploie des produits de chez IE, et même si cette dernière utilise des matières premières achetées sur la Lune, des signes indiquent que la tension monte entre le gouvernement de Tycho et le conseil d'administration d'IE.

PERSONNAGES CLES

ERICH KESSLER

ERICH KESSLER EST LE FILS UNIQUE de Gerhard Kessler, le président du conseil, et le P.D.G. actuel de l'International Electric Corporation, ainsi que le directeur de la compagnie d'investissements charnière d'IEC, le *Berliner Industrie Kapital Gruppe*. Gerhard Kessler a élevé son fils dans les coulisses du pouvoir corporatif et s'est personnellement occupé de son éducation, désireux de le voir hériter du manteau de puissance et de responsabilité à sa mort. Lorsque Gerhard Kessler fut assassiné en 2012, Erich, alors âgé de trente-huit ans, reçut les actions de son père, lesquelles étaient en nombre suffisant pour lui assurer le contrôle de la firme. Toutefois, certains membres du conseil d'IEC avaient des vues sur le poste de P.D.G. et sur la direction du Groupe d'Investissement. Ces personnes perçurent la mort de Gerhard comme une opportunité à saisir, et une violente lutte pour le pouvoir s'ensuivit. Il y eut une année de chaos pendant laquelle les assassinats et les récriminations furent chose commune au sein des niveaux les plus élevés d'IEC et du Groupe d'Investissement Industriel Berlinoise. Néanmoins, les années de formation et de discipline qu'Erich avait connues sous la houlette de son père finirent par payer et, grâce à l'aide de Colin Powers, l'allié de Gerhard, Erich arracha le contrôle de la multinationale à ses concurrents.



Quand la poussière soulevée par le conflit retomba, Erich exerçait une forte autorité sur IEC, revendiquant les titres combinés de Président du Conseil d'Administration, de P.D.G., et de directeur du Groupe d'Investissement Industriel Berlinoise.

Ce pouvoir combiné lui conféra une maîtrise quasi-absolue de l'International Electric Corporation et de ses ressources, faisant de lui un membre du club élitiste des Corporates (hommes et femmes) pouvant se targuer de compter parmi les personnes les plus puissantes de la planète.

Aujourd'hui, Erich Kessler a quarante-cinq ans. D'une main ferme, il dirige la famille des compagnies d'IEC depuis les jours turbulents de 2012-2013. Kessler est méticuleux et intelligent. Il éprouve une fierté farouche à l'égard de ses origines prussiennes. Il est beau, grand, et musclé, a les cheveux grisonnants et les traits fins. Il est également cosmopolite, a beaucoup voyagé, parle couramment l'espagnol et le français, et peut soutenir des conversations en japonais. Il vit le plus souvent dans un appartement terrasse de Berlin mais possède également des villas dans les Alpes allemandes et sur la Côte d'Azur, ainsi que des appartements à New York, à Londres, et à Tokyo. Il prépare maintenant son fils de seize ans Peter, lequel suit ses classes pré-universitaires en Allemagne (voir Peter Kessler, plus loin), à prendre le contrôle de la firme lorsque ce sera nécessaire.

ERICH KESSLER

INT 10, REF 6, TECH 4, SF 10, BT 10, CH 4, MV 5, CON 8, EMP 7/5, SV 8, MC -3.

■ **ROLE** : Corporate

■ **COMPETENCES** : Ressources 10, Look 7, Habilleme nt et Style 8, Commandement 6, Perception 3, Education 8, Expert : Directeur 9, Expert : Investisseur 7, Expert : Commerce International 10, Histoire Européenne 5, Histoire Allemande 6, Allemand (Langue Maternelle), Anglais 8, Français 7, Japonais 4, Bourse 9, Escrime (Epée, Sabre) 8, Conduire Automobiles 2.

■ **CYBERMATERIEL** : Processeur de base, connexion banque de données, support de puces, cyberoptique de base, Afficheur Times Square, optique microvidéo, cyberaudio de base, liaison radio, implant téléphonique, détecteur de micros, liaison micro-magnétophone.

COLIN POWERS

COLIN POWERS FUT DIPLÔMÉ de la Harvard Business School avec mention très bien. Il fut immédiatement engagé par Howard Murchison qui perçut chez le jeune homme le potentiel nécessaire pour réussir une brillante carrière corporative. Murchison entama la formation de Powers et en fit un cadre et un administrateur remarquables. Mais le rapport unissant les deux hommes commença à se dégrader au fil du temps. Powers se mit à développer ses propres théories sur la gestion corporatiste du vingt et unième siècle. Il considérait les méthodes de Murchison comme trop démodées et trop inefficaces, trop clémentes et trop charitables pour un monde qui tenait du coupe-gorge. Murchison, à son tour, pensa que Powers se muait en un sauvage immoral dépourvu de toute considération pour la souffrance humaine. Il ne fallut pas longtemps pour voir les deux hommes se brouiller. En 1995, quand le Crash de la Bourse Mondiale fit chanceler la

compagnie de Murchison, Powers accepta une offre d'emploi à l'étranger et changea de navire pour rejoindre le Groupe d'Investissement Industriel Berlinoise de Gerhard Kessler.

Kessler et Powers se découvrirent une âme soeur, caressant des méthodes et une philosophie similaires. En quelques mois, Powers devint le bras droit de Kessler. En 1998, les chemins de Murchison et de Powers se croisèrent de nouveau quand ce dernier força son ancien patron à céder le contrôle de sa firme (laquelle avait été mortellement mutilée par une mauvaise gestion et l'effondrement des USA) à Gerhard Kessler et au Groupe d'Investissement Industriel Berlinoise. Powers tua Murchison pour effacer toute trace et tout témoin de la transaction, puis regagna Berlin (voir "Historique"). Powers resta fidèle à Kessler et au nouveau conglomérat nommé IEC. A la mort de Gerhard, Powers aida son fils Erich à garder le contrôle de la direction d'IEC. En récompense de ses longues années services, Powers fut nommé vice-président du Groupe d'Investissement Industriel Berlinoise et P.D.G. d'IEC America, la division américaine de la puissante corporation IE. Il occupe toujours ce poste à l'heure actuelle.



Colin Powers est intelligent, mais c'est aussi un homme dur et cruel. Il ne se soucie guère des souffrances d'autrui et est prêt à écraser quiconque s'immisce dans ses affaires et celles d'IEC America, ou s'interpose entre lui et le dessein qu'il poursuit. Il n'a aucun scrupule à éliminer les ennemis et les individus qui pourraient le gêner. Sa réputation de tueur impitoyable et de patron brutal lui ont valu un surnom dans les cercles corporatistes internationaux : le Boucher. Powers n'a presque aucun ami véritable, mais il demeure fidèle à Erich Kessler, l'un des rares hommes à avoir gagné et conservé son respect. Néanmoins, Powers prévoie d'écarter Peter, le fils d'Erich, et de

prendre le contrôle de la firme si ce dernier venait à mourir avant que lui-même n'ait quitté la compagnie.

Powers a cinquante ans à présent. Il a eu recours à la sculpture corporelle pour entretenir son physique et en paraît trente-cinq environ. Tout comme Kessler, c'est un homme fort et puissant aux épaules larges et aux traits sévères. Il coiffe ses cheveux noirs en arrière et les noue en une queue de cheval qui s'avère son image de marque. Il porte également des verres-miroirs panoramiques de façon quasi-permanente et ce, pour dissimuler le prototype d'yeux artificiels qu'il possède depuis 1998. Ceux-ci sont en métal, et Powers aime les montrer pour créer un effet théâtral, préférant les cacher en attendant le moment adéquat.

COLIN POWERS

INT 9, REF 8, TECH 2, SF 8, BT 7, CH 7, MV 7, CON 8, EMP 5/3, SV 8, MC -3.

■ **ROLE** : Corporate

■ **COMPETENCES** : Ressources 9, Look 4, Habillement et Style 6, Intimidation 7, Gestion 5, Education 7, Baratin et Persuasion 10, Expert : Cadre 9, Expert : Affaires 8, Allemand 7, Bourse 7, Pistolet 6, Boxe 5, Conduire Automobiles 5.

■ **CYBERMATERIEL** : Processeur de base, support de puces, prises d'interface, Mr Studd™, peau fissée, cyberoptique de base (aux deux yeux), Afficheur Times Square, anti-éblouissement, amplificateur de lumière™.

HANS RAEDER

HANS RAEDER EST UN EUROSULO, un associé de longue date d'Erich Kessler, le chef des agents "Noirs", et le coordinateur des opérations clandestines d'International Electric et du Groupe d'Investissement Industriel Berlinoise. Raeder s'est fait les dents au service d'un gouvernement, pour lequel il dirigeait les opérations secrètes de la CEE. Erich Kessler a fait sa connaissance en 2010 et estimé que Raeder gâchait ses talents en travaillant pour le gouvernement. Depuis, Hans fait partie d'IEC.

Raeder s'occupe des opérations d'intervention clandestines considérées comme trop délicates ou trop périlleuses pour être confiées aux équipes d'opérations clandestines habituelles. C'est un Solo éprouvé et un homme dur et efficace. C'est également un excellent diplomate et négociateur et il a souvent pour mission d'accompagner les équipes de médiateurs corporatistes pour leur prêter main forte le cas échéant ; il lui arrive d'ailleurs de conduire lui-même des tractations diplomatiques. Raeder a la confiance absolue d'Erich Kessler et de Colin Powers ; il passe beaucoup de temps à faire la navette entre l'Allemagne et les Etats Unis, accomplissant les tâches assignées par chacun des deux hommes. C'est également le commandant des troupes d'opérations clandestines standard d'IEC ; il forme et organise un grand nombre de ces équipes, et prépare lui-même la plupart des missions importantes. Chez IEC, les opérations clandestines sont complètement distinctes des opérations militaires ordinaires. Par conséquent, Raeder et Max Von Bru-

ckner (le commandant des forces militaires d'IEC ; voir plus loin) ont rarement affaire l'un à l'autre.

Raeder est allemand de naissance et a toujours vécu en Allemagne. Lorsqu'il se déplace dans le monde, il ne reste généralement pas plus longtemps hors du pays qu'il n'en a besoin pour mener sa tâche à bien. A l'étranger, il n'a pas pour habitude de séjourner dans les établissements de la firme, préférant descendre dans des hôtels raffinés aux frais de la compagnie. Du fait de son excellent dossier, IE est prête à lui accorder tout ce qu'il lui faut. Raeder est un homme robuste approchant de la quarantaine. Il a beaucoup d'implants cybernétiques, mais il les dissimule sous un camouflage de VraiPeau™ et une sculpture réaliste. Il est versé dans les opérations clandestines et dans les combats avec et sans armes.

HANS RAEDER

INT 8, REF 10, TECH 8, SF 10, BT 7, CH 1, MV 8, CON 9, EMP 8/3, SV 9, MC -3.

■ ROLE : Solo

■ **COMPETENCES** : Sens du Combat 8, Habillement et Style 6, Natation 5, Interrogatoire 7, Intimidation 5, Connaissance de la Rue 3, Perception 6, Education 7, Expert : Opérations Clandestines 7, Se cacher/Semer 5, Allemand (Langue Maternelle), Anglais 7, Suivre/Pister 6, Survie en Milieu Hostile 4, Athlétisme 5, Armes Lourdes 4, Tae Kwon Do 6, Mêlée 7, Pistolet 6, Fusil 7, Armes Automatiques 5, Conduire Automobiles 6, Discrétion 6, Moto 4, Enseignement 5.

■ **CYBERMATERIEL** : Processeur de base, connexion véhicule, connexion superarme, support de puces, prises d'interface, cyberoptique de base, Afficheur Times Square, amplificateur de lumière™, téléoptique, infrarouge, cyberaudio de base, écoute amplifiée, implant téléphonique, liaison radio, bande passante élargie, réducteur de niveau, pisteur, scanner radio large bande, deux cyberbras, main gauche éventreuse, main droite outils.

LES ENFANTS DE MURCHISON

RORY ET LÉA MURCHISON sont les jumeaux nés sur le perron de l'appartement de Howard Murchison la nuit où celui-ci a été assassiné par Colin Powers. Rory et Léa ont été mis au monde par les paradocs du Trauma Team. Leur mère, la fille de Howard Murchison, est morte quelques instants après avoir accouché. Les jumeaux ont été remis à la garde du fils de Howard Murchison, leur oncle Roy.

Au moment du meurtre de son père, Roy Murchison était un musicien qui luttait pour se faire un nom. Ironiquement, bien qu'elle l'eût assassiné, IEC finit de payer la somme due pour le rachat des parts extorquées à Howard Murchison avant sa mort. Cela leur permit de s'assurer que la vente était conclue de façon légale, et que le portefeuille d'actions devenait bien la propriété du Groupe d'Investissement Industriel Berlinoïse. Entre

ce paiement et sa fortune personnelle plutôt conséquente, Howard Murchison laissa un beau legs derrière lui. Roy Murchison, le seul enfant de Howard encore en vie, hérita en toute légalité. Il utilisa cet argent pour élever Rory et Léa dans un environnement confortable, et pour les inscrire dans de bonnes écoles. Des années durant, Roy cacha la vérité aux enfants sur la mort de leurs parents. Puis, un jour, quand ils avaient seize ans, il leur révéla le secret lors d'un accès de dépression provoqué par l'abus d'alcool. Cette révélation stupéfia les enfants qui, pris de fureur, jurèrent de se venger chacun à leur façon.



Rory Murchison partageait la prédilection de son oncle pour la musique. Dès l'âge de seize ans, il s'avéra un guitariste très doué et fit vœu de faire de sa musique une arme dirigée contre International Electric. Aujourd'hui, en 2020, Rory est tout juste âgé de vingt-deux ans, mais il figure déjà parmi les Rockerboys les plus couronnés de succès au monde. Il a monté un groupe dont les membres ont tous des griefs contre les grandes corporations commerciales. Ce groupe a fait des tournées dans plusieurs pays sous le nom de **Vengeance Word**, attirant des foules immenses dans les zones de combat des villes américaines, japonaises, et européennes, partageant même l'affiche avec des groupes de Rockerboys célèbres tels que Blood and Ice ou Pervert Cupid. Leur musique est fortement teintée de paroles anti-corporatistes et prend plus particulièrement IE, Arasaka, et le NET 54 pour cible, chacune de ces dernières ayant causé du tort à l'un des membres du groupe. Les tournées de Vengeance Word leur servent également de couverture pour lancer des missions de sabotage contre les agents et les installations de ces multinationales. Cela dit, ce ne sont pas des solos, aussi les conséquences de ces efforts sont-ils plus symboliques qu'autre chose. Le

groupe a essayé plusieurs tentatives de meurtre et chacun de ses shows se déroule sous la menace permanente d'une interruption ou d'une attaque. Bien entendu, c'est exactement le genre de chose qui attire les foules des zones de combat.

Rory Murchison est un jeune homme énergique qui ne tient pas en place. Il est grand et arbore de longs et fins cheveux polychromes. Il est guitariste et chanteur de formation, et s'occupe également d'écrire la majeure partie des chansons de Vengeance Word. Il est sympathique et charmant le plus clair du temps, mais il a tendance à prendre un air morose et renfrogné, surtout lorsqu'on lui pose des questions sur sa famille. C'est un artiste fougueux, réputé pour son énergie et pour ses frasques scéniques. On sait également qu'il lui arrive de piquer des crises et de détruire des objets sur scène de façon complètement aléatoire, une propension qui maintient les autres membres du groupe en alerte constante. De ce fait, il vaut mieux éviter de pratiquer le stage crashing lors des concerts de Vengeance Word. Plus d'un malheureux s'est fait assommer par un coup de guitare assené par Rory après avoir tenté de se livrer à cette activité.

Léa Murchison est aux antipodes de Rory à presque tous les niveaux et ce, même si elle ressemble beaucoup à son frère. Quand elle a appris la vérité sur le sort de sa famille, elle a décidé de porter le combat chez son ennemi. Elle a immédiatement cherché à se former au combat et aux opérations d'infiltration, étudiant avec des instructeurs privés avant de passer trois ans au sein d'une troupe d'opérations spéciales du Groupe Lazare. Après avoir aiguisé ses talents de Solo, Léa a commencé à livrer une guerre secrète à IEC. Ses investigations lui ont permis de découvrir l'identité de l'assassin de son père et celle de son employeur. Elle a ensuite révélé à son frère le rôle joué par Colin Powers et par les Kessler dans la mort de leur père.

Léa a juré de se venger de Powers et d'Erich Kessler. Elle comprend également qu'il lui faudra du temps avant de pouvoir exaucer ce voeu, car chacun des deux hommes forme une cible quasi-inattaquable. En attendant, elle a obtenu des fonds privés auprès de divers autres ennemis d'IEC ; elle loue aussi ses services à des personnes et à des corporations désireuses de lancer des opérations contre IE. En outre, elle effectue des travaux de Solo standard pour payer ses factures. Agée de vingt-deux ans, Léa peut sembler jeune pour un Solo à la notoriété établie, mais ses compétences et sa réputation lui ont valu un certain prestige dans la Rue.

Léa est une jeune femme réfléchie et intelligente qui garde son sang froid sous le feu de l'ennemi. Elle n'est pas sujette aux sautes d'humeur et a l'habitude de considérer toutes les situations, y compris les plus troublantes, sans passion. Elle peut être distante au point d'en paraître froide, une attitude qui lui a valu le surnom de "Princesse de Glace" dans la Rue. N'étant pas du genre à se laisser démonter, Léa porte ce sobriquet comme s'il s'agissait d'une distinction honorifique. Sa tenue de cuir blanc constitue son image de marque. Léa est très belle et possède les mêmes traits fins, la même chevelure noire, et la même carrure svelte que son frère. Mais contrairement à ce dernier, elle porte les cheveux courts et n'en a pas modifié la couleur naturelle. Plus d'un Don Juan des rues s'est senti attiré par Léa, tout ça pour finir avec un oeil au beurre noir, une tête défoncée, ou un membre cassé après s'être montré un peu trop insistant. Léa a quelques amis, mais ils forment un cercle de gens très sélect et très fermé.

Même si leur personnalité et leur style de vie sont différents, et même s'ils se voient peu, les jumeaux se vouent une forte affection. Ils ont le sentiment d'être unis par un lien spécial qui transcende leur relation fraternelle. Ils affirment tous deux avoir eu des flashes de prescience pendant lesquels il leur semblait



voir et percevoir avec le corps de l'autre. Nul ne sait s'il s'agit d'un phénomène paranormal ou d'un simple artifice psychologique dû à leur histoire inhabituelle et à l'amour qu'ils se portent. Les deux jumeaux rendent parfois visite à leur oncle bien-aimé. Roy Murchison vit dans la solitude d'un ranch situé dans les Montagnes Rocheuses. Il se tient à l'abri d'IEC pour éviter d'être pris en otage par la multinationale et d'ainsi lui donner une arme contre les jumeaux. Une fois par an, l'été généralement, ces derniers visitent le ranch en même temps pour voir leur oncle et pour réaffirmer leurs liens familiaux. Dernièrement, Léa et Rory ont parlé de s'associer quelque temps, mais ils n'ont pas encore pris de décision définitive.

RORY MURCHISON

INT 7, REF 8, TECH 9, SF 7, BT 9, CH 10, MV 7, CON 7, EMP 10/8, SV 7, MC -2.

■ **ROLE** : Rockerboy

■ **COMPETENCES** : Commandement Charismatique 8, Habillement et Style 8, Connaissance de la Rue 7, Séduction 4, Baratin et Persuasion 6, Performance 9, Perception 2, Composition 7, Expert : Fonctionnement Optimal des Instruments de Musique/Matériel d'Enregistrement 8, Lutte 6, Esquive 5, Pistolet 6, Moto 7, Conduire Automobiles 5, Electronique 7, Jouer de la Guitare 9, Chanter 8.

- **CYBERMATERIEL** : Tatouage lumineux, techchev, processeur de base, prises d'interface, connexion superarme, support de puces, implant contraceptif, magnétoscope audio/vidéo, audiovox, cyberoptique de base, lunette de visée, changement de couleur, Afficheur Times Square, anti-éblouissement.

LEA MURCHISON

INT 9, REF 10, TECH 5, SF 10, BT 10, CH 4, MV 8, CON 7, EMP 10/5, SV 7, MC -2.

- **ROLE** : Solo

- **COMPETENCES** : Sens du Combat 8, Connaissance de la Rue 5, Séduction 6, Perception 7, Expert : IEC 6, Se cacher/Semer 6, Allemand 9, Suivre/Pister 4, Survie en Milieu Hostile 5, Athlétisme 5, Conduire Automobiles 4, Pistolet 7, Fusil 6, Armes Automatiques 6, Aïkido 5, Mêlée 7, Piloter Dirigéable 4, Discrétion 4, Sécurité Electronique 6, Armurier 6.

- **CYBERMATERIEL** : Processeur de base, Kerensikov niveau 1, connexion superarme, connexion véhicule, connexion banque de données, prises d'interface, support de puces, éventreurs (à chaque main), cyberoptique de base, amplificateur de lumière™, Afficheur Times Square, affineur d'image, téléoptique, cyberaudio de base, écoute amplifiée, réducteur de niveau, liaison radio, implant téléphonique, scanner radio large bande.

LE COLONEL MAXWELL VON BRUCKNER

LE COLONEL MAXWELL VON BRUCKNER est le commandant des forces armées régulières d'IEC, un poste qu'il occupe depuis plus de dix ans. Il est aussi responsable de l'expansion et de la redéfinition des troupes d'IEC. Dans l'armée, le Colonel Von Bruckner était un officier compétent et remarqué, détenteur d'un bon dossier militaire auprès du contingent allemand des Forces de Défense Européennes. Rompu au combat dans sa jeunesse, son esprit s'est tout d'abord affiné dans l'Institut d'Ingénierie Allemand de Stuttgart, puis à l'Université de Guerre de Défense Européenne de Paris, et enfin dans l'établissement d'élite de l'Institut Lazare d'Etudes Militaires de Bethesda, dans l'état américain du Maryland (voir le Groupe Lazare dans la partie intitulée "Produits et desseins principaux").

Max Von Bruckner est une exception dans les rangs supérieurs d'IEC. Il continue de travailler pour IEC parce qu'il aime le défi soulevé par la restructuration des forces de la firme, parce qu'il a des amis chez IEC, et, surtout, parce qu'il est lié par contrat. Il est secrètement dégoûté par les méthodes employées par les Kessler et par leurs associés pour poursuivre les desseins de la compagnie. Il méprise tout particulièrement Colin Powers et son absence de compassion, aussi leurs rapports ont-ils toujours été glacials. Von Bruckner dissimule sa répugnance aux yeux de tous, à l'exception de quelques amis de confiance. Il envisage confidentiellement de rechercher un client à son extraction ou une corporation en plein épanouisse-

ment, à la condition, toutefois, de pouvoir être engagé par une organisation acceptable. Actuellement, le Groupe Lazare est le premier sur sa liste. Colin Powers soupçonne les intentions du Colonel Von Bruckner et a tenté d'obtenir son renvoi ou sa mort. Mais comme Erich Kessler estime le Colonel, il a refusé de lui porter atteinte. Kessler pense que les motivations de ce dernier sont plus liées à des raisons personnelles qu'au souci de voir la compagnie rester en bonne santé. A présent, Powers et Von Bruckner se disputent une guerre d'influence en coulisse.

Le Colonel Von Bruckner a cinquante et un an, les cheveux gris, et une moustache et une barbe couleur poivre et sel. Il est petit et trapu, mais extrêmement fort. Il entretient son corps avec rigueur, passant chaque jour plusieurs heures sur la piste et au gymnase. Une partie du respect qu'il voue à son corps se traduit par son refus de tout implant cybernétique. Il a une personnalité bourru et la réputation d'être peu tolérant face à l'incompétence ou l'insubordination. Il est aussi compatissant et indulgent, et ses troupes et amis, auxquels il est très dévoué, lui sont farouchement fidèles. Cette loyauté et ce soutien sont deux des éléments qui ont permis au Colonel de survivre et de continuer sa lutte contre Colin Powers.

LE COLONEL MAXWELL VON BRUCKNER

INT 9, REF 7, TECH 9, SF 10, BT 5, CH 5, MV 6, CON 10, EMP 9, SV 10, MC -4.

- **ROLE** : Solo.

- **COMPETENCES** : Sens du Combat 7, Habillement et Style 5, Intimidation 8, Commandement 10, Perception 8, Education 9, Expert : Histoire Militaire 8, Expert : Génie Civil 6, Expert : Tactique 9, Expert : Etudes Stratégiques 6, Allemand (Langue Maternelle), Anglais 7, Mathématiques 5, Conduire Automobiles 4, Pistolet 5, Fusil 5, Armes Automatiques 2, Armes Lourdes 6, Piloter Avion 5, Aérotech 6, Explosifs 7, Armurier 4.

- **CYBERMATERIEL** : Aucun.

PETER KESSLER

PETER KESSLER EST LE FILS ÂGÉ de seize ans d'Erich Kessler, et l'héritier présomptif de l'empire IEC. Actuellement, Peter fait ses études dans une école privée située près de Friedrichshafen, dans les Alpes allemandes, où il se prépare à passer les difficiles examens d'entrée des universités germaniques. Ces tests sont un peu superflus pour Peter car, même s'il devait les rater, son père pourrait user de son influence pour le faire entrer dans diverses institutions prestigieuses d'un pays ou d'un autre. Cette garantie n'est probablement pas inutile, car Peter est quelque peu rebelle et s'irrite du poids oppressif de ses classes préparatoires. Il est aussi extrêmement gâté et assez égoïste. Erich s'inquiète du comportement de son fils et envisage, si nécessaire, de l'envoyer rejoindre les Forces de Défense Européennes pendant deux ou trois ans afin de lui inculquer le sens de la discipline.

Le jeune Kessler est maintenu sous une protection stricte (mais discrète) ; on estime en effet qu'il représente une cible prioritaire

pour l'extorsion ou le terrorisme. Peter s'amuse à semer ses gardes, et le fait d'être détaché à sa surveillance est secrètement considéré comme une mission punitive par les Solos d'IEC. Jusqu'à présent, nul n'a jamais rien tenté contre le jeune homme.



Peter est grand pour son âge, et beau, son visage s'ornant de cheveux blonds et d'yeux bleus typiquement aryens. Il participe activement aux équipes d'athlétisme de son école et se maintient en bonne forme. Son physique, sa santé, et sa richesse en font la cible préférée des jeunes filles de la région, et c'est l'une des raisons pour lesquelles il aime tant semer ses gardes.

PETER KESSLER

INT 7, REF 10, TECH 3, SF 5, BT 10, CH 8, MV 10, CON 8, EMP 9/?, SV 8, MC -3.

■ **ROLE** : Futur Corporate ?

■ **COMPETENCES** : Ressources 5, Look 4, Habillement et Style 6, Endurance 7, Séduction 6 (avec les filles de son âge uniquement), Social 4, Baratin et Persuasion 8, Perception 4, Education 2, Se cacher/Semer 8, Allemand (Langue Maternelle), Anglais 5, Japonais 3, Athlétisme 6, Karaté 2, Fusil 3 (fusils de chasse exclusivement), Conduire Automobiles 3.

■ **CYBERMATERIEL** : Le jeune Peter n'a pas encore été autorisé à se faire poser du cybermatériel à part un processeur de base, des supports de puces, et une connexion banque de données. Il pourra faire comme bon lui semblera lorsqu'il aura passé le cap de 18 ans.

SOLDAT IEC DE BASE

IL S'AGIT DES SOLDATS D'INFANTERIE utilisés pour toutes les missions de garde et de défense élémentaires d'IEC. Ils ne sont pas aussi bien formés ni diversifiés que les soldats opérant dans les armées des corporations spécialisées dans les applications militaires. C'est une des choses que Maxwell Von Bruckner souhaite changer.

SOLDAT IEC DE BASE

INT 7, REF 8/?, TECH 7, SF 8, BT 7, CH 5, MV 7, CON 8, EMP 8/?, SV 8, MC -3.

■ **ROLE** : Solo.

■ **COMPETENCES** : Sens du Combat 5, Perception 5, Survie en Milieu Hostile 3, Athlétisme 3, Lutte 4, Esquive 5, Pistolet 4, Fusil 6, Armes Automatiques 5, Conduire Automobiles 2, Discrétion 3, possibilité d'une compétence spécialisée comme Pilote (divers types) ou Explosifs ou Sécurité Electronique ou Armes Lourdes ou Tech (divers types) 2 à 6.

■ **CYBERMATERIEL** : Divers.

Variantes possibles pour les Officiers : INT 8, Commandement 5, Education 5, Expert : Tactiques des petites Unités de Combat ou Soutien/Logistique 4, niveau 2 dans une compétence spécialisée quelconque. **Pour les Solos/Troupes d'Opérations Spéciales** : Sens du Combat 6, Interrogatoire ou Intimidation ou Connaissance de la Rue 4, Perception 6, Se cacher/Semer 4, Suivre/Pister 5, Arts Martiaux divers 3 à 6, Mêlée 5, niveau 2 aux compétences d'armes. **Pour les Gardes Corporatistes** : Expert : Procédures Sécuritaires 5, Sécurité Electronique 2 à 6.

CORPORATE IEC DE BASE

LE ROND-DE-CUIR BRASSEUR de paperasse type d'IEC. L'un des passeports corporatifs les plus courants est celui d'IEC. Les Corporates de haut niveau d'IEC effectuent de nombreux déplacements internationaux et plus particulièrement des voyages entre les divers pays européens et entre l'Europe et les Etats-Unis.

CORPORATE IEC DE BASE

INT 8, REF 7, TECH 5, SF 8, BT 7, CH 5, MV 7, CON 7, EMP 7/?, SV 7, MC -2.

■ **ROLE** : Corporate.

■ **COMPETENCES** : Ressources 5, Habillement et Style 4, Education 5, Expert : Marketing ou Expert : Administration ou Expert : Analyste ou Expert : Cadre ou Expert : Gestion ou Expert : Ventes ou Expert : Design 2 à 8, Langue Maternelle, Allemand 1 à 8, Conduire Automobiles 2, Pistolet 4.

■ **CYBERMATERIEL** : Divers.

STRATEGIE DE COMMERCIALISATION

LA VENTE DES PRODUITS

IEC DÉPENDANT DES VENTES AU DÉTAIL, et vu le nombre et la diversité des articles qu'ils fabriquent pour la vente, le marketing et la publicité jouent un rôle énorme dans le succès de la compagnie. International Electric a compris qu'aucun département maison ne serait jamais capable de réussir des campagnes publicitaires internationales consacrées à chacun de ses multiples produits, elle recourt donc aux services de la prestigieuse firme internationale de relations publiques/publicité World Media Design.

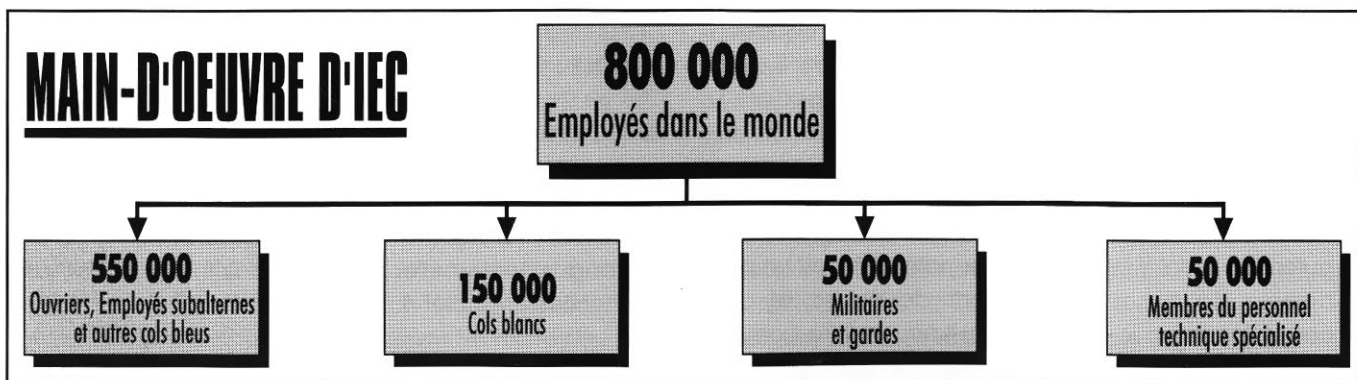
World Media a conçu une campagne publicitaire continue de grande envergure pour IEC. Le style et la programmation de ces pubs sont adaptés aux pays et aux régions ciblés, mais les campagnes nationales comportent également des points communs permettant à un voyageur international de reconnaître les réclames d'IE sans hésiter partout dans le monde. Ainsi, il est possible de créer un champ d'application véritablement global. Le marketing international des interminables chaînes de produits d'IEC n'est pas une mince affaire. World Media doit constamment juger quels sont les articles et les départements qui nécessitent le plus de soutien, et comment il convient d'élaborer ce dernier. Le résultat final comprend les pubs pour l'artillerie et les armes passées dans les revues militaires, les réclames médiatiques et télévisées consacrées aux biens de consommation généraux, les sessions de démonstration du gros matériel du genre navires et systèmes de réseau, et les pressions nationales visant à imposer des barrages et des centrales nucléaires... le tout intervenant dans une diversité de styles nationaux et régionaux, et de langues allant de l'anglais au tagal.

Les publicités d'IEC comprennent des thèmes répétés. Les plus communes et les plus diffusées sont celles qui vantent les articles généraux et électroménagers. Elles ont tendance à insister sur l'idée que les appareils ménagers, électroniques, et cybernétiques d'IEC rendent la vie beaucoup plus facile et bien plus confortable, et votre maison ou conapt d'autant plus coquet et hospitalier. Dans le monde sans racines de 2020, où les gens manquent souvent de ce type de confort, cette campagne obtient un gros succès. Voici, par exemple, une des pubs actuellement diffusées sur support photographique, télévisé, holo-

graphique, et vidéo. La première scène photo/holo montre un jeune couple beau et classique (dont la race et la nationalité sont celles du pays diffuseur), debout et pensif au milieu d'une pièce agréable mais absolument vide : pas de meubles, d'appareils, ni de décoration. La lumière qui s'engouffre par la fenêtre est crue et brillante. La légende indique, ou la voix off explique : "MEME SI VOUS AVEZ SIGNE LE CONTRAT, ÇA RESTE UNE SIMPLE MAISON." La deuxième scène photo/holo montre la même pièce, à présent remplie de jolis meubles, de posters muraux, de rideaux atténuant la lumière, et de divers produits d'IEC disposés bien en évidence et à profusion (chaîne stéréo, télévision, ordinateur, servobot, console informative, etc.). L'homme et la femme sont à présent étendus dans les bras l'un de l'autre sur un canapé. Ils regardent une vidéo sur un grand écran IE (il s'agit probablement d'une émission produite par Seward) et rient joyeusement. Légende ou voix off : "MAINTENANT, C'EST VOTRE FOYER. LES PRODUITS IEC : LA DIFFERENCE ENTRE VIVRE ET BIEN VIVRE". Dans les versions vidéo/holo, le spot se présente sous la forme d'une pub agrémentée d'une voix hors champ. La version imprimée utilise une double page, la première scène s'étalant sur celle de gauche, et la deuxième sur celle de droite. La légende, le logo, et le slogan figurent en bas de page.

Puisqu'il est impossible de faire de la réclame pour tous les produits d'IE, World Media a axé la campagne publicitaire de la corporation sur ses articles nouveaux ou spéciaux. Les marchandises classiques, telles les ampoules électriques, se vendent généralement toutes seules. Néanmoins, chacun des départements de fabrication d'IEC, aussi insignifiant soit-il, se voit attribuer un budget publicitaire trimestriel qu'il peut utiliser pour vanter ses produits indépendamment de la campagne dominante de World Media. Leurs publicités sont toutes examinées par World Media et par le département des relations publiques d'IEC pour s'assurer qu'elles correspondent aux normes fixées par la compagnie et n'entrent pas en conflit avec une autre stratégie de marketing en cours.

Le bénéfice net de ces opérations, c'est qu'IEC est l'une des corporations les plus visibles au monde. Sa publicité est si bien coordonnée et si répandue, surtout dans les milieux corporatifs, qu'il est difficile d'imaginer les paysages urbains et radio-télévisuels, ou encore le Réseau, sans son empreinte. Des analystes privés ont émis l'hypothèse qu'IEC disposait du plus grand budget publicitaire au monde, toutes corporations confondues. Militech pourrait faire un second peu éloigné.



RELATIONS PUBLIQUES

WORLD MEDIA SERVICES et la firme interne chargée des relations publiques d'IEC ont travaillé de concert pour créer une vaste campagne de relations publiques visant à appuyer la publicité des produits de la compagnie. Cette campagne vante une image qui dépeint IEC comme une multinationale pacifique oeuvrant pour un progrès technologique mondialiste. Elle en fait également un conglomérat industriel et bienveillant dont les produits forment la pierre angulaire de la fabrication des marchandises des autres corporations. Le second portrait est assez proche de la vérité, si l'on fait exception du côté bienveillant. La campagne de relations publiques sert à assister la publicité et les pressions politiques et, d'un point de vue plus général, à donner le meilleur aspect possible à la firme.

Les campagnes de relations publiques ont probablement de l'impact car des études réalisées sur toute la surface du globe indiquent que les gens ont une image beaucoup plus positive d'International Electric que de compagnies comme Arasaka et Militech, toutes deux porteuses d'une réputation de bellicistes (mais cela n'affecte pas vraiment leurs ventes), ou comme EBM, considérée comme froide et peu soucieuse des problèmes du gros de la population. Evidemment, il existe un grand nombre de personnes qui, à l'instar des jumeaux Murchison, sont un peu plus conscientes de la réalité : IEC a été fondée dans un legs de violence et ses conduite et attitude sont peu différentes de celles des autres corporations. Il est peu vraisemblable qu'elles se laissent éblouir par les campagnes de publicité et de relations publiques d'IEC, aussi habiles ces dernières puissent-elles être.

LA SEWARD MEDIA CORPORATION

LA SEWARD MEDIACORP EST, comme nous l'avons déjà indiqué, l'une des grandes filiales d'IE. Le fait de posséder une médiacorp représente un avantage pour la publicité et les relations publiques de la firme, surtout lorsqu'elle connaît la réussite de Seward. World Media Services s'est donnée beaucoup de mal pour s'assurer qu'IE exploitait cette dernière au maximum de ses possibilités. Comme Seward détient plusieurs stations de diffusion radio, télé, et câblée de par le monde, IE dispose d'une richesse de programmation presque gratuite (du moins l'argent reste-t-il dans la corporation). De même, les chansons du catalogue Seward servent de bande-son aux réclames et aux présentations médiatiques ponctuelles d'IE. Les établissements de production multimédia de Seward sont utilisés pour créer des publicités, des présentations, et des programmes servant les relations publiques d'IE. En outre, les films et les spectacles de braindance produits par Seward tendent à comporter un grand nombre de produits et équipements fabriqués par IE sans pour autant sombrer dans la publicité la plus outrancière.

IEC a parfaitement conscience qu'il est important de posséder un organisme interne comme Seward. La médiacorp est l'un des holdings les plus jalousement gardés d'IE, laquelle détient 100 % des actions et effets en portefeuille de Seward. Elle en supervise elle-même la sécurité. Il est intéressant de signaler

qu'IEC a engagé Arasaka Sécurité pour concevoir, développer, et appliquer toutes les mesures et procédures sécuritaires des établissements de Seward. Cela dit, le personnel de la sécurité en place à Seward est fourni par IEC et non par Arasaka. Néanmoins, comme c'est souvent le cas avec les systèmes élaborés par cette dernière, Arasaka a au moins partiellement (et secrètement) accès à la plupart des informations et des installations de Seward. Comme les deux conglomérats sont actuellement en bons termes, Arasaka n'a pas mis cet accès à profit pour nuire ou faire obstacle à IEC de quelque façon que ce soit, se contentant d'ajouter les renseignements ainsi glanés à son énorme base de données. Elle a également introduit des agents d'infiltration ordinaires chez Seward, lesquels se tiennent prêts à intervenir et ce, peut-être même à tous les niveaux de la compagnie. Pour le moment, IEC ne soupçonne aucune de ces activités.

N.D.T. "stage crashing", version plus violente du "stage diving", un comportement qui consiste, pour les fans, à monter sur scène pour se jeter dans le public.

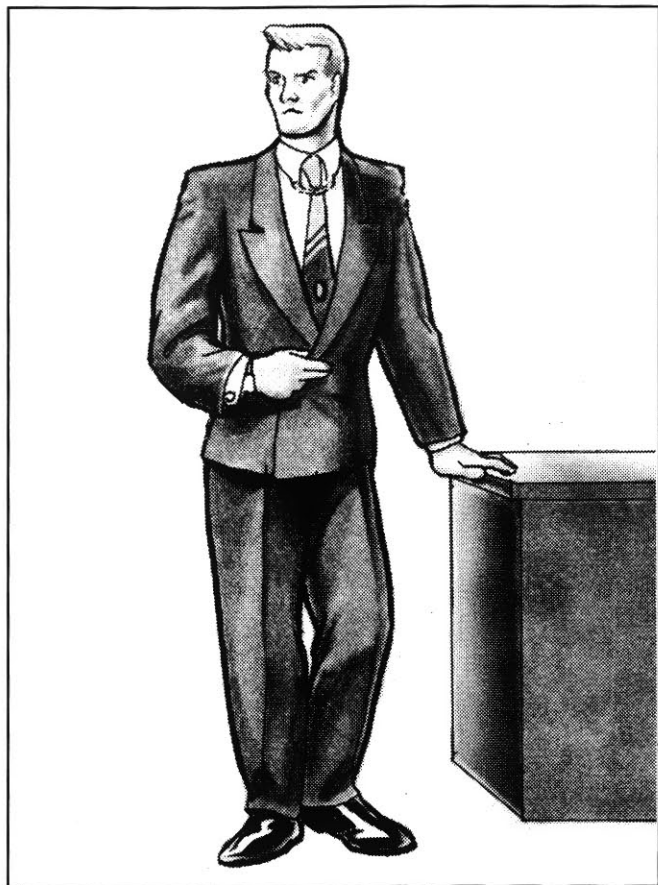
N.D.T. "servobot", un robot ménager actionné par un servomécanisme.

UNIFORMES, EQUIPEMENT ET PERSONNEL

Composés de centaines de milliers de personnes remplissant les fonctions de cadres, d'employés de bureau, de personnel subalterne, d'ouvriers, et de soldats, les effectifs d'International Electric et de ses filiales s'étendent au monde entier. Du fait de la politique interne d'IEC, le siège social de Berlin a établi des critères très lâches en matière d'habillement et d'équipement. Les cadres et les ouvriers nationaux ont été autorisés à définir des normes plus spécifiques. Seule la branche militaire de la corporation est soumise à une codification qui définit tous les types d'habillement et d'équipement permis.

LES CADRES

MÊME SI LES CONSEILS D'ADMINISTRATION LOCAUX jouissent d'une grande latitude pour établir les codes et les normes d'habillement, de comportement, et d'équipement de leurs employés, il est possible de faire quelques généralisations évidentes. Bien entendu, la plupart des secteurs d'activité exigent de leurs cadres qu'ils revêtent des tenues adaptées au commerce. Du fait des origines allemandes de la corporation, les cadres travaillant pour IEC de par le monde adoptent souvent la mode européenne du moment, suivant en cela l'exemple des employés officiant au siège social et dans le Groupe d'Investissement Industriel Berlinoise. Cette mode tend à moderniser et à retravailler le style des modèles de vêtements d'affaires et de cérémonie traditionnels des européens. Elle est beaucoup plus dynamique que la coupe quasi-inchangée des costumes américains, mais moins racée que ceux des stylistes extrêmement *avant-gardistes* du Japon. Actuellement, le modèle le plus populaire repose sur un motif croisé à double fente créé par Banner of Zurich (eh oui, les fentes sont de nouveau à la mode).



Aucun accessoire obligatoire n'est imposé aux cadres d'IEC. Comme toutes les autres multinationales, la compagnie fabrique des bijoux arborant le logo de la compagnie. Mais contrairement aux autres, les cadres d'IEC ont tendance à éviter les badges de revers. Le plus souvent, ils portent un bracelet d'identification remis par la firme. Celui-ci remplit un double rôle formel et fonctionnel. Il est découpé (dans de l'acier plaqué or ou argent) de façon à reproduire le logo d'IEC et possède le nom, le département, et le poste du porteur gravé au verso. Une puce y est également encastree ; elle contient le dossier médical et l'historique de carrière complets du porteur, ceux-ci étant codés. Cette puce peut être lue par le Trauma Team, les docteurs de la corporation, ou les chefs de département d'IEC. Les cadres supérieurs peuvent faire coder leur bracelet de telle façon que seul un personnel autorisé ait accès à certaines informations. Cet objet se présente aussi sous d'autres versions : colliers, broches, badges de revers, et pinces à cravate ; mais les bracelets sont de loin les plus courants. Ils ne sont pas obligatoires, mais la plupart des cadres, des employés de bureaux, et du personnel subalterne les portent. Seuls les cadres peuvent arborer des bracelets plaqués or. Le reste du personnel doit se contenter du modèle plaqué argent. Voyez plus loin pour prendre connaissance des accessoires de mode corporatifs électroniques produits par IEC.

Tous les cadres d'IEC peuvent rejoindre le compte ouvert par la compagnie auprès du Trauma Team en échange d'une cotisation annuelle insignifiante. Les armes sont admises dans les zones non protégées, à la condition, toutefois, de posséder un permis de port d'arme à feu remis par IEC. Les cadres peu-

vent tous obtenir ce permis en suivant un cours d'une semaine sur la politique de la compagnie en matière d'armes à feu et de sécurité armée. Cette exigence est propre à IEC et permet à la multinationale de compter beaucoup moins d'accidents par arme à feu au sein de ses cadres qu'un grand nombre de corporations. Les cadres de la firme peuvent utiliser n'importe quelle marque de matériel. Les accessoires et les armes les plus employés sont, respectivement, de marque IEC (évidemment) et Stermeyer.

LES GARDES ET SOLDATS

LES GARDES D'IEC REPRÉSENTENT un détachement des forces militaires d'IEC et sont donc parfaitement formés au maniement des armes et aux procédures militaires. IEC utilise un cours mis au point par Arasaka pour apprendre les procédures sécuritaires à des soldats triés sur le volet. Ces derniers sont ensuite conduits par sections ou par équipes de la taille d'une escouade dans le camp où ils sont assignés.

En matière de sécurité corporative, IEC croit en la subtilité, aussi les gardes corporatistes de la compagnie portent-ils des costumes et cachent-ils leurs armes. Cela les fait paraître un peu moins menaçants que leurs homologues des autres conglomérats. Cela dit, ils sont tout aussi dangereux. Les gardes sécuritaires bien habillés et bien visibles (hommes et femmes) sont toujours soutenus par une équipe de soldats qui reste de garde en tenue de combat complète. Ces équipes de riposte spéciales occupent le bâtiment en permanence, mais restent en lieu sûr, à l'abri des regards, jusqu'à ce que leurs services deviennent nécessaires. Les gardes en costume portent des armures corporelles sous leurs vêtements (**10 PA**, torse uniquement), des pistolets de 11 mm, des couteaux, et des radios de type PRC. Leur tâche sécuritaire est indiquée par la couleur bleu marine de leur costume, par le badge indicateur de grade passé au revers de leur veston, par le petit patch aux couleurs du logo arboré sous leur poche de poitrine, et par leur bracelet, lequel est en aluminium noir anodisé et non plaqué or ou argent. Ces individus reçoivent la même formation que ceux retenus pour les équipes de riposte, si bien qu'ils rempliront ces deux fonctions à tour de rôle. Les gardes officiant dans des établissements ou des zones interdits au public évitent le port du costume et revêtent des tenues de combat complètes.

Les soldats, les équipes de riposte spéciales, et les gardes des établissements fermés au public ont tous la même tenue de base : treillis de camouflage à sangles grises en milieu urbain, radios du type PRC, couteaux à lame d'acier (pas de monocouteaux), armure de torse (**18 PA**), bracelets d'identité noirs anodisés (remplace obligatoirement les plaques d'identité des hommes de troupe), et pistolets Stermeyer Type 35. Il existe des variantes au niveau des accessoires des gardes et des soldats. Ces derniers portent un casque de kevlar (**20 PA**) muni d'une visière rabattable (**12 PA**, yeux et partie supérieure du visage uniquement, anti-éblouissement), et un fusil d'assaut évolué Stermeyer M-95A4 (CG-13B) ou un pistolet-mitrailleur Stermeyer SMG-21. Ils transportent également un kit de campagne contenant du matériel et des fournitures de combat pro-

longé. Les gardes mettront une casquette à la place du casque et porteront plus vraisemblablement le SMG-21 ou le fusil à pompe Sternmeyer Stakeout 10 que le fusil M-95.

Les soldats d'IEC préfèrent les missions de garde aux missions de campagne car elles offrent plus de possibilité d'avancement au poste de cadre et paient davantage. Les gardes d'IEC obéissent à la même hiérarchie militaire que les soldats de la firme, mais les problèmes sécuritaires locaux relèvent, en dernier recours, d'un superviseur de la sécurité sur site et ce, même en présence d'un officier supérieur. En situation de conflit, le superviseur sur site est responsable de ses actions devant le chef régional de la sécurité ; celui-ci a toujours le grade de colonel et occupe systématiquement un poste de cadre su-



périeur, il a donc un pouvoir au moins équivalent à celui de tout officier supérieur. Un superviseur sur site peut transmettre la gestion des problèmes sécuritaires locaux à un officier supérieur dans le cas où il reçoit un ordre de relève directement émis par le chef régional de la sécurité. Ce dispositif a été mis en oeuvre pour s'assurer que des officiers plus haut gradés, mais moins expérimentés en matière de systèmes et de tactiques sécuritaires, ne se laissent échauffer et ne relèvent indûment des officiers de la sécurité de grade inférieur en période de crise.

LE PERSONNEL

LES MEMBRES DU PERSONNEL d'IEC doivent obéir aux mêmes normes que les cadres sur les plans de l'habillement et de l'armement ; en d'autres termes, ils jouissent d'une assez grande liberté. Cela dit, ils tendent moins à respecter le style

européen du moment et plus à faire preuve d'extravagance et d'individualité (mais avec un peu moins de classe) que les cadres. Ils sont beaucoup plus influencés par les goûts de la région où ils travaillent. Les employés américains mettent des tenues à la mode américaine et des vêtements de sport, les Japonais préfèrent les tenues avant-gardistes de leur pays, et les européens combinent des éléments issus des trois continents. Les membres du personnel sont autorisés à porter des armes dans les zones non protégées, mais ils doivent suivre le même cours que les cadres et s'inscrire sur la liste des porteurs d'armes de la corporation (chose inutile pour les cadres) avant de pouvoir le faire.

LE PERSONNEL SUBALTERNE

DANS LES USINES DE FABRICATION et les autres établissements interdits au public, les membres du personnel subalterne ont une grande liberté vestimentaire. Ils peuvent porter les vêtements de leur choix du moment qu'ils arborent le badge d'identité de la firme, lequel comprend leur photo. Seuls les employés affectés aux fonctions de gardien et d'agent d'entretien sont contraints de se parer d'un uniforme : combinaison-pantalon ou jean et chemise bleus pour les gardiens, marrons pour les agents d'entretien. Les membres du personnel subalterne n'ont pas le droit de porter des armes dans les installations de la compagnie. S'il leur en faut une pour se rendre au travail, ils doivent la déposer au poste de garde du site où ils sont embauchés.

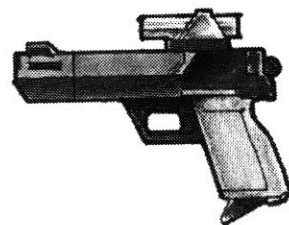
VEHICULES, EQUIPEMENT, ARMES

VOICI QUELQUES-UNS des articles utilisés ou portés par les gardes, les soldats, et les cadres d'International Electric, et quelques autres fabriqués et vendus par IE.

PISTOLET STERNMEYER TYPE 35

Tel qu'il est décrit dans *Cyberpunk 2020*. L'arme de poing standard des soldats et des gardes d'International Electric ; le pistolet de choix des cadres d'IEC. 400 euros.

P 0 V C 3D6(11mm) 8 2 TF 50m



PISTOLET STERNMEYER TYPE 41

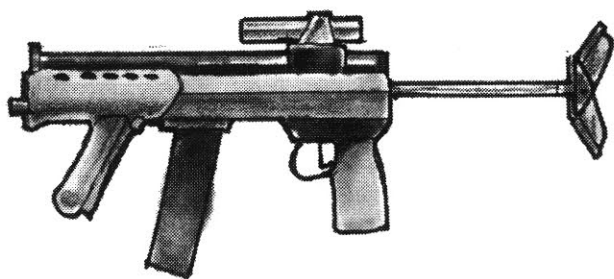
Plus léger que le précédent, il est souvent utilisé par les cadres souhaitant une arme plus facile à manier et dotée d'un chargeur plus conséquent que le volumineux 11 mm Type 35. 425 euros.

P 0 V C 2D6+3(10mm) 12 2 TF 50m

PISTOLET-MITRAILLEUR STERNMEYER SMG-21

Tel qu'il est décrit dans *Cyberpunk 2020*. Un PM de grande puissance muni d'une crosse rabattable et d'une structure robuste, prévu pour les situations défavorables. Le PM réglementaire standard des gardes sécuritaires et des sous-officiers de l'Armée IEC. Capable de tirer balle par balle en fermant sa culasse mobile pour obtenir une plus grande précision, par salve de trois balles, ou en mode automatique en ouvrant sa culasse mobile pour bénéficier d'une plus grande puissance de feu. Contrairement aux autres modèles d'armes à culasse mobile (le Minami, par exemple), le Sternmeyer n'est pas équipé d'un percuteur fixe. Lorsqu'on ferme la culasse et passe en mode balle par balle, la Précision passe de -1 à 0. Il est également pourvu de fixations permettant d'utiliser une lunette de visée dans le mode balle par balle. C'est une arme solide et polyvalente, disponible à un bon prix. 500 euros.

PM -1/0 M E 3D6(11mm) 30 15 TF 200m

**STERNMEYER M-95A4 (CG-13B)****ARME D'ASSAUT A MUNITIONS COMBUSTIBLES**

Tel qu'il est décrit dans *Solo of Fortune* et *Cyberpunk 2020*. Cette arme d'assaut tire des cartouches à douille combustible de 5,56 mm. Elle a connu un usage limité dans les contingents spéciaux des Forces Armées Américaines et des Forces de Défense Européennes. IEC est la seule multinationale à l'utiliser en nombre considérable. La série des M-95 tire des cartouches à douille combustible revêtues d'une laque spéciale, capable de résister aux moisissures et d'empêcher leur combustible de s'oxyder au contact de l'air. L'absence de chemise rend la cartouche plus légère et plus petite que les cartouches à douille non combustible de même calibre. Par conséquent, un soldat peut facilement transporter 540 cartouches (six chargeurs de 90 cartouches) dans ses affaires. Il existe un modèle amélioré de la série des M-95A3/CG-13A conçu pour en augmenter les possibilités d'utilisation militaire, et un autre appelé A4/13B ; ils comportent les raffinements suivants : un boîtier plus résistant, un système de visée modulaire, un dispositif de refroidissement perfectionné, et

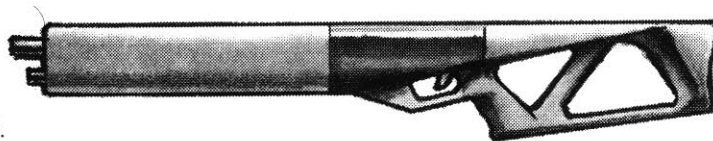
de véritables chargeurs qui viennent remplacer le corps jetable à défilement ultra rapide G-11. Les chargeurs du A4 ressemblent à ceux du vieux A3 et à des boîtiers G-11, mais au lieu de stocker les munitions, ces derniers s'insèrent entièrement dans le réceptacle placé sous le canon. Certes, cette configuration est un peu plus encline à s'encrasser, mais elle permet également de recharger plus facilement et plus rapidement en situation de combat. Les chargeurs se composent d'un plastique anti-impact et sont jetables. Il est impossible de les recharger. Le système de visée modulaire permet d'effectuer des changements rapides entre une lunette télescopique, une lunette optique assistée, ou un viseur à laser et ce, sans qu'aucun outil ne soit nécessaire. Le fusil de base est vendu avec une lunette de visée grossissant 4 fois. Une lunette optique et un viseur à laser peuvent être achetés pour la somme de 150 euros l'unité. Si vous désirez lire un article complet retraçant les caractéristiques et l'historique du M-95, consultez *Solo of Fortune*. Le M-95 est incapable de tirer des cartouches de 5,56 mm à douilles *non* combustibles.

FU +1 N R 5D6(5,56 Douilles Combustibles) 90 30 TF 750 euros.

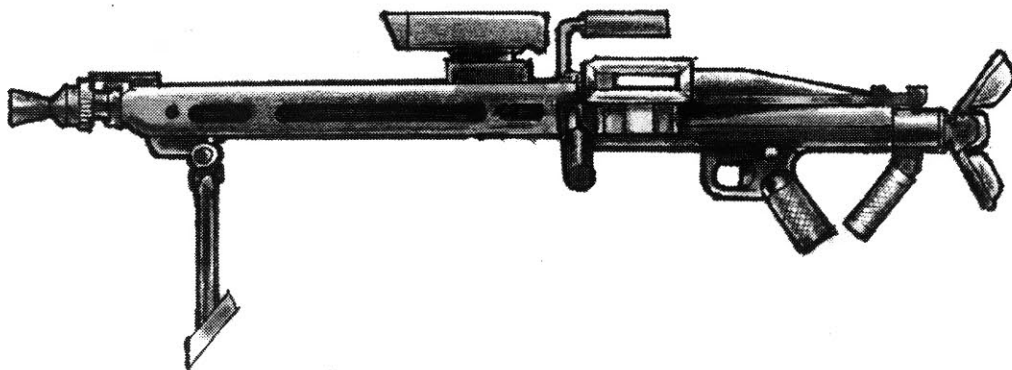
STERNMEYER STAKEOUT 10

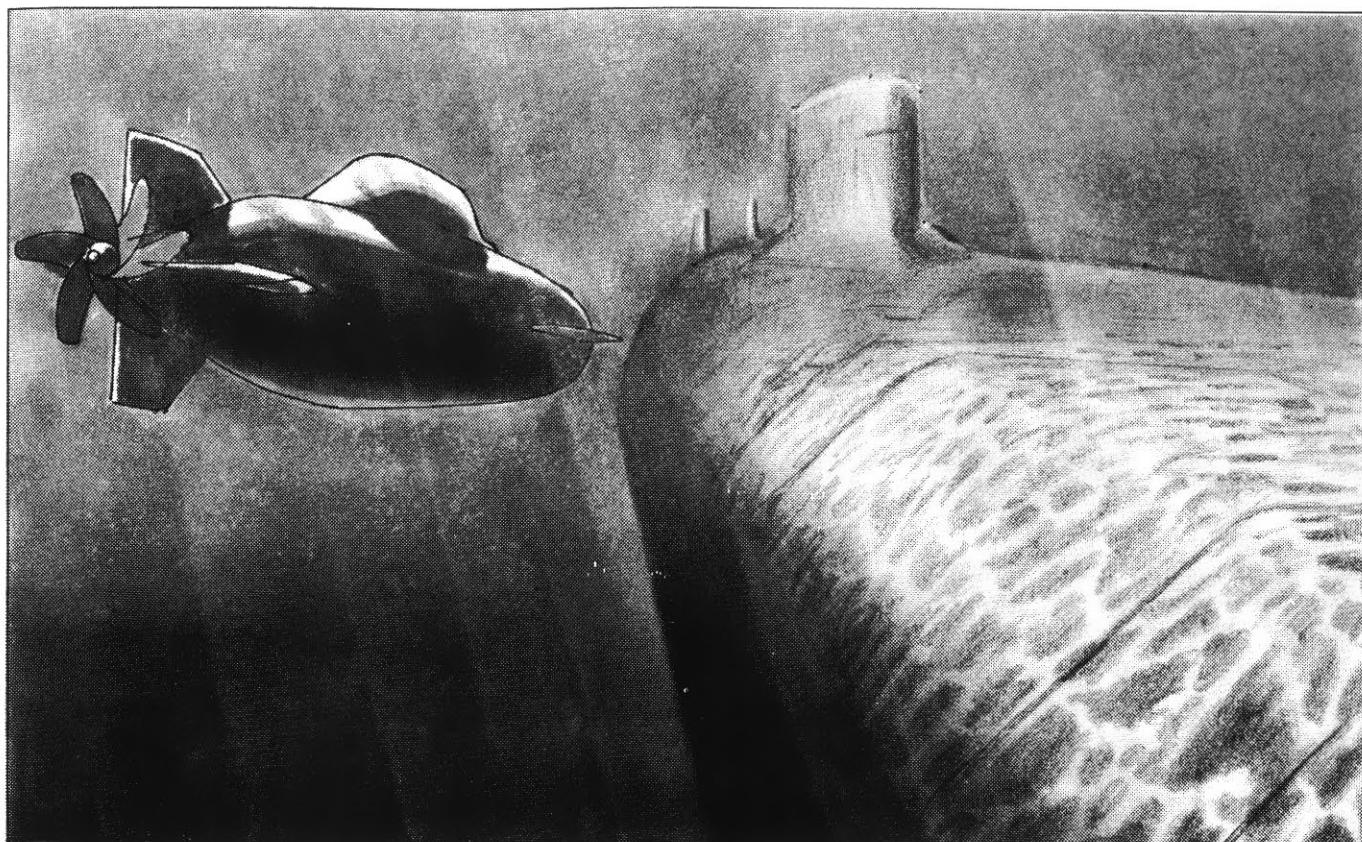
Tel qu'il est décrit dans *Cyberpunk 2020*. Un fusil à pompe d'assaut léger communément utilisé par certains détachements des troupes sécuritaires d'IEC. Solide, léger, et bon marché. 450 euros.

FU -2 N R 4D6(00) 10 2 ST

**SOUS-MARINS PORTE-CONTENEURS DE TRANSPORT D'IEC**

Tels qu'ils sont décrits dans la partie "Produits et desseins". Il s'agit des gigantesques submersibles cargos à propulsion nucléaire qu'International Electric fabrique en association avec All Nippon Technologies et les Manufactures Arasaka. IEC les produit dans ses énormes chantiers navals et cales sèches de Bremerhaven, à Bremen, en Allemagne (All Nippon construit également le même appareil dans un chantier naval situé à Pusan, en Corée du Sud). Ces vaisseaux mesurent entre 200 et 250 mètres de long et acceptent des équipages de 30 à 100 personnes. Ils peuvent plonger à une profondeur maximale de 750 mètres. Leur périscope a une hauteur de 30 mètres. Leur vitesse maximale est de 70 km/h en surface, de 60 km/h en plongée, et de 40 km/h en plongée silencieuse.





Rendez-vous maritime entre un minisubmersible et un sous-marin cargo.

Les sous-marins-cargos sont larges et ont un aspect trapu. Leur vue en coupe ressemble plus à un rectangle arrondi qu'à un cercle. Là où les submersibles normaux de l'armée ont une ou deux hélices au maximum, les sous-marins-cargos peuvent en posséder quatre. Ils disposent également de réacteurs latéraux avant et arrière afin de mieux manoeuvrer dans les ports. Un kiosque de timonerie s'élève aux deux tiers de la coque en direction de la poupe ; il comporte des ponts et des hublots intégrés. Ces derniers sont recouverts par des champs de pressurisation quand le submersible plonge à plus de 200 mètres. A moindre profondeur, les hublots ne sont pas protégés et l'on peut donc scruter le paysage marin. En surface, ils permettent de barrer et de manoeuvrer avec précision dans les ports, mais aussi de surveiller le chargement et le déchargement à l'abri d'un pont complètement clos. Ces sous-marins ont **5000 PS** et **80 PA**. Le kiosque a **50 PA**.

Même s'il leur faut rarement plus de deux semaines pour livrer une cargaison d'un continent à un autre, les submersibles peuvent transporter 75 % du volume et du poids de fret d'un navire de surface de même longueur. L'espace restant est occupé par le double système de pressurisation de la coque, par les ballasts, et par les énormes écoutilles étanches par lesquelles il est possible de charger des conteneurs de marchandises standard. Par mesure de sécurité, la cargaison peut être transportée dans des conteneurs de marchandises étanches spéciaux. Cela permet de récupérer la cargaison si le sous-marin est victime d'une rupture de coque ou s'il coule. Un tel événement ne s'est encore jamais produit.

Le transport par submersible est cher mais présente divers avantages. Les cargaisons délicates sont virtuellement invulnér-

rables aux attaques des vaisseaux de surface et des avions. Une technologie anti-échocs brevetée rend les sous-marins extrêmement silencieux, et quand bien même ils seraient détectés, ils sont équipés de mines, de torpilles, et de missiles mer-air pour assurer leur défense. Ils peuvent aussi suivre des routes plus courtes et plus sûres qu'un grand nombre de navires de surface, croisant sous le Pôle Nord au lieu de traverser le Canal de Panama, franchissant le disputé Détroit des Dardanelles en plongeant, sillonnant les profondeurs des eaux infestées de pirates de l'Indonésie. Pour toutes ces raisons, le transport et la vente par submersible réalisent un bon chiffre d'affaires. Pour plus de renseignements à ce sujet, consultez la partie intitulée "*Produits et desseins principaux*".

MINISUBMERSIBLES TACTIQUES D'IEC

IEC produit plusieurs modèles de sous-marins de petite taille, parmi lesquels on compte des configurations pressurisées ou ouvertes. Le type d'appareil le plus utilisé mesure 10 mètres de long et est propulsé par un petit réacteur nucléaire. On dirait la version miniaturisée d'un submersible de taille normale. Le kiosque de timonerie forme une tour close et surélevée qui permet au capitaine de manoeuvrer dans un port ou d'observer les profondeurs en regardant par les hublots étanches. Il accepte un équipage de trois personnes et peut transporter un maximum de six passagers supplémentaires ou 400 kg de cargaison. Le sous-marin a une autonomie de 1800 km, une distance qu'il peut entièrement couvrir en plongée.

Le minisubmersible d'IEC dispose de sonars actifs et passifs. Sa vitesse maximale est de 50 km/h en surface, de 25 km/h en plongée, et de 20 km/h en plongée silencieuse. Il peut atteindre

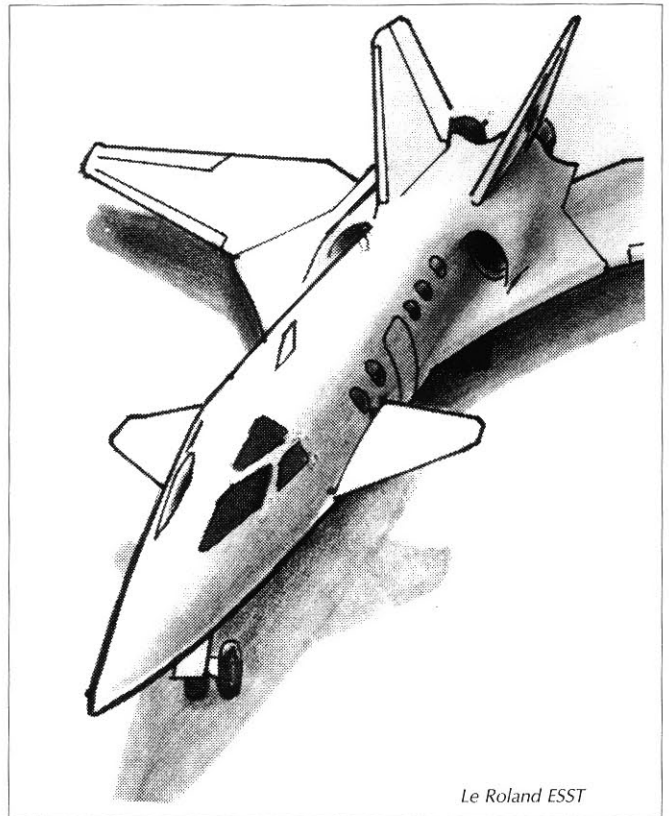
une profondeur maximale de 200 mètres et son périscope fait cinq mètres de haut. Les armes de bord sont une charge explosive de sabordement et dix mini-torpilles causant 10D10 points de dégâts chacune. Un sas d'écoutille permet aux plongeurs de quitter et de regagner le sous-marin lorsqu'il se trouve en plongée. Ce dernier possède un blindage de **60 PA** et dispose de **300 PS**.

ROLAND "CADRE" SST

LE ROLAND ESST EST UN NOUVEAU JET corporatif supersonique conçu et fabriqué par Roland Aerospace, une filiale d'EBM. Les jets utilisent deux moteurs et un dispositif à géométrie variable unique pour ce qui est des avions corporatifs ; cela lui octroie une vitesse de Mach 1,5 et une autonomie de 10 000 km. Les jets acceptent un équipage de vol de deux personnes et peuvent contenir un maximum de douze passagers et de deux membres du personnel navigant. IEC est l'une des premières corporations à employer ce nouvel avion, mais cela n'a rien d'étonnant lorsqu'on sait que Roland utilise plusieurs composants d'International Electric, dont les réacteurs et l'avionique, pour construire l'ESST. Les jets ont **100 PS** et **25 PA**.

GAMME D'ACCESSOIRES DE MODE CORPORATIFS D'IEC

CE SONT LES BRACELETS ET LES AUTRES BIJOUX à puce mentionnés plus haut. IEC en a fait une de ses gammes de produits et les vend à d'autres corporations. Le bijou peut être découpé de façon à figurer le logo souhaité par le client et ce, sous la forme d'un bracelet, d'un pendentif, d'une broche, d'un badge de revers, ou d'une pince à cravate. Les bracelets sont les plus demandés. Chacun d'eux se compose d'un anneau d'acier et d'une plaque centrale épousant la forme du logo de la compagnie cliente. Pour les colliers, c'est le pendentif qui reproduit le logo, et pour les broches, les pinces à cravate et les badges de revers, c'est la partie visible. Le bijou peut être en acier plaqué or ou argent, ou en aluminium noir anodisé. Au verso de chaque objet, on trouve le nom du porteur et des informations exprimées en cinquante caractères d'imprimerie au maximum, le tout étant gravé. Il contient une puce EPROM pouvant stocker 10 Ko de données. Le client peut enregistrer tous les types de renseignements de son choix sur cette puce. Ceux-ci peuvent être récupérés en reliant un petit adaptateur à n'importe quel jeu de câbles d'interface standard et en connectant le micro-support du bijou à un terminal informatique, à des cyberoptiques, ou à un lecteur de données du style console informative. Parmi les informations le plus souvent codées dans la puce on trouve un dossier médical, un historique de carrière, un curriculum vitae, et ainsi de suite. Les puces peuvent être codées pour n'être accessibles qu'à certaines personnes autorisées. Actuellement, un grand nombre de multinationales utilisent ce système en complément de cartes d'identités à codage magnétique comportant une photo. Il est difficile de contrefaire les bracelets et la capacité de stockage des puces peut fournir une sécurité supplémentaire. Le grand public peut également commander ces articles sous diverses formes. Ces derniers s'avèrent très pratiques pour le transport de données brèves et ont presque entièrement remplacé les vieux bracelets et pendentifs d'alerte médicale. On peut également s'en procurer en or, en argent, ou en platine massifs, mais le prix s'en trouve majoré. 50 euros pièce.



Le Roland ESST

AMELIORATION CYBERNETIQUE MAIN VENIN D'IEC

La main venin est une option pour cybermain conçue pour un usage militaire et disponible au marché noir du cybermatériel. Quel que soit l'examen subi, elle ressemble à toutes les autres cybermains. Elle peut être recouverte de SuperChrome®, de VraiPeau™, ou rester telle quelle. Un ordre mental peut faire sortir une épaisse aiguille hypodermique de l'un ou de chacun des quatre doigts. Chaque aiguille est reliée à une fixation distincte placée dans l'avant-bras. Celle-ci a été conçue pour recevoir une cartouche-réservoir médicale stérile standard qui contient entre 1 et 5 cc de liquide. Chaque réservoir peut renfermer une drogue ou une toxine différente. Lorsque les aiguilles percent la peau de la cible, un deuxième ordre mental permet d'injecter entre 0,1 et 5 cc de produit. Elles sont grosses et incroyablement difficiles à casser, elles pénètrent également les armures, infligeant 1D6-1 points de dégâts et réduisant les PA de moitié lors d'une attaque. Si cette dernière porte, les aiguilles traversent la peau. Toutefois, elles occasionnent peu de dommages à l'épiderme, causant tout juste la moitié des points de dégâts de chaque aiguille si elles sont utilisées sans toxine. Les fixations peuvent recevoir tous les types de drogue ou de toxine liquides. Les aiguilles sont automatiquement stérilisées par ultrasons chaque fois qu'elles regagnent leur logement à l'intérieur des doigts. Un jeu d'aiguilles de rechange coûte 10 euros sur le marché légal et 20 au marché noir. IEC recommande de les changer tous les six mois, et plus fréquemment encore en cas d'utilisation fréquente. Cet article est apprécié des solos et des assassins, mais également des poseurs, des dorphers, et des chromers qui aiment se shooter pendant les soirées et les concerts. Cette main permet de pratiquer le trafic de drogue dans les zones protégées. Le seul moyen de la détecter consiste à examiner la structure de l'avant-bras à l'oeil nu ou aux rayons X. Chaque fois qu'une injection est

tentée, lancez 1D10 pour chacune des aiguilles employées. Elle est ratée sur un résultat de 1. Le prix des drogues est celui donné dans *Cyberpunk 2020*.

Main Venin d'IEC N MV 600 euros PH : 2D6

VISEUR LASER INFRAROUGE PHASE 4 D'IEC

Ce viseur à ligne laser peut être monté sur n'importe quel fusil, pistolet, ou pistolet-mitrailleur pourvu de fixations standard à queue-d'aronde ou modulables. Il donne un modificateur de +1. Ce qui le différencie des autres viseurs à ligne laser, c'est que son laser utilise un rayon du spectre infrarouge au lieu d'un trait lumineux visible. Par conséquent, le point de visée ne peut être vu par la cible, supprimant ainsi le risque de la prévenir. Le rayon et sa source sont également invisibles et ne peuvent donc être remontés jusqu'au tireur. Toutefois, il faut posséder des cyberoptiques avec option infrarouge ou porter une paire de lunettes spéciale IR d'IEC pour utiliser ce viseur. Par ailleurs, toute personne ayant accès au spectre infrarouge pourra discerner le point et sa source, aussi ce système n'est-il pas parfait. Cela dit, il est beaucoup moins voyant que les dispositifs à trait lumineux visible du même type. Il a la faveur des solos et des soldats qui doivent procéder à des acquisitions de cibles rapides ou viser au pistolet avec une précision et une discrétion maximales. Un système à ultraviolet est également disponible pour les cas où les infrarouges sont susceptibles d'être détectés. Le viseur et les lunettes sont tous deux alimentés par une batterie intégrée rechargeable : quatre heures d'utilisation par charge ; huit heures de recharge nécessaires. Les prix sont de 250 euros pour le viseur et de 75 euros pour les lunettes.

MIXER MICRO-POTE D'IEC

C'est un mixer. Vous savez : Hachis, Purée, Liquéfaction, Milkshake, etc. On le trouve dans toutes les cuisines du monde. Il a une contenance d'un litre et demi. Il est totalement ordinaire. Nous voulons juste vous montrer qu'IEC fabrique aussi un grand nombre d'articles banals. Disponible dans des teintes "design". Fours micro-ondes, batteurs électriques, traiteurs de plats cuisinés, et couteaux électriques assortis également disponibles. 35 euros. Garanti un an.



BUREAUX ET INSTALLATIONS CLES

Dans le district de Spandau, à la périphérie de Berlin, se dresse un groupe d'immeubles qui s'étend sur vingt pâtés de maison et domine la voie navigable reliant Tegler See à Wannsee. Cet endroit connu sous le nom d'IEC City est la seule propriété de l'International Electric Corporation. IEC City représente le centre d'activité de la firme. Il abrite non seulement la maison mère d'IEC mais aussi celle de ses compagnies charnières et d'un grand nombre de ses filiales. Celles dont le siège social est situé en dehors de Berlin disposent de bureaux régionaux à IEC City. Sur la rive de la voie navigable, surgissant du centre d'IEC City, s'élève un bâtiment qui remplit la double fonction de quartier général d'IEC et du *Berliner Industrie Kapital Gruppe*.

LE Q.G. A ÉTÉ CONSTRUIT DE FAÇON À S'INTÉGRER À LA BERGE DU CANAL ET À FAIRE DE LA VOIE NAVIGABLE UN ÉLÉMENT TANT DÉCORATIF QUE FONCTIONNEL.

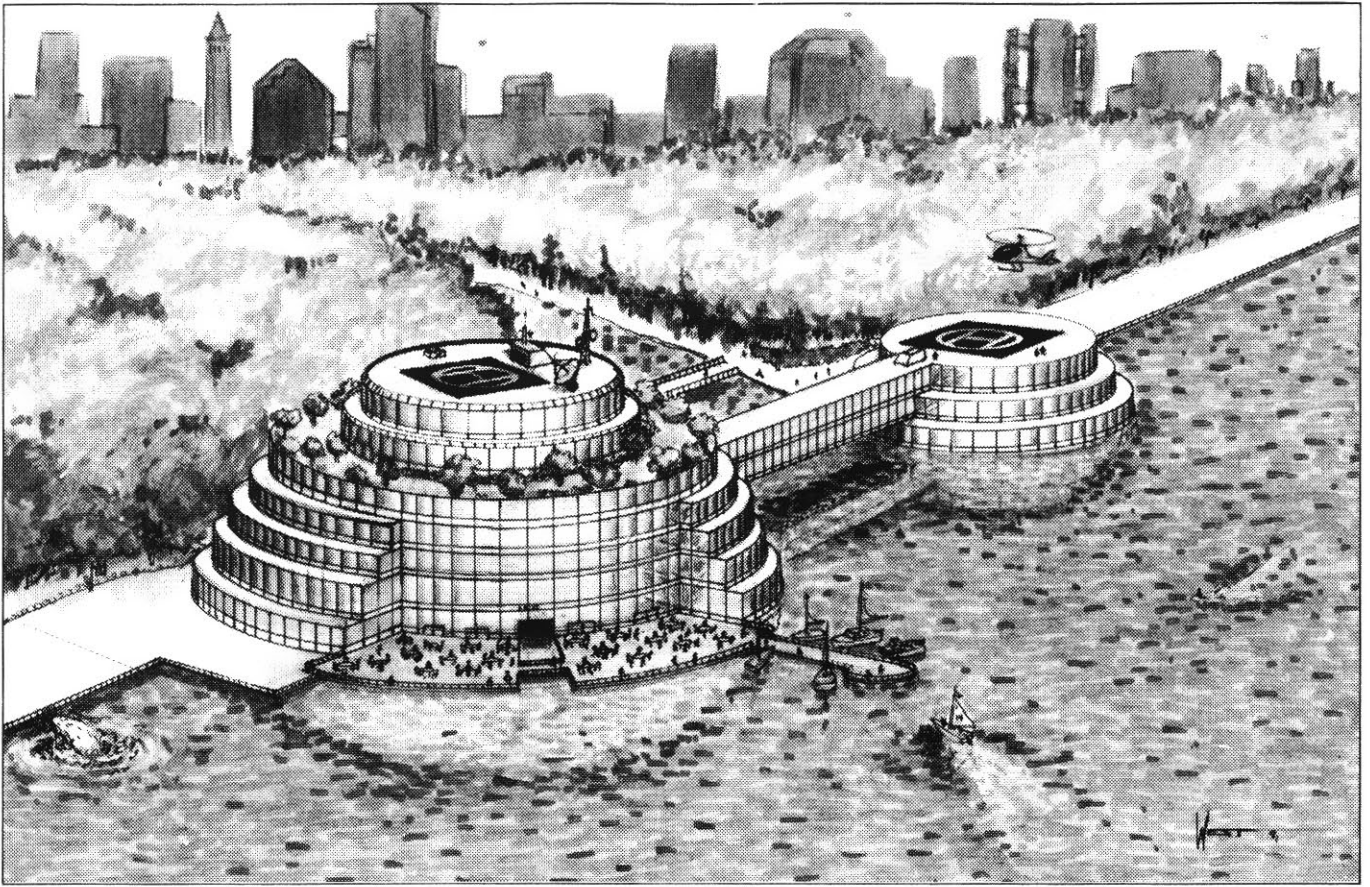
LE Q.G. D'IEC : SITUATION GÉOGRAPHIQUE

LE BÂTIMENT DU Q.G. D'IEC se trouve sur la rive du canal qui relie les lacs Wannsee et Tegler See, à la périphérie nord-ouest de Berlin. La tour est située dans la partie est d'IEC City, entre les extrémités nord et sud de la ville. La firme possède seulement les terres placées à l'ouest du canal. La berge opposée est occupée par un parc et par des zones résidentielles. Quelques ponts traversent la voie navigable au nord et au sud du Q.G..

L'ARCHITECTURE

PUISQUE IEC CITY RENFERME LE SIÈGE SOCIAL et les complexes de bureaux d'un grand nombre des filiales d'IEC, le bâtiment contenant le Q.G. de la corporation n'a nul besoin d'être immense. Il abrite uniquement les bureaux du Groupe d'Investissement Industriel Berlinoise, de l'International Electric Corporation (la compagnie charnière qui donne son nom à tout le groupe), et un département de coordination et de gestion chargé de superviser les relations, le commerce, la direction, et le partage des titres de propriété des filiales d'IEC. Dans la mesure où il joue un rôle limité, le Q.G. d'IEC ne se présente pas sous l'apparence d'une tour mais sous celle d'un bâtiment court et large, composé en tout et pour tout de six étages et d'un rez-de-chaussée. Nombre des autres immeubles d'IEC City sont plus grands que le Q.G..

Le bâtiment de ce dernier est construit sur deux niveaux et deux lobes. Le premier niveau dessine le lobe principal et la forme globale de l'immeuble. Il s'élève sur quatre étages circulaires. Il est relié au deuxième lobe par une section inférieure



haute d'un étage, cet édifice de moindre taille se dressant sur le flanc nord du corps du bâtiment. Le deuxième lobe est également circulaire mais comprend à peine deux étages. Seul le lobe principal est doté d'un second niveau. Celui-ci couvre une zone beaucoup plus petite que le premier et ajoute deux étages de plus à l'immeuble pour compléter sa configuration de six étages plus rez-de-chaussée. Il est également circulaire, et concentrique par rapport au premier niveau. En outre, chaque étage de chaque niveau et de chaque lobe est doté d'un diamètre plus petit que le précédent. Les parties décalées servent de balcon. Cette structure donne au bâtiment l'aspect d'une ziguorat ronde connectée à une jumelle plus petite. Regardez l'illustration pour avoir une idée de la conformation de l'édifice.

L'agencement des deux niveaux du lobe principal laisse une bonne partie du quatrième étage à l'air libre. Cet endroit a été aménagé en jardin de loisirs à l'usage des cadres et du personnel du Q.G. d'IEC. Il comporte des fontaines de petite taille, des bassins peu profonds, des tables de pique-nique, et est quadrillé par un réseau d'allées. La partie est du toit domine le canal et est réservée aux seuls cadres. Le deuxième lobe, plus petit, ne s'orne d'aucune zone aménagée en parc. Le toit du sixième étage, au deuxième niveau du lobe principal, et celui du deuxième étage, dans le deuxième lobe, sont tous deux équipés d'aires d'atterrissage destinées aux Osprey, aux hélicoptères, et aux appareils radioguidés.

L'aspect le plus intéressant de l'architecture du Q.G. est son rapport au canal. Il a été construit de façon à s'intégrer à la berge de celui-ci et à faire de la voie navigable un élément tant

décoratif que fonctionnel. Le côté est du bâtiment forme une petite jetée reliant la rive au canal. Cette partie de l'immeuble s'élève sur des fondations en béton qui s'étendent jusque dans la voie navigable et dans le soubassement. Une anse longue de cinquante mètres, profonde de trente, et haute de trois étages donne sur l'eau. Elle permet à l'onde de déborder de dix mètres à l'intérieur du bâtiment. Un petit port a été construit dans cette anse pour que les petits bateaux puissent s'amarrer au bâtiment. Un café unique à ciel ouvert occupe le bord de l'eau, niché au creux des bras protecteurs de l'immeuble. Il est ouvert au public, de même que tout le rez-de-chaussée du lobe principal du Q.G.. Il rencontre du succès auprès des employés d'IEC et des habitants du coin. Il faut réserver pour s'y attabler, à moins d'être un cadre d'IEC (cela tient plus à des raisons de sécurité qu'à l'affluence). Le café est fermé l'hiver, quand le canal est gelé, mais il est très fréquenté au printemps et en été, surtout le matin, car le soleil inonde alors le flanc est du bâtiment.

L'immeuble du Q.G. est recouvert de béton blanc et de verre teinté. Le logo d'IEC figure uniquement sur le grand lobe, au-dessus de l'entrée principale et de l'anse donnant sur la voie navigable.

LA SALLE SOUS-MARINE

CERTAINES PARTIES DU BÂTIMENT s'étendent dans les fondations de béton situées sous le sol et sous la surface du canal. Celui-ci a été dragué jusqu'à une profondeur de cinquante mètres pour les gros bateaux. A trente mètres de la surface, au sud de l'anse où se dresse le café, se trouve une porte à double battant énorme et étanche, sertie dans la paroi en béton des fonda-

tions. Elle reste généralement ouverte et mène à un grand bassin souterrain qui communique avec le Q.G. d'IEC. La salle du bassin est pressurisée au niveau de deux atmosphères afin d'empêcher l'eau de l'inonder. Des sas destinés aux marchandises et au personnel relient la salle au reste du bâtiment. Des hommes-grenouilles et des minisubmersibles pressurisés peuvent être envoyés dans la voie navigable depuis la salle sans qu'aucune personne située à la surface ne puisse s'en rendre compte. Une conduite d'écoulement factice déverse un flot continu dans le canal, juste au-dessus de l'écouille, afin de masquer toutes les bulles susceptibles d'être émises par la manipulation des lourdes portes ou par le passage des hommes et des sous-marins.

La salle a pour objet de faire entrer ou sortir du Q.G. ou d'IEC City des employés ou des marchandises extrêmement importants au nez et à la barbe des agents de surveillance et d'espionnage des autres corporations. Normalement, les hommes et les sous-marins qui quittent la salle parcourent seulement une faible distance avant de transférer leur cargaison dans des transporteurs de surface. Cependant, il est plus d'une fois arrivé que des minisubmersibles d'IEC (voir *"Uniformes, équipement et personnel"*) soient sortis de la salle pour gagner la voie navigable, le Havel, l'Elbe, Hambourg, voire la Mer du Nord, sans être détectés.

Lors d'une expérience, un minisubmersible s'est rendu sans faire surface en Mer du Nord où il a retrouvé le sous-marin de transport d'IEC avec lequel il avait rendez-vous. Le minisub est directement entré dans l'une des cales géantes du transporteur. L'eau en a été évacuée et l'équipage du minisubmersible a ga-

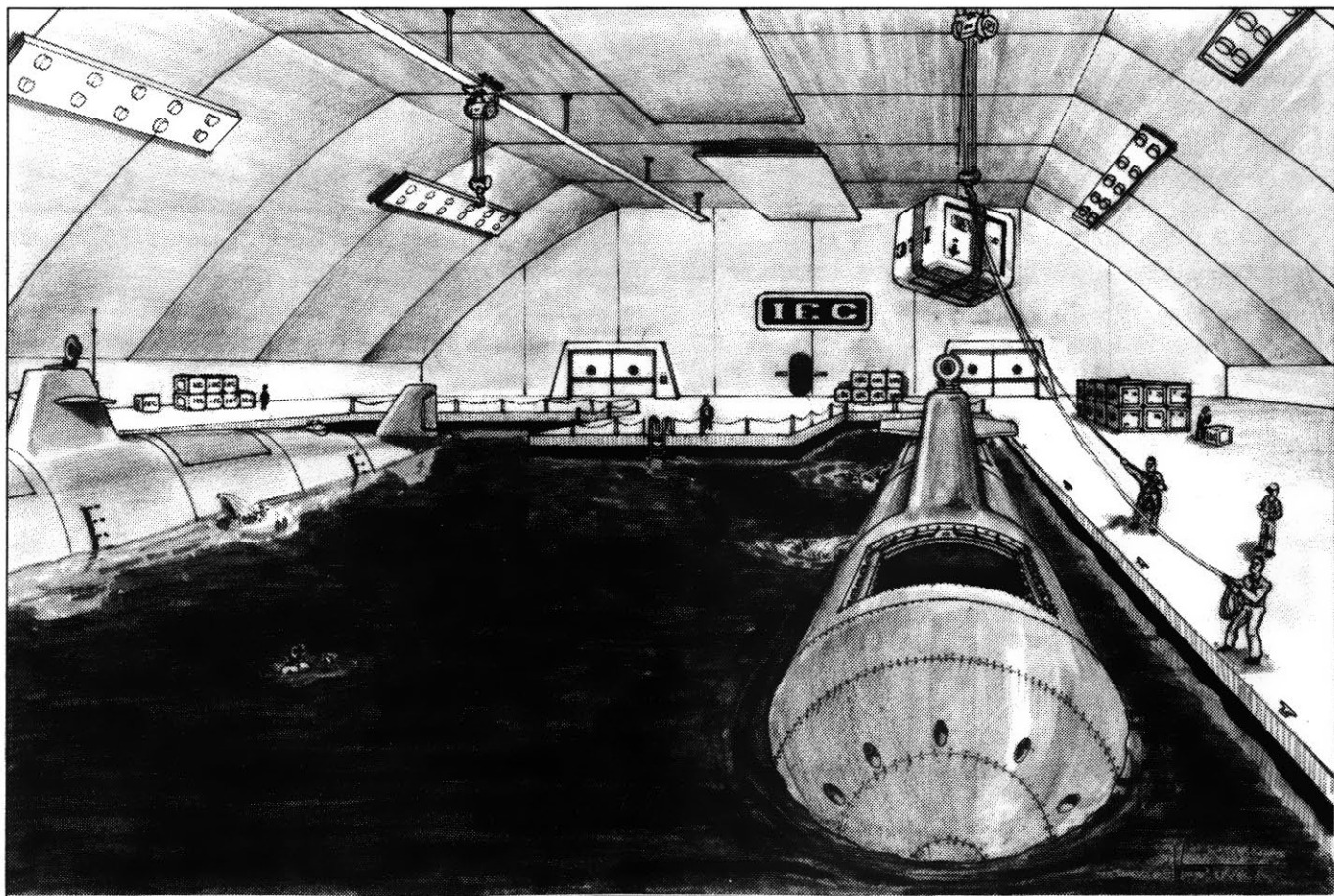
Vue d'artiste relative à la salle sous-marine spéciale

gné les quartiers des hommes du grand sous-marin. Il a été convoyé, avec sa cargaison, de Berlin à New York en plongée. Là, le minisub a mené une opération clandestine. La procédure de l'aller a ensuite été reconduite pour rentrer au Q.G. d'IEC City. Tout au long de la mission aller-retour, l'équipe n'a pas regagné une seule fois la surface. Pour les transferts de routine, les minisubmersibles et les sous-marins de transport d'IEC sont pourvus d'écouilles semblables afin que les équipages et les marchandises puissent passer d'un vaisseau à l'autre sans prendre le risque onéreux d'inonder puis de vider une soute à cargaison.

L'existence de la salle et des sous-marins est l'un des secrets les mieux gardés d'IEC. Seuls les cadres ou les officiers de la sécurité les plus élevés de la corporation en ont connaissance. Les chantiers navals hambourgeois d'IEC renferment un bassin caché du même type.

INTERIEURS ET INSTALLATIONS

LE REZ-DE-CHAUSSÉE DU LOBE PRINCIPAL est entièrement ouvert au public. Il contient la réception, les bureaux des personnes chargées de traiter avec le public, un magasin appartenant à IEC, un auditorium, les bureaux de la sécurité et, bien entendu, le port et le Café du Canal. Le hall est décoré dans un style moderne et classique, mais d'aucuns lui reprochent un certain manque de personnalité. Le centre du rez-de-chaussée se compose d'une cour encaissée et clôturée qui tient lieu d'aquarium. Le sol de cette dernière est contigu au café et au port. Les pièces du rez-de-chaussée se répartissent en cercle autour



de cette cour submergée. L'hiver, une grande paroi de verre coulissante vient isoler cette dernière de la voie navigable. Les étages supérieurs du lobe principal renferment les bureaux de l'International Electric Corporation. Le deuxième lobe est complètement interdit au public et comporte les bureaux du Groupe d'Investissement Industriel Berlinoise. La section de deux étages qui relie les deux bâtiments est dépourvue de toute fenêtre.

Du fait de sa petite taille, l'immeuble comprend seulement un petit nombre des installations spéciales communes aux sièges sociaux des autres corporations. IEC City abrite un bâtiment distinct qui fait office d'infirmerie/hôpital et pour le Q.G., et pour les autres immeubles d'IE. De même, les gymnases, les casernes, et les entrepôts figurent dans d'autres édifices. Le Q.G. possède néanmoins sa propre cafétéria (à ne pas confondre avec le Café du Canal) et des salles de repos destinées au sommeil des cadres. Son parking n'est pas souterrain mais constitue une zone grillagée placée au nord de l'immeuble. Au sud de celui-ci, on trouve une petite aire de chargement protégée fermée par une porte à double battant.

LE PERSONNEL

LE Q.G. D'IEC ABRITE, dans son lobe principal, les bureaux du Conseil d'Administration de la Corporation, du P.D.G., de la Direction, et du personnel de la Compagnie Charnière de l'International Electric Corporation. Il recèle aussi ceux des agents de liaison issus de l'ensemble des filiales, des branches internationales, et des principaux holdings d'IEC, ainsi que quelques bureaux supplémentaires réservés aux chefs des forces d'Opérations Spéciales et militaires de la firme (Hans Raeder et le Colonel Von Bruckner) et aux agents de liaison du personnel. Le deuxième lobe renferme les bureaux du directeur, des membres, et du personnel du Groupe d'Investissement Industriel Berlinoise. Bien sûr, un grand nombre de personnages puissants de la multinationale dispose de bureaux dans chacun des deux lobes.

Une centaine de gardes et de solos d'IEC sont en faction permanente au Q.G.. Seuls un tiers d'entre eux sont constamment en service, mais plusieurs centaines d'hommes supplémentaires restent de garde dans la ville et peuvent donc rallier le bâtiment en quelques minutes. Près d'un millier de personnes travaillent à temps complet dans le Q.G..

LA SECURITE

LA SÉCURITÉ MAINTENUE AU Q.G. est subtile mais sévère, des gardes en vêtements civils patrouillant les zones publiques vingt-quatre heures sur vingt-quatre. Ils sont rattachés à un contingent de riposte spécial qui occupe en partie le Q.G. et en partie le Centre de Sécurité Civile d'IEC situé sur le trottoir d'en face. Un grand nombre de gardes et de soldats peuvent se mettre en place en quelques minutes. Les zones du Q.G. interdites au public sont patrouillées par des gardes revêtus de tenues de combat complètes. L'embarcadère secret des sous-marins est sous la surveillance permanente d'un groupe spécial de Solos.

D'autres immeubles d'IEC City bénéficient du même système sécuritaire. Les rues et les endroits dégagés de la ville sont ouverts au public, et un détachement des troupes sécuritaires d'IEC spécialement formé aux procédures policières y patrouille vingt-quatre heures sur vingt-quatre. A IEC City, l'autorité de ce dernier prend le pas sur celle des Forces de Police Métropolitaines Berlinoises et ce, même s'il doit se conformer aux lois et aux codes de police allemands locaux et nationaux. Les gardes qui patrouillent la ville portent un uniforme spécial de couleur grise ; celui-ci est d'aspect officiel mais paraît moins menaçant que les tenues de camouflage urbaines des troupes militaires. La police d'IEC se compose de trois cents policiers et inspecteurs qui travaillent à tour de rôle et à raison de trois tranches de 75 hommes plus les remplaçants et les réservistes. Les opérations délicates sont confiées aux troupes d'opérations spéciales d'IEC.

LES AUTRES BATIMENTS

Parmi les autres édifices d'IEC City on compte le Q.G. de Transports IEC, de Chantiers Navals IEC, de Technologies Spatiales IEC, de Technologies Militaires IEC, de Biens de Consommations IEC, de Systèmes d'Alimentation Electrique IEC (ingénierie nucléaire et hydroélectrique), de Matières Premières IEC, de Distribution IEC, de Forces Militaires IEC, de Forces d'Opérations Spéciales IEC, de Q.G. Sécuritaire/Ecole des Forces Sécuritaires IEC, de Recherche et Développement. On trouve aussi un bureau de la Seward Corporation, un grand magasin (public) appartenant à Biens de Consommation IEC, la Banque Industrielle Allemande (*Deutschlander Industrie Bank*, filiale et compagnie charnière d'IEC), et divers autres bâtiments moins importants du genre casernes de pompiers, casernes militaires, parkings, entrepôts, etc. Aucun des immeubles ne dépasse 30 étages. 30 000 personnes travaillent chaque jour à IEC City.

LES BUREAUX REGIONAUX

COMME LA PLUPART DES AUTRES conglomérats du monde de Cyberpunk, IEC possède des bureaux régionaux dans diverses villes de la planète. Aucun d'eux n'est tenu de remplir la fonction de siège social divisionnaire, et seul un petit nombre dispose de troupes de réserve conséquentes, aussi tendent-ils à être plus petits que ceux de compagnies telles qu'Arasaka ou Militech. La plupart des bureaux régionaux d'IEC ne font pas plus de vingt ou trente étages, et un grand nombre d'entre eux figurent des bâtiments de deux ou trois étages situés au milieu de parcs industriels. Les plus volumineux se dressent généralement dans des grandes villes sises à proximité d'établissements de fabrication et d'essai majeurs appartenant à IEC, ou encore dans les capitales de pays avec lesquels la firme fait beaucoup d'affaires. IEC a des bureaux régionaux à Hambourg, à Londres, à Paris, à Rome, à Stockholm, à Moscou, à Alger, à Nairobi, à Bombay, à Bangkok, à Singapour, à Hong Kong, à Tokyo, à Séoul, à Brisbane (en Australie), à Santiago du Chili, à Brasilia, à Caracas, à Mexico, à Los Angeles, à Night City, à Chicago, à New York, à Rosslyn/Washington D.C., à Detroit, et à Toronto. Des bureaux plus petits sont répartis de par le monde.

LES INSTALLATIONS SPECIALES

LES USINES DE FABRICATION et de traitement des matières premières d'IEC occupent toute la surface du globe. Des milliers d'entreprises entretiennent des contacts avec IEC ou avec les filiales d'IE. Nous allons nous contenter d'en mentionner deux en ces pages, auxquelles nous ajouterons quelques établissements comptant parmi les plus importantes installations non affectées à la fabrication d'IE.

LE CHANTIER DE CONSTRUCTION NAVAL ET L'ATELIER DE CONSTRUCTION NAVALE ELECTRIQUE D'IEC

IL S'AGIT DE L'IMMENSE complexe de cales sèches et de chantiers navals qui se dresse sur les berges de l'Elbe, à Hambourg. Il se compose de vingt énormes cales sèches/bassins de construction, ainsi que d'embarcadères et de débarcadères équipés de grues et capables de charger et de décharger un supplément maximal de dix cargos, sous-marins, et navires-citernes de taille normale. La moitié des cales sèches est en permanence occupée par des bateaux ou des submersibles en cours de construction. L'autre moitié reste vacante pour réparer, entretenir, et réarmer les vaisseaux existants. Actuellement, cinq gros sous-marins de transport sont en construction, chacun ayant atteint un stade d'élaboration ou un autre. Le plus avancé des cinq pourra être mis à l'eau dans deux mois environ. Le plus récent vient tout juste de se faire poser sa quille.

Parmi les autres édifices du chantier on compte des entrepôts et des remises à conteneurs de fret et de ravitaillement, un dépôt muni d'une voie ferrée, des ateliers de fabrication maritime, le Laboratoire de Propulsion Maritime d'IEC, les Ateliers de Production d'Hélices, un immeuble de bureaux administratif, des bâtiments d'assemblage et des hangars à bateaux réservés aux vaisseaux de petite taille tels que les minisubmersibles et les vedettes de patrouille, et une caserne destinée aux forces sécuritaires de l'endroit. Les chantiers navals emploient près de 30 000 personnes et s'étendent sur trois kilomètres carrés, faisant ainsi passer ceux d'Arasaka et de Militech pour des modèles réduits. Seule All Nippon Technologies dispose d'installations aussi grandes, lesquelles se trouvent en Corée et non au Japon. La majeure partie de la main d'oeuvre ouvrière de construction est issue des basses classes de la société allemande, mais un nombre conséquent de travailleurs immigrés sous-payés opère également aux chantiers. La plupart de ces derniers proviennent d'Asie du Sud-Est ou des terres saccagées du Moyen Orient.

La sécurité observée au chantier est aussi stricte qu'elle peut l'être dans les circonstances présentes. La zone est clôturée et patrouillée, et les employés peuvent se voir demander leurs pièces d'identité à tout moment. Toutefois, vu le nombre de personnes travaillant en cet endroit, la sécurité est vouée à connaître des défaillances. Pour parer à cet état de fait, une sécurité hyper stricte est mise en place dans les zones sensibles telles que les Ateliers des Hélices, le bâtiment administratif, les

Laboratoires de Propulsion, et les bassins où les sous-marins sont construits. Les forces sécuritaires du site comportent 1 000 personnes et un détachement d'opérations spéciales complémentaire de 50 hommes de troupes pour répondre aux situations d'urgence.

L'USINE DE MONTAGE DES FUSEES DU KENYA

A L'OUEST DE KABETE, à quelques kilomètres à peine des bureaux que l'ESA et Orbital Airforce possèdent à Nairobi, se trouvent les usines d'assemblage de fusées d'IE. Là, des pièces détachées en provenance du monde entier sont assemblées pour former des fusées et des moteurs auxiliaires complets, capables d'envoyer des satellites et d'autres types de cargaisons en orbite terrestre basse ou en orbite géosynchrone haute avec une grande précision. Les fusées finies sont acheminées par groupes à des clients issus de tous les pays du monde. Un grand nombre des fusées d'IE sont utilisées par l'ESA et OA, aussi l'usine de Kabete assemble-t-elle de nombreuses fusées de démarrage pour obtenir un produit fini. Une partie de ces dernières sont livrées dans des camions spéciaux au complexe de lancement dont l'ESA dispose en bordure du Kilimanjaro, dans la Tanzanie du nord, à 240 km au sud de Nairobi. D'autres rejoignent la base de lancement d'OA, sur le Plateau de Yatta, à 100 km à l'est de l'usine d'assemblage. Celle-ci sert également de centre de réception et de stockage des pièces détachées produites par IEC pour la catapulte électromagnétique que l'ESA détient au Kilimanjaro.

Les édifices du centre comportent le corps de l'usine d'assemblage, un énorme édifice clos doté de quatre combinés grue-échaffaudage destinés au maniement des fusées, l'entrepôt des pièces détachées, l'entrepôt de combustible (notamment hydrogène et oxygène, bien à l'écart du reste), une zone d'essai des moteurs auxiliaires (également placé à l'écart), un bâtiment administratif/sécuritaire, un laboratoire de recherches, une caserne, un aérodrome, et un dépôt muni d'une voie ferrée raccordé à une ligne de chemin de fer qui fait la navette entre le port kenyan de Mombasa et l'Océan Indien.

Etant donné la délicatesse du travail accompli à Kabete, la sécurité y est extrêmement rigoureuse. L'usine comprend à peine 1 000 cadres, employés, et ouvriers, mais abrite 500 hommes de la sécurité. Du fait de la nature du terrain dont l'entreprise est entourée, et du type de menaces qu'elle est susceptible de rencontrer, la sécurité du site dépend des forces armées et non des forces sécuritaires d'IEC (voir *"Uniformes, équipement et personnel"* pour une description des relations existant entre les commandements sécuritaires et militaires d'IEC). Les troupes de Kabete ont reçu une formation complète en matière de procédures sécuritaires, et ont également accès à des véhicules et des avions blindés pour assurer la défense de l'usine. Les armes dont ils s'équipent sont plus souvent employées par les compagnies militaires que par les unités de garde d'IEC. Des troupes supplémentaires restent en alerte dans le bureau de Nairobi de la firme.

CAMPS DE FORMATION DES TROUPES D'IEC

IEC POSSÈDE DEUX GRANDS camps de formation de troupes : un pour les divisions européennes et africaines, et un autre pour celles des Amériques. Les troupes assignées au reste du monde sont tirées en nombre égal de ces deux réservoirs d'hommes et de femmes. La formation et les installations des deux camps sont quasiment identiques. La différence vient du fait que le camp allemand est situé dans les Alpes et représente donc le site des formations spécifiques aux milieux enneigés et boisés, alors que le camp américain est placé en Arizona et s'avère donc un lieu de formation spécifique au milieu désertique. En dehors des périodes de crise, les troupes d'opérations spéciales d'IEC sont les seules à suivre une formation propre à un type de terrain. L'École des Opérations Spéciales de la compagnie comporte des bâtiments dans les deux camps, et les troupes d'opérations spéciales doivent passer du temps dans chacun d'eux. Les soldats d'infanterie de ligne d'IEC suivent une formation de base uniquement, aussi n'ont-ils pas besoin de se rendre dans chacun des deux camps. Comme les forces sécuritaires d'IEC proviennent des rangs militaires de la firme, elles peuvent avoir reçu leur formation dans l'un ou l'autre camp. Toutes les troupes sécuritaires d'IEC doivent également suivre une formation additionnelle à l'École de Sécurité d'IEC City, à Berlin.

Parmi les installations figurant dans les deux camps de formation on trouve des stands de tir pour armes lourdes et légères, des casernes, des auditoriums, des gymnases, des bâtiments administratifs, des parkings, et des aérodromes. Le camp de l'Arizona comprend également des terrains d'essai pour armes et véhicules où l'artillerie et les systèmes de propulsion subissent des tests exhaustifs avant d'être mis sur le marché. Ces camps sont relativement petits par rapport à ceux de Lazare ou d'Arasaka. Chacun d'eux abrite 2 000 hommes de troupe environ, dont les trois-quarts % se trouvent à des stades divers de leur formation. Comme IEC a tout juste assez de soldats pour servir ses propres intérêts, il n'y a pas vraiment de raison pour que les camps forment un trop grand nombre d'hommes et de femmes. Il se trouve toujours un établissement ou un bureau qui a besoin de troupes formées. Les camps renferment peu d'objets de valeur, aussi la sécurité y est-elle assez légère. Le Terrain d'Essai situé en Arizona et les aérodromes des deux camps font exception à cette règle, la sécurité s'y avérant très stricte.

Le camp allemand, connu sous le nom de IEC Europa Camp (E-Camp), est au sud de Munich, près de la ville de Gmund, dans les contreforts des Alpes Bavaïses. Le camp américain, connu sous l'appellation de IEC America Camp (A-Camp), est établi dans le coin nord-est de l'Arizona, près de la ville de Rough Rock, au sud de la Black Mesa.

INSTALLATIONS SPATIALES

IEC A CONÇU UN VASTE PROGRAMME de recherches spatiales et en a confié la direction à sa filiale berlinoise Technologies Spatiales. Les études en cours touchent les sujets suivants : matériaux spéciaux, effet de l'espace et de l'apesanteur sur les

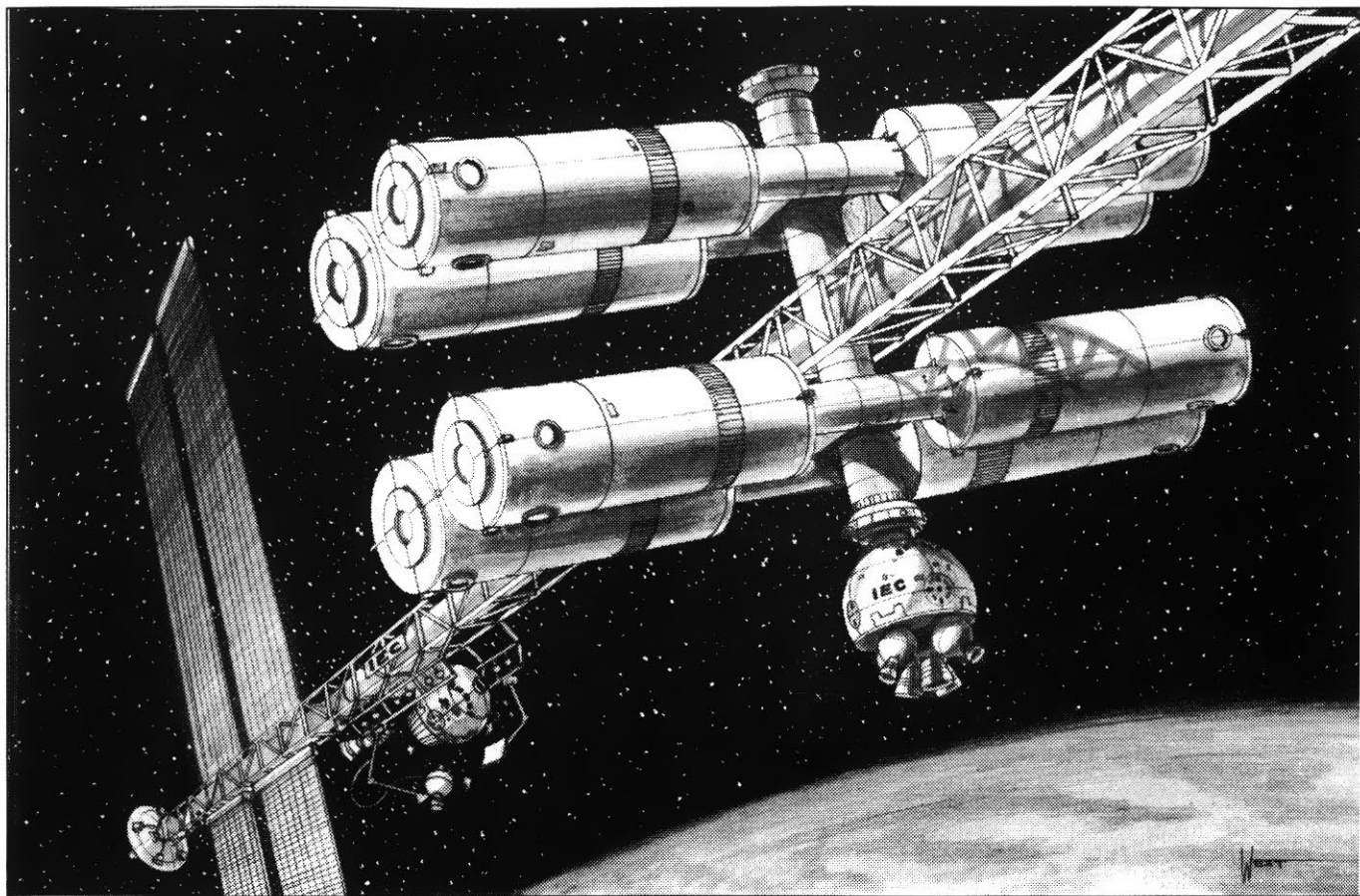
systèmes biologiques, dispositifs de manoeuvres et de propulsion spatiales, techniques de construction spatiale, et essai sur le terrain des équipements spatiaux produits par IEC. Parmi les installations spatiales de la firme, on compte une station de recherches orbitales, une station de construction où sont assemblés les véhicules de manoeuvres orbitales de la compagnie, une base de recherches minéralogiques et une station de ventes lunaires adjointes à la Colonie Tycho, ainsi qu'un petit département de ventes et de représentants figurant sur Crystal Palace.

Le nom de code de la station de recherches orbitales est SuperLink. C'est une structure de dix modules positionnée en orbite géostationnaire au-dessus de l'Europe. Son équipage de cent personnes bénéficie de ravitaillements et de transports hebdomadaires assurés par OTV depuis la station d'assemblage. Un OTV d'évacuation d'urgence se trouve également sur les lieux en permanence. Les employés gagnent et quittent la station de recherches tous les six mois. Toutes les cinq semaines, ils obtiennent une permission d'une semaine sur Crystal Palace ou dans la Colonie Tycho. Parmi les cent personnes se trouvant à bord de la station, dix sont des agents de la sécurité spécialement formés aux opérations spatiales. SuperLink est commandée par le Dr. Elena Abramowitz, la scientifique responsable des recherches.

La station lunaire porte le nom de Copernic. Son personnel compte cinquante personnes : trente chercheurs et vingt experts des ventes et équipements. Elle obtient son ravitaillement par le biais des visites commerciales régulièrement échangées avec Tycho. Sa sécurité est assurée par la Milice de la Colonie Tycho, un arrangement qui irrite IEC mais qui n'en est pas moins inévitable. En guise de contre-mesure, dix (au minimum) des cinquante employés IEC de la station ont été formés à l'espionnage et aux opérations spéciales. Copernic est commandée par le Dr. Andrus Bradley, lequel est un ingénieur ès métaux expérimenté et un spécialiste des opérations clandestines tout à la fois.

La délégation IEC du Crystal Palace se compose également de cinquante personnes. Il s'agit essentiellement de vendeurs et d'agents de liaison en rapport avec les travailleurs spatiaux d'IEC en permission sur les lieux. Comme sur Copernic, plusieurs membres du personnel présent au Palace sont des agents spéciaux infiltrés. Contrairement à Copernic ou à SuperLink, le contingent du Palace est commandé par un cadre et non par un chercheur ; c'est un Corporate chevronné appelé Gunther Beckmann.

L'installation spatiale la plus importante d'IEC est sa Station de Construction d'OTV (OTVCS) postée en orbite terrestre basse. Elle se compose d'une gigantesque poutre structurelle centrale sur laquelle viennent se greffer plus d'une cinquantaine de modules, de bassins d'ancrage pour navettes et avions spatiaux, et de cahutes isolées. Elle est alimentée par un réacteur nucléaire de taille normale. OTVCS fabrique des véhicules de transfert orbital (OTV) qu'elle vend à d'autres nations et corporations. Il se trouve plus de trois cent cinquante ouvriers et une centaine d'agents de la sécurité à bord d'OTVCS. C'est la



OTVCS. Photo prise depuis une luge de travail en approche

seule installation spatiale qu'IEC ait placée sous commandement militaire. Le commandant est un Colonel de Lazare formé aux opérations spéciales ; il s'appelle Wesley Gage. Il dirige également l'École d'Opérations Spatiales destinée aux forces militaires et sécuritaires d'IEC. La moitié de ses hommes environ a atteint un stade de formation ou un autre.

OTVCS est le pivot de toutes les opérations spatiales de la firme. Elle est ravitaillée deux fois par semaine depuis la terre : une fois en matières premières par catapulte électromagnétique, et une fois en personnel et en denrées par l'avion spatial d'OA ou la Navette 2 de l'ESA. Des vols hebdomadaires par OTV ont également lieu en direction de SuperLink, de Tycho, et de Crystal Palace. Le système de rotation et de permission de l'équipage est identique à celui pratiqué sur SuperLink. A toute heure, une flotte de dix OTV de la compagnie est présente sur la station en sus des appareils en cours de construction destinés à la vente.

IE prévoit de bâtir une station plus grande encore, laquelle sera dotée de cales sèches (pressurisées) de travail complètes. Elle servira dans un premier temps à conduire des recherches sur la construction de vaisseaux pouvant rallier l'espace lointain, puis à la mise en pratique des résultats ainsi obtenus. Elle ne sera pas terminée avant quelques années.

Pour plus de renseignements sur les armes, les véhicules, et les stations spatiales du monde de *Cyberpunk*, consultez le supplément *Near Orbit*.

RESSOURCES ET VALEURS

International Electric compte sans aucun doute parmi les conglomérats les plus importants. Son immense diversité de holdings et de filiales dispose d'une puissance et d'une valeur dont la combinaison suffit amplement à faire d'IEC l'un des dirigeants du monde corporatiste de 2020. La gestion et la direction brillantes d'Erich Kessler et des membres du Groupe d'Investissement Industriel Berlinoise ont permis à la compagnie de s'enrichir et de poursuivre son expansion pour assurer sa souveraineté et sa sûreté dans le monde violent et agité de *Cyberpunk*. Toutefois, la concurrence est vive, et les directeurs de la multinationale doivent rester vigilants s'ils désirent voir IEC maintenir son statut dans les années à venir. Militech brigue la cinquième place, puis la quatrième, celle qu'occupe IEC justement. Si Arasaka et Militech venaient toutes deux à valoir plus qu'International Electric et à s'entre-déchirer, cela pourrait augurer une mauvaise période pour la corporation.

VALEUR DE LA CORPORATION

LA VALEUR TOTALE DES ACTIFS ET DES HOLDINGS D'IEC est de 450 milliards d'eurodollars. Cela positionne la firme à la quatrième place de la hiérarchie corporative mondiale, et en fait la deuxième eurocorpo la plus puissante de la planète. EBM est le seul conglomérat européen à valoir plus. Parmi les cinq autres meilleures compagnies, deux sont japonaises et une est américaine. La cinquième est japonaise et risque de perdre sa place au profit de Militech en cours d'année.

La richesse d'IEC, tout comme celle des autres mégacorpos de 2020, est répartie entre divers actifs, holdings, et filiales. Les sections particulièrement importantes de la multinationale comprennent le Groupe charnière d'Investissement Industriel Berlinois, possesseur de nombreuses parts dans de nombreuses filiales et propriétés d'IEC ; l'IE Corporation (l'homonyme du groupe), détentrice des titres de la plupart des usines et établissements industriels de la firme ; et la Seward Media Corporation. La majeure partie de la valeur d'IEC peut être attribuée à ses usines de fabrication de pointe, à un énorme portefeuille de propriétés foncières, de placements financiers, et de filiales rentables, et à la flotte ultramoderne de vaisseaux cargos de Transports IEC. La multinationale possède également une multitude de terres riches en matières premières et en métaux précieux de grand prix. En outre, c'est l'une des rares compagnies à s'être sérieusement impliquée dans l'exploitation commerciale des ressources spatiales.

MARCHE DES VALEURS

IEC EST UNE CORPORATION PUBLIQUE et a émis 511 millions d'actions sur le Marché Mondial. Les deux groupes charnières sont liés, mais les titres sont imputables à la seule International Electric Corporation et non au Groupe d'Investissement Industriel Berlinois. Erich Kessler possède 8 % d'IEC. Vingt-cinq autres membres et groupes importants associés au Groupe Berlinois détiennent 38 % de plus. Sept autres pourcent sont entre les mains d'individus fidèles à Erich Kessler, mais non affiliés au Groupe Berlinois. La réunion de ces valeurs représente 53 % des actions d'IEC, assez pour mettre la direction de la corporation à l'abri.

Les 47 % des titres IEC restant s'échangent sur le marché public. Bien qu'il ne soit jamais intervenu dans les ventes et achats publics des actions IEC, le Groupe Berlinois surveille toutes les transactions importantes. Certains conglomérats et individus ont des portefeuilles qui contiennent 2 ou 3 % des valeurs IEC, mais nul n'a jamais tenté de s'immiscer dans la structure ou dans la gestion de la firme. IEC est prête à utiliser ses forces militaires pour empêcher toutes les personnes ou compagnies non affiliées au Groupe d'Investissement Industriel Berlinois et n'ayant pas obtenu son approbation de réunir assez d'actions pour siéger au premier cercle du conseil d'administration d'IEC. Le seul moyen de devenir membre du Groupe Berlinois consiste à y être invité.

RESSOURCES EN HOMMES

IEC ET SES FILIALES ET SOUS-GROUPES majeurs comptent plus de 800 000 employés de par le monde. Si IEC mène à terme son projet d'augmenter ses effectifs militaires, ce chiffre pourrait bien approcher 900 000. Actuellement, 150 000 d'entre eux composent les cols blancs de la firme. 550 000 sont des ouvriers, du personnel subalterne, et des cols bleus. 50 000 constituent les soldats et les gardes d'IEC. Les derniers 50 000 englobent les divers membres du personnel technique spécialisé : troupes d'opérations spéciales, marins, pilotes, et autres.

RESSOURCES EN MATERIEL

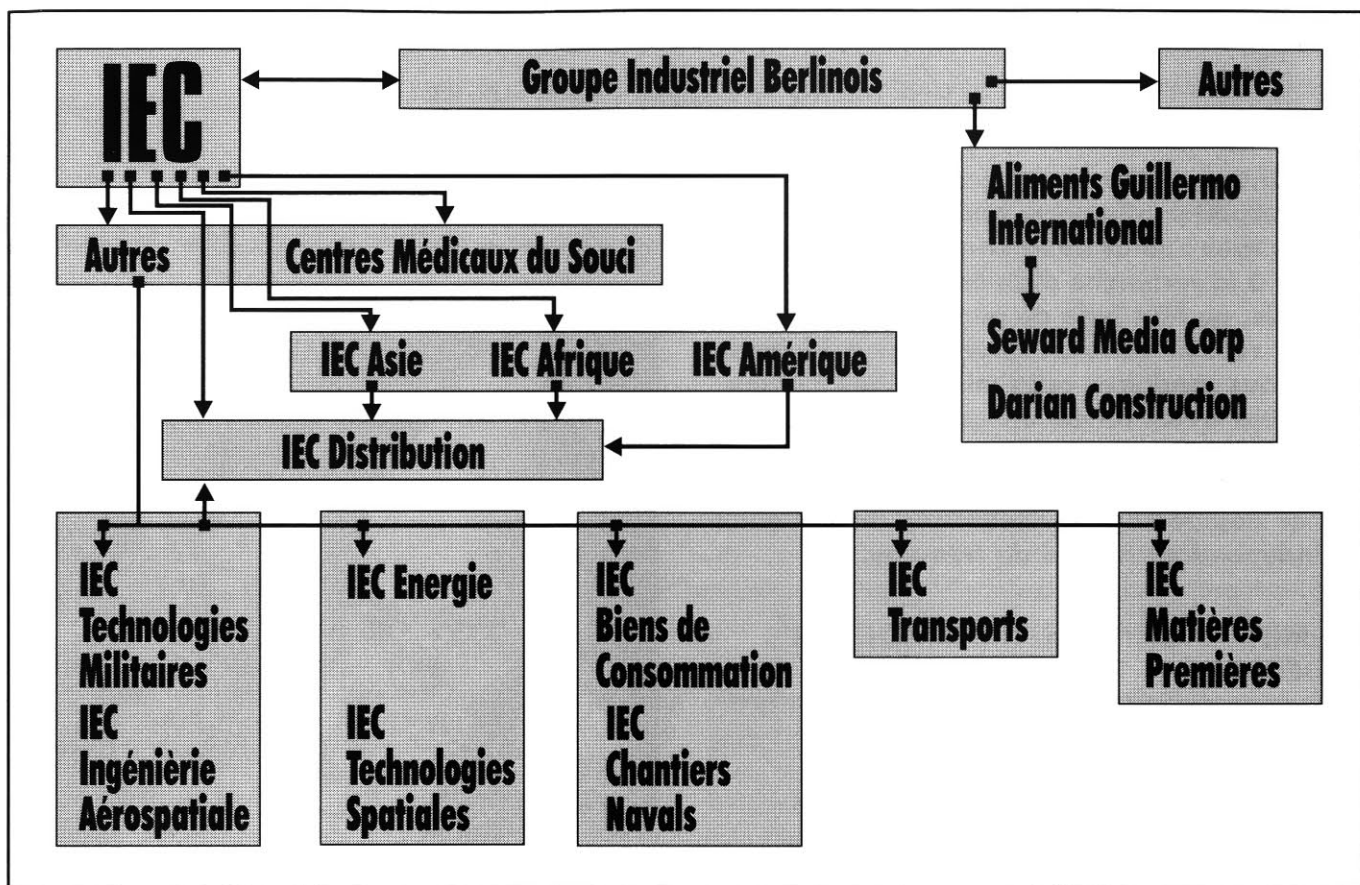
LES RESSOURCES EN VÉHICULES D'IEC tendent vers le commercial et le corporatif, et s'éloignent du militaire. Cela peut changer d'une façon ou d'une autre en fonction de la nouvelle politique d'accroissement militaire de la firme. Les réserves corporatives présentes comprennent 200 Osprey de série V, 175 aérodynes AV-4 et AV-6, 100 hélicoptères pour cadres Bell NOTAR, et 30 jets SST intercontinentaux Roland ESST-5A. Les capacités de commerce aérien de la corporation sont limitées. Pour les transports de grosses cargaisons, IEC a généralement recours à des compagnies aériennes commerciales. Transports IEC possède bien cinq appareils C-25 et cinq des nouveaux transporteurs McDonnell C-181 SST, mais ceux-ci font l'objet de demandes d'utilisation permanentes et sont rarement disponibles. IEC a également commandé un groupe d'essai de vingt aérodynes d'assaut Militech AVX-9A.

Transports IEC détient treize transporteurs sous-marins géants pour ses livraisons commerciales et ses transbordements militaires, et en a commandé deux de plus pour l'usage de la compagnie. Transports IEC dispose aussi de trente navires-citernes et porte-conteneurs, et de quatre vaisseaux de croisière qu'elle loue à Vacances Pacifiques. La plupart des bateaux de Transports IEC sont loués à d'autres corporations. Certains suivent les routes commerciales propres à IEC, convoyant les matières premières et les produits finis de la firme. IEC possède plus de cinquante minisubmersibles pressurisés fabriqués par sa filiale de construction navale.

LES FILIALES

L'ORGANISATION D'IEC est quelque peu insolite. Le groupe répondant au nom légal d'IEC ne représente pas le niveau de direction dominant. En fait, la véritable International Electric Corporation, c'est l'organisme qui détient la majorité des holdings et des ressources imputées à la corporation. C'est également celui que représentent les valeurs publiques de la firme. La société qui dirige l'International Electric Corporation sur les plans financier et administratif, qui possède la majorité des actions et un grand nombre des actifs périphériques de la compagnie est le Groupe d'Investissement Industriel Berlinois. Le conseil d'administration de la multinationale se compose presque exclusivement de membres du Groupe Berlinois. Les actifs industriels de ce dernier sont liés à ceux enregistrés sous le nom d'IEC par un système typique de partage des titres de propriété et de codirection. Au bout du compte, le Groupe Berlinois est IEC, et inversement. Lorsque le terme IEC est utilisé, il fait généralement référence au conglomérat tout entier, le Groupe Berlinois et ses holdings inclus.

Voici quelques-unes des filiales d'IEC et du Groupe Berlinois : IEC America, IEC Asie, IEC Afrique, Transports IEC, Chantiers Navals IEC, IEC Matières Premières, IEC Technologies Militaires, IEC Technologies Spatiales, IEC Energie, IEC Biens de Consommations, IEC Distribution, la Seward Media Corporation, IEC Ingénierie Aérospatiale, Darian Construction, les Cen-



tres Médicaux du Souci, Télécommunications Akagi-NéoDyne, ChibaRock Nightclubs, Chez Cléo (boutiques haut de gamme), Aliments Guillermo International, Mécanismes Moléculaires Inc., et de nombreuses autres.

Il est intéressant de noter que la Seward Media Corporation comprend les filiales suivantes : Andrew Seward Musique, Raindance Musique, Seward Braindance, Réseaux de Télévision STV, les Films Ligne Rouge, les Productions Erian, Kitahama Musique, l'Agence de Mannequins Austin-Shimura, Graphismes NetStar, et plusieurs autres.

MAITRISER L'INTERNATIONAL ELECTRIC CORPORATION

IEC est la corporation la moins spécialisée du Corpobook N°1. C'est aussi celle qui a le moins de chances d'être impliquée dans des desseins grandioses. Arasaka et Militech sont des géants tapis sur le seuil de la guerre. Face à ce maelström de conflits, IEC reste une eurocorpo neutre et profite tout autant des contrats passés avec chacun de ses homologues.

Malgré son manque évident de motivation, IEC offre tout de même des occasions uniques de présenter des situations favorables au jeu de rôle corporatif dans l'univers Cyberpunk. La firme fournit un cadre idéal pour faire vivre des aventures sur fond de mer et d'espace à vos Corporates. Considérez la possibilité d'intégrer IEC à une campagne axée sur Near Orbit et où vous l'opposerez à Orbital Air ou à la Colonie Tycho. Par ail-

leurs, les gigantesques sous-marins de transport offrent un milieu dangereux et propice à la claustrophobie où il sera possible de conduire des missions véritablement mortelles. Ecrivez un scénario où les joueurs incarneront une équipe de dépannage montée à bord d'un submersible, et causez-leur des ennuis en mer comme au port. Pour créer des situations particulières, impliquez vos personnages dans la lutte pour le pouvoir que se livrent Colin Powers et Max Von Bruckner ou bien, si vous vous sentez d'humeur massacrate, assignez la garde du jeune Peter Kessler à votre équipe de Solos d'IEC pendant quelques sessions de jeu. Cela devrait les remettre à leur place. Pour les joueurs désireux de combattre IEC, les personnages de Rory et de Léa Murchison peuvent servir de pivots à de nombreuses aventures pour Solos ou Rockerboys.

IEC convient aussi très bien aux scénarios intervenant dans le cadre de l'eurothéâtre. Le Berliner Industrie Kapital Gruppe peut offrir une toile de fond idéale pour créer des aventures regorgeant d'intrigues internationales de haut niveau, d'espionnage corporatif, et de négociations secrètes pour le pouvoir. Les MJ dont les parties comportent des Eurosolos découvriront qu'IEC peut représenter un superbe faire-valoir ou un excellent employeur pour leurs personnages-joueurs. N'oubliez pas, la direction de la compagnie devra figurer la quintessence de l'Eurocorporate bien élevé, cultivé, et sans pitié.

N.D.T. Les cahutes ou "workshacks" sont des petites stations de recherches, de réparation, ou autre, utilisées par les Corporates. Elles se composent généralement de cinq à dix modules (habitat, labo, etc.).

LE JUKE-BOX DU SAMEDI SOIR

UNE MICRO AVENTURE BASEE SUR IEC

Dans ce scénario, les joueurs peuvent interpréter n'importe quel style de samouraï des rues : Solos de la Zone de Combat, Nomades à la recherche d'un emploi, Rockerboys endurcis, ou tout type de personnage susceptible de réussir cette aventure. Selon la façon dont vous conduirez cette mission, les PJ pourront déjà avoir formé un groupe uni ou être présentés les uns aux autres en début de partie. La seule restriction, c'est qu'ils doivent incarner des personnes désireuses de travailler en indépendant au sud du freeway.

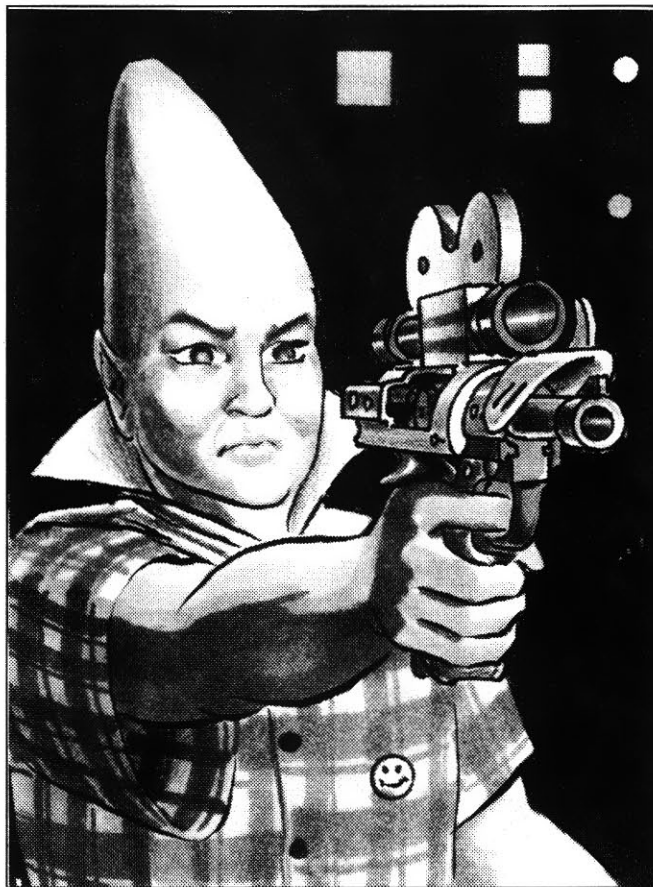
PREMIERE PARTIE : INFORMATIONS DES JOUEURS

COMME D'HABITUDE, LES JOUEURS SE DÉTENDENT dans leur repaire favori de la Zone de Combat. Le club est muni d'une grande piste de danse sur laquelle une femme particulièrement remarquable se tortille d'une façon provoquante au rythme saccadé d'un rock chromatique. Elle est vêtue de cuir blanc et porte une épaisse touffe de cheveux noirs coupés courts. Si l'un des personnages lui fait des avances, il se fait gentiment refouler. Une estimation éclairée pourra situer son âge autour des 23 ans, peut-être moins.

Comme ils regardent la fille en blanc danser, les PJ voient un poseur robuste à l'air peu commode s'approcher d'elle. Ils reconnaissent en lui un membre des Tet-Koniks, un gang de poseurs violent qui revêt l'apparence des vieilles Têtes Coniques du Saturday Night Live. Le poseur demande quelque chose à la fille, et celle-ci lui répond d'un signe de tête négatif tout en continuant de danser. Le Tet-Konik montre alors la porte d'un mouvement sec. La fille s'arrête de danser et semble le déconseiller d'agir comme il l'entend. Puis elle se remet à se trémousser. Le poseur attrape le bras de la fille et tire dessus. Les personnages ont la surprise de voir cette dernière accomplir un mouvement d'Aïkido. Le grossier membre de gang tombe à genoux en tenant son bras ballant et cassé. La fille reprend sa danse. Elle ne semble pas voir le Tet-Konik blessé sortir une arme volumineuse de sa soutane. L'instrument a été paré d'aïlerons et de petites antennes afin de lui donner un aspect de science-fiction burlesque, mais les joueurs à l'oeil perçant pourront discerner, sous ces artifices, la forme fort peu humoristique d'un pistolet de gros calibre. Apparemment, la fille ne se rend compte de rien. Si l'un des joueurs souhaite agir à l'encontre du Tet-Konik, laissez-le faire. L'homme se trouve à sept mètres de leur table environ.

Si les personnages-joueurs choisissent ne se pas s'en mêler, ou s'ils sont trop lents pour bondir sur le poseur, ils sont stupéfaits de voir la fille apparemment inconsciente du danger tirer

un pistolet Arasaka WSA de sous son blouson à la vitesse de l'éclair. Ils entendent un "boum", et le Tet-Konik s'effondre au sol, le sommet de sa tête pointue arraché.

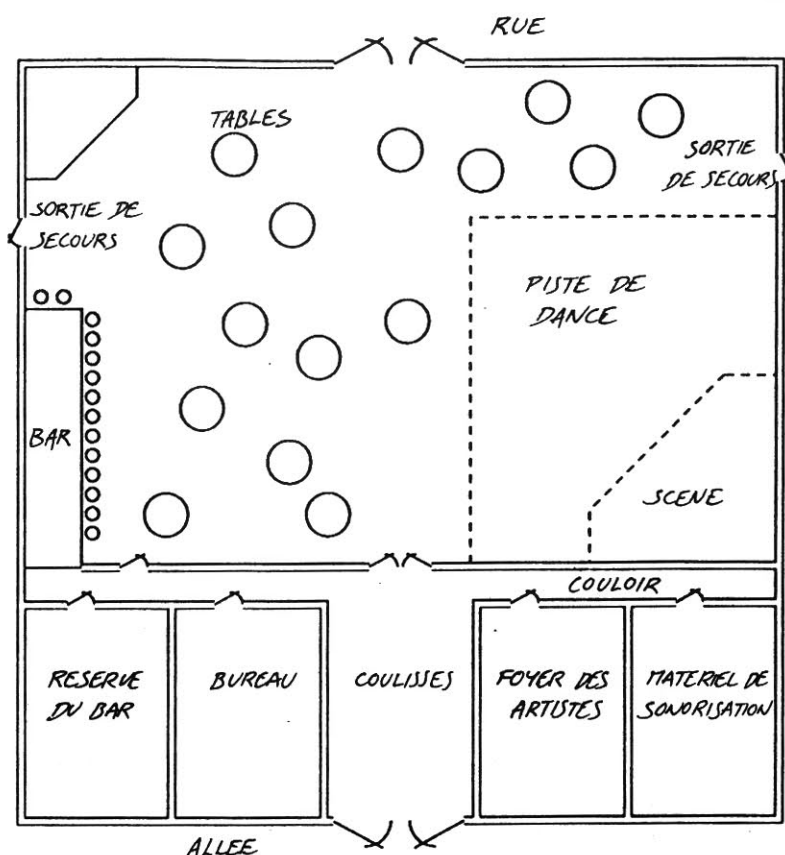


"Consommer... dose... massive... de... balles... Mmbip !"

Cela dit, les PJ n'ont pas vraiment le temps de se remettre à boire, car les ennuis de la soirée ne font que commencer. D'autres membres des Tet-Koniks ont vu ce qui est arrivé à leur compatriote, et ils laissent monter leur rage meurtrière. Dans tout le club, on peut entendre des sons de robots : "Mmmmbip ! "Mmmmbip !" et "Ha...Ha...Ha...Ha".

Les autres habitués commencent à donner des signes d'embarras dans cette ambiance de chaos imminent. Pourtant, la fille ne cesse de tourner sur la piste de danse. Trois Tet-Koniks convergent sur elle arme au poing. Juste avant qu'ils ouvrent le feu, la fille franchit le bar d'un bond et disparaît. Soudain, l'air s'emplit de plomb, de verre, et de sang comme les clients et les Tet-Koniks s'affrontent de part et d'autre du club. Encore un samedi soir passé au rythme du juke-box dans la Zone de Combat.

Club de l'Incident des Tet-Koniks



PREMIERE PARTIE : NOTES AU MJ

CETTE PREMIÈRE PARTIE N'EST RIEN D'AUTRE que l'accroche du scénario. Elle ne revêt pas vraiment d'importance sur le plan de l'intrigue mais a l'avantage de fournir un cadre à Léa Murchison pour recruter les personnages. C'est tout de même mieux que d'envoyer Léa à leur table pour leur demander s'ils veulent du travail.

Faites effectuer des jets de Perception aux PJ pour leur permettre de deviner ce qui se passe entre Léa Murchison et le poseur, et pour discerner le type d'arme utilisé par ce dernier. Ces jets ne seront pas très difficiles. Si les personnages choisissent d'intervenir quand le poseur sort son arme, le résultat dépendra du moment précis où ils décideront d'agir, et de la réussite ou de l'échec du jet de Perception que vous accorderez au Tet-Konik pour savoir s'il prend conscience de cette autre menace. Les PJ pourront également faire intervenir leur PJ plus tôt, mais le poseur continuera d'attaquer jusqu'à ce que Léa Murchison ou les personnages-joueurs le tuent. En effet, le but ultime de cet épisode est de provoquer une fusillade opposant les Tet-Koniks aux habitués du club et à nos héros. Comme ces derniers ne tarderont pas à l'apprendre, cela fait partie du système de recrutement de Léa Murchison.

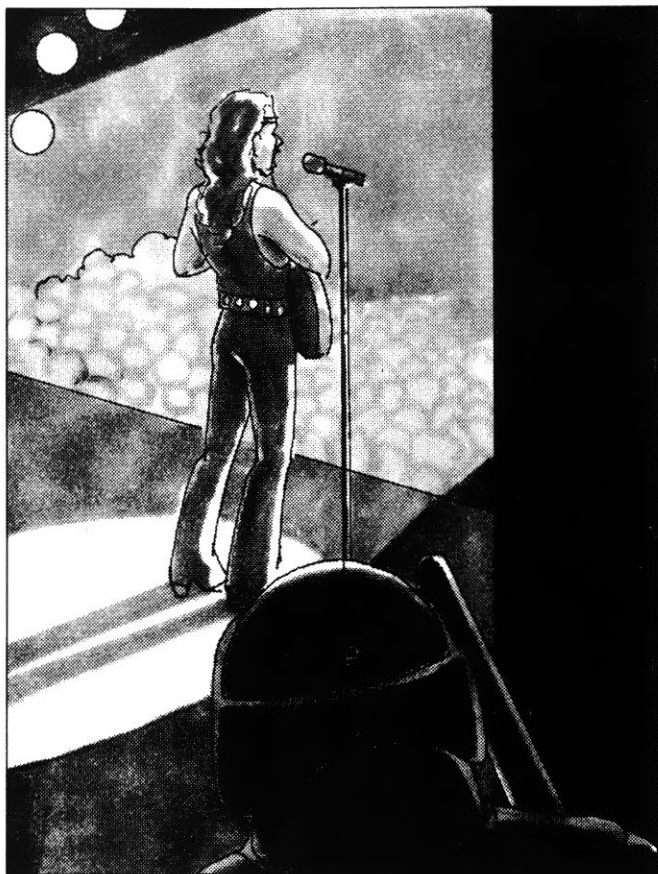
L'important dans cette séquence, c'est de précipiter l'action jusqu'à un stade critique, moment que choisiront les PJ pour s'assagir et se résoudre à décamper. Comptez sur la beauté de Léa Murchison pour faire rester les hommes de l'équipe dans le club pendant l'escalade de violence. S'ils tentent de s'éclipser

un peu trop tôt, vous pourrez bloquer la porte d'entrée en y faisant s'amasser tout un contingent de Tet-Koniks nerveux. Les personnages devront alors livrer combat en ces heures et lieux, ou se mettre en quête d'une autre sortie. Une fois que la fusillade aura éclaté, jouez les événements jusqu'à leur conclusion naturelle. Il se trouve près de trente-cinq Tet-Koniks dans le club, et près de cinquante ou soixante clients ordinaires. Finalement, les Tet-Koniks se feront massacrer ou devront battre en retraite. Les habitués du club auront subi 30 % de pertes environ. La santé des personnages-joueurs dépendra de la façon dont ils auront combattu. Faites-leur passer un mauvais quart d'heure.

DEUXIEME PARTIE : INFORMATIONS DES JOUEURS

LES TET-KONIKS FINIRONT PAR CONNAÎTRE la déroute et se replieront pour panser leurs blessures. Les personnages décideront très probablement de vider les lieux avant que les flics n'arrivent et ne se mettent à harceler tout le monde. Les joueurs gagneront leur deuxième point de chute préféré. Au moment où ils s'installeront et remercieront le ciel que le club précédent ne contenait pas plus de Tet-Koniks, la fille en blanc qui a tout déclenché se joindra à eux. Elle leur demandera la permission de s'asseoir et de leur parler.

Une fois assise, elle se présentera sous le nom de Léa Murchison, la Princesse de Glace. Elle expliquera que son frère est Rory Murchison, Rockerboy et leader du groupe Vengeance Word. Elle ajoutera que ce dernier entretient des rapports plutôt... tendus avec la puissante IE Corporation.



Rory Murchison : Le Dernier Concert ???

Elle leur confiera qu'elle oeuvre également contre IEC pour des raisons personnelles. Certains de ses informateurs sont proches de la firme et lui ont indiqué qu'IEC prévoyait de tuer son frère lors du concert que Vengeance Word donnera ce soir au Club Firestorm. Elle n'est pas parvenue à le dissuader de jouer, aussi cherche-t-elle à recruter quelques samouraïs des rues pour épauler le service d'ordre habituel du club et l'aider à protéger son frère. Elle a laissé la fusillade éclater dans le club pour en évaluer la clientèle. Le groupe des PJ est celui qui l'a le plus impressionnée. Elle leur offre 1 000 euros chacun pour un travail d'une nuit (une moitié tout de suite, l'autre quand Vengeance Word aura quitté la ville sain et sauf). Pour des indépendants issus de la Zone de Combat, c'est une belle somme pour une seule nuit de travail.

Si les personnages-joueurs acceptent, elle les conduit à la maison où son frère et les autres membres de son groupe sont descendus.

DEUXIEME PARTIE : NOTES DU MJ

LES PERSONNAGES SE RENDRONT PEUT-ÊTRE COMPTE que Léa les suit d'un club à l'autre. Si tel est le cas, et s'ils décident d'affronter la fille, celle-ci leur explique tout sur place au lieu d'attendre qu'ils aient gagné leur prochain repaire.

Si les PJ rechignent à s'associer avec Léa après le déchaînement de violence survenu au club précédent, elle éveille leur intérêt en laissant tomber une liasse de 100 billets de 10 euros (soit 1 000 euros en tout) sur leur table. Cela devrait suffire à retenir l'attention de quiconque traîne au sud du freeway, les personnages-joueurs inclus. Si ceux-ci hésitent à accepter ce bouquet, Léa est prête à marchander jusqu'à concurrence de 1 500 euros par personnage. D'ailleurs, elle n'a pas les moyens de payer plus.

Si les personnages incendent Léa et lui reprochent d'avoir déclenché une fusillade dans laquelle des spectateurs innocents risquaient leur vie à seule fin d'évaluer leur talent, elle leur fera remarquer que, si elle s'est montrée provoquante, c'est tout de même le Tet-Konik le responsable des violences. Et puis, nul n'est pur dans la Zone de Combat. On n'appelle pas cet endroit la Zone de Combat pour rien. Si les personnages-joueurs ne sont pas prêts à accepter les conséquences inhérentes à la vie dans ce quartier, ils n'ont qu'à pas s'y rendre.

Une partie ou l'ensemble des PJ pourrait connaître Léa et Rory Murchison de réputation (probabilité de 20 %). En outre, il est possible que, étant donné la popularité et le prestige de Vengeance Word, les personnages avaient déjà l'intention d'assister au concert ce soir-là (probabilité de 40 %). Pour trouver d'autres raisons incitant les joueurs à accepter l'offre de Léa, faites-leur jeter 1D10. Sur un résultat de 1 ou 2, leur personnage s'est déjà frotté à IEC. Sur un résultat de 1, il a un grief contre la corporation et se montre très heureux d'accepter toute mission susceptible de perturber les opérations d'International Electric.

POUR LES JOUEURS NOURRISSANT UN GRIEF CONTRE IEC, JETEZ UN D6 SUPPLEMENTAIRE

- 1 : IEC est responsable de la mort de quelques amis du PJ.
- 2 : IEC n'a pas respecté le marché qu'elle avait conclu avec le PJ.
- 3 : IEC a tenté de tuer le PJ à un moment ou à un autre.
- 4 : Le PJ a déjà dirigé une opération contre IEC, et depuis la firme ne cesse de le harceler.
- 5 : Un équipement défectueux fabriqué par IEC a blessé le PJ ou un de ses proches.
- 6 : Le PJ était affilié à une compagnie qu'IEC a accaparée ou anéantie.

Si les personnages-joueurs demandent pourquoi un groupe aussi connu que Vengeance Word a besoin de recruter un complément de gardes, Léa répond que le groupe se compose de Rockerboys et ne peut donc se permettre d'engager une bonne équipe de sécurité à temps complet sous peine d'affaiblir son image. Et de toute façon, les roadies n'ont généralement pas de mal à contenir les menaces. Malheureusement, ils ne sauraient se mesurer aux troupes de tueurs d'IEC et la sécurité du club Firestorm est surtout équipée pour maîtriser les gangs turbulents et non pour s'opposer à des escouades d'élite

d'opérations spéciales. Léa dépend de son réseau d'informateurs pour savoir à l'avance quand IEC attaquera, et traite chaque menace au coup par coup. Si les personnages demandent pourquoi IEC attend le concert pour porter son assaut, Léa rétorque qu'ils sont actuellement dans une maison sûre et que l'itinéraire de voyage du groupe est tenu secret. IEC ne saura pas où ils se trouvent avant l'heure du concert. Si la corporation doit frapper, elle aura tout loisir d'agir entre le moment où le groupe montera sur scène et celui où il quittera la ville. Bien sûr, il pourrait s'agir d'une fausse alerte.

TROISIEME PARTIE : INFORMATIONS DES JOUEURS

SI LES PJ ONT ACCEPTÉ LE BOULOT, Léa les emmène dans la maison où son frère et le groupe attendent de se rendre au Firestorm. Là, les présentations sont faites.

Léa explique son plan. Le groupe doit monter sur scène à 23 heures. Ils devraient arriver au club à 22H30. Toutes les entrées seront gardées par le service d'ordre habituel et les roadies resteront en compagnie des musiciens. Les personnages pourront compléter et réorganiser la sécurité comme bon leur semble (à condition, toutefois, d'en référer à Léa) mais devraient assurer une garde personnelle permanente sur la personne de Rory. Quand ce dernier sera monté sur les planches, les personnages-joueurs devraient l'attendre en bord de scène. Léa estime peu probable que le contrat soit exécuté pendant la prestation de Rory, car l'émeute qui en résulterait n'aurait aucun mal à prendre leur vie aux tueurs.

Elle présente les PJ aux roadies/agents de sécurité du groupe. Ils sont au nombre de sept, dirigés par un solide gailard appelé Cavanaugh. Ce dernier est également le "road manager" de Vengeance Word : il est chargé d'organiser les tournées et de répondre aux moindres caprices du groupe qu'il suit (il paie toutes les factures, mais les déduit des profits amassés par les concerts...). Cavanaugh ne fait pas entièrement confiance aux personnages mais il est prêt à coopérer. L'installation et les réglages de l'équipement des musiciens ont été effectués plus tôt dans la journée par Cavanaugh et les roadies. Trois de ces derniers gardent le matériel dans le club en compagnie du service d'ordre du Firestorm.

Tout le monde se répartit dans trois voitures et part pour le club à 22H00. Ils arrivent à 22H20. Le groupe de première partie est déjà sur scène et joue devant une foule houleuse. Sa prestation doit se terminer à 22H45. Après son arrivée, le groupe tue le temps en se promenant en coulisses et en examinant les aménagements du foyer des artistes. Les musiciens s'accorderont, s'échaufferont, et boiront beaucoup. A 22H45, le groupe de première partie sort de scène et les roadies se précipitent afin que l'équipement de Vengeance Word soit prêt pour le show de 23H00. Le groupe grimpe sur les planches à l'heure prévue. Le concert est programmé pour durer deux heures.

Dès lors que le convoi a atteint le club, il appartient aux personnages-joueurs de décider de la façon dont ils s'organisent pour assurer la sécurité des musiciens. Ils peuvent surveiller les entrées, coller aux basques du groupe, se mêler à la foule, etc. S'ils montent sur scène pendant le show de Rory, ils courent le risque d'être victimes de l'enthousiasme effréné de Murchison et de prendre un coup de guitare.

TROISIEME PARTIE : NOTES AU MJ

BIEN ENTENDU, L'ATTAQUE A LIEU au moment que personne n'attendait... quand le groupe est sur scène. IEC veut faire un exemple de Rory Murchison et est tout à fait prête à sacrifier une équipe d'opérations spéciales du moment que la mort du Rockerboy se produit pendant une représentation publique de son show. A 22H35 environ, une équipe d'opérations spéciales de quatre hommes appartenant à IEC atterrit sur le toit du bâtiment adjacent à celui du Firestorm. Ce dernier a un étage (le toit étant à 12 mètres du sol à cause du dancing), mais son voisin en a plus de dix. Il s'agit d'une tour de bureaux commerciaux, aussi n'est-il pas rare que des appareils s'y posent à toute heure de la journée. Ce que les gens du Firestorm ignorent, c'est que l'aire d'atterrissage de l'immeuble est en cours de rénovation et n'est pas censée resservir avant une semaine. En d'autres termes, l'aérodrome d'IEC ne sera pas dérangé pendant qu'il décharge ses hommes de troupes. Ceux-ci ont prévu de descendre en rappel depuis le toit de la tour jusqu'à celui du club, lequel n'est généralement pas gardé. Ensuite, leur plan consiste à entrer dans le Firestorm et à mettre Rory Murchison en pièces depuis le bord de la scène ; pour cela, ils comptent employer un lance-grenades Cowboy U-55 de Militech. Cet acte devrait se révéler théâtral et final tout à la fois.

Pour ne pas donner l'alarme, les hommes d'IEC portent des tenues noires au lieu de treillis de combat, et dissimulent leurs armes dans des sacs marins. Ils arborent également de faux passes d'accès illimité en coulisses établis aux noms de Firestorm/Vengeance Word. Ils préféreraient les utiliser jusqu'à ce qu'ils puissent voir Murchison, mais ils n'hésiteront pas pour autant à tuer quiconque se dressera en travers de leur chemin. Ils se sont munis de pistolets et de pistolets-mitrailleurs Militech équipés de silencieux et ne possèdent aucune pièce d'identité les rattachant à IEC. Seul le chef de mission dispose d'un lance-grenades.

Après avoir liquidé Murchison devant un public incapable d'y changer quoi que ce soit, l'équipe d'IEC prévoit de battre en retraite dans l'allée de derrière par l'entrée des artistes, où un van de fuite a préalablement été placé dans l'après-midi. Le véhicule a une apparence tout à fait ordinaire mais n'apparaît dans aucun fichier d'immatriculation. L'équipe d'IEC parcourt huit kilomètres environ et gagne la périphérie de la ville où l'AV-4 qui les a amenés à l'aller vient les ramasser.

Selon les positions qu'ils occupent et le degré de vigilance qu'ils maintiennent, les PJ pourront ou non remarquer les

hommes d'IEC. Ceux-ci ont l'air un peu louche, mais leurs vêtements et leurs passes ont de bonnes chances de tromper les roadies et le service d'ordre du club. Les personnages peuvent imposer diverses procédures qui leur permettront de démasquer les hommes d'IEC plus facilement : fouiller toutes les personnes se trouvant en coulisses pour découvrir les armes non autorisées, poster un garde sur le toit, cuisiner toutes les personnes présentes en coulisses pour connaître l'origine de leur autorisation, et contrôler quiconque leur paraît un tant soit peu suspect. Une inspection poussée des passes des hommes d'IEC pourra révéler qu'ils sont faux (confrontés sur ce fait, ces derniers affirmeront être venus en éclaireur pour une maison d'enregistrements pirates sur puces, et que leur passe leur a été fourni par leur label.

Cette explication ne résistera pas à un examen approfondi). Les joueurs pourront également trouver avantageux d'utiliser des radios pour rester en contact permanent les uns avec les autres, avec Cavanaugh, et avec le directeur de la sécurité du club.

Si les hommes d'IEC sont repérés, ils essaieront quand même de se frayer un chemin à coups de feu jusqu'à la scène pour mener leur mission à bien. Dans le cas contraire, nul ne saura ce qui se passe jusqu'au moment où le chef de mission sortira son lance-grenades et visera ou, si personne ne le voit faire, jusqu'à ce que l'explosion retentisse aux pieds de Rory Murchison. Si les hommes d'IEC parviennent à tirer sur ce dernier, le Rockerboy sera soufflé dans le public. A ce moment-là, il ne restera plus aux PJ qu'à tenter de tuer les membres de l'équipe d'opérations spéciales en guise de représailles, et à extirper le corps mutilé de Rory des griffes de la foule. S'il est touché, Murchison survivra miraculeusement, mais il devra suivre une convalescence de plusieurs mois. L'aventure est réussie si les hommes d'IEC sont repérés et éliminés avant d'avoir pu atteindre Rory.

SITUATIONS OPTIONNELLES/EVENEMENTS IMPREVUS

IL EXISTE DES VARIANTES POSSIBLES, lesquelles peuvent étendre la portée du scénario ou modifier son dénouement.

Léa Murchison engage les personnages séparément et l'incident des Tet-Koniks survient dans le club où elle a réuni les recrues pour leur expliquer leur mission. Cette variante permet au MJ d'assembler un groupe de personnages débutants et ne se connaissant pas.

Le concert est perturbé d'une façon ou d'une autre, et la foule commence à s'énerver. Cela signifie que les joueurs risquent de devoir contenir une émeute en plus de tout le reste.

Les personnages échouent, mais Rory survit. Ils sont engagés pour faire croire à sa mort et pour le protéger d'IEC pendant sa convalescence. Cette variante peut déboucher sur une campagne.

Faites jouer cette aventure du point de vue opposé : les personnages incarnent alors l'équipe d'opérations spéciales d'IEC. Leur mission : assassiner Rory Murchison pendant sa prestation scénique.

Si l'équipe d'IEC se sauve, mettez en scène une poursuite en voiture dans les rues de la Zone de Combat.

L'équipe d'IEC réussit et s'échappe. Subitement, Léa Murchison et les roadies sont très en colère contre les personnages. Ceux-ci pourraient devoir affronter leurs anciens alliés pour sauver leur peau.

Les membres des Tet-Koniks ont découvert l'identité de la fille qui les a humiliés ou encore, celle des personnages. Ils se rendent au concert pour régler leurs comptes.

Léa Murchison a une aventure avec l'un de nos héros ou, s'il se trouve des femmes parmi les personnages, Rory a une liaison avec l'une d'elles.

Si les joueurs semblent ne pas savoir comment organiser leur personnage et les autres agents de la sécurité, faites-leur quelques suggestions par l'intermédiaire de Léa Murchison.

TESTS DE COMPETENCES

VOICI QUELQUES TESTS DE COMPÉTENCES que les personnages seront amenés à effectuer en cours de partie.

- **Remarquer Léa Murchison sur la piste de danse** : jet de Perception contre 15.
- **Connaître la réputation de "Princesse de Glace super compétente" de Léa Murchison** : jet de Connaissance de la Rue contre 17.
- **Connaître l'histoire d'IEC et de vengeance Word** : jet de Connaissance de la Rue contre 20.
- **Se rendre compte que l'arme à l'apparence grotesque du Tet-Konik est une vraie** : jet d'INT contre 12.
- **Remarquer les passes contrefaits des hommes d'IEC** : jet de Contrefaçon contre 18 ou comparaison entre un vrai passe et un faux et jet d'INT contre 15.
- **Se rendre compte que les hommes d'IEC mentent sur leur provenance** : jet de Perception Humaine contre la compétence de Baratin et Persuasion (le cas échéant) des hommes d'IEC ou une bonne connaissance de l'industrie musicale (les roadies, les membres du groupe, les managers, et les employés du club ont tous 50 % de chance de posséder la compétence Expert : Industrie Musicale 1 à 8).

- **Comprendre que le toit constitue une voie d'accès probable** : jet d'INT contre 19 ou les joueurs annoncent qu'ils couvrent/inspectent le toit.

CARTES, PLANS ET PNJ

CAVANAUGH

C'EST LE CHEF DES ROADIES, un solide gaillard doté de plusieurs années d'expérience passées en coulisses. Il est bourru, coriace, et a une bonne connaissance de la rue. C'est aussi le "road manager" du groupe.

INT 7, REF 9, TECH 10, SF 10, BT 3, CH 3, MV 8, CON 10, EMP 7/5, SV 10, MC -4.

- **ROLE** : Techie
- **COMPETENCES** : Système-D 7, Intimidation 7, Perception 6, Expert : Industrie Musicale 6, Expert : Fonctionnement Optimal des Instruments de Musique/Matériel d'Enregistrement 8, Lutte 10, Esquive 5, Mêlée 7, Pistolet 7, Moto 6, Expert : Imprésario/Manager 8, Conduire Automobiles 8, Premiers Soins 4.
- **CYBERMATERIEL** : Processeur de base, support de puces, connexion superarme, anti douleur, cyberbras droit muni d'un vérin hydraulique.

- **EQUIPEMENT** : Deux revolvers .44 magnum montés en superarme, microcasque, couteau en acier, coup-de-poing américain, blouson blindé.

LES ROADIES

IL S'AGIT DES DIX ROADIES qui travaillent en permanence sous les ordres de Cavanaugh. Ils lui obéissent sans jamais poser de questions.

INT 6, REF 8, TECH 8, SF 7, BT 6, CH 4, MV 7, CON 10, EMP 8/?, SV 10, MC -4.

- **ROLE** : Techie
- **COMPETENCES** : Système-D 5, Intimidation 5, Perception 4, Expert : Fonctionnement Optimal des Instruments de Musique/Matériel d'Enregistrement 7, Lutte 7 ou Karaté 5, Esquive 4, Mêlée 6, Pistolet 5, Armes Automatiques 3, Fusil 4, Conduire Automobiles 5.
- **CYBERMATERIEL** : Divers. De nombreux cybermembres équipés d'armes.

- **EQUIPEMENT** : Surtout des pistolets lourds, des matraques, des bombes lacrymogènes, etc. Egalement des microcasques radios et des blousons blindés.

LE PERSONNEL DE LA SECURITE DU FIRESTORM

CE SONT LES HOMMES ET LES FEMMES qui patrouillent l'avant-scène et les coulisses du Firestorm Dance Club.

INT 6, REF 9, TECH 5, SF 8, BT 7, CH 4, MV 8, CON 9, EMP 8/?, SV 9, MC -3.

- **ROLE** : Solo
- **COMPETENCES** : Sens du Combat 5, Intimidation 5, Perception 6, Lutte 7 ou Karaté 5, Esquive 4, Mêlée 5, Pistolet 6, Armes Automatiques 4, Fusil 5.
- **CYBERMATERIEL** : Divers.
- **EQUIPEMENT** : Pistolets automatiques, pistolets-mitrailleurs légers, fusils à pompe, matraques, bombes lacrymogènes, radios, blousons blindés.

LES TET-KONIKS

LES MEMBRES DU GANG de poseurs rencontré en début d'aventure.

INT 5, REF 8, TECH 5, SF 7, BT 5, CH 5, MV 8, CON 8, EMP 7/?, SV 8, MC -3.

- **ROLE** : Membres de gang
- **COMPETENCES** : Intimidation 4, Lutte 6, Esquive 6, Pistolet 6, Armes Automatiques 4, Fusil 4, Mêlée 5, Conduire Automobiles 4, Moto 6.
- **CYBERMATERIEL** : Scutellaire en forme de cône et recouvert de VraiPeau™, éventreurs, divers.
- **EQUIPEMENT** : Matraques, pistolets, couteaux.

RORY ET LEA MURCHISON ET L'EQUIPE D'OPERATIONS SPECIALES D'IEC

CONSULTEZ LA PARTIE intitulée "Uniformes, équipement et personnel".

IEC CITY

POLICE [P] [S] SAPEURS POMPIERS

DEUTSCHE INDUSTRIE BANK

PARC DES VEHICULES D'IEC

LARAGE

IEC MATIERES

IEC SOUTIEN BUTON

IEC TECHNOLOGIE SPATIALE

IEC ENERGIE

IEC TECHNOLOGIE MILITAIRES

ENTREPOT

ENTREPOT

ENTREPOT

R & D

RECHERCHE DEVELOPPEMENT (R&D)

R & D

R & D

BIENS DE CONSOMMATION

STOCKS

TOUR DES BUREAUX

SECURITE

OPERATIONS SPECIALES

ARMEE

TRAINING IEC

CHANTIERS NAVALS

SEWARD CORP

PARC IEC

ETANG

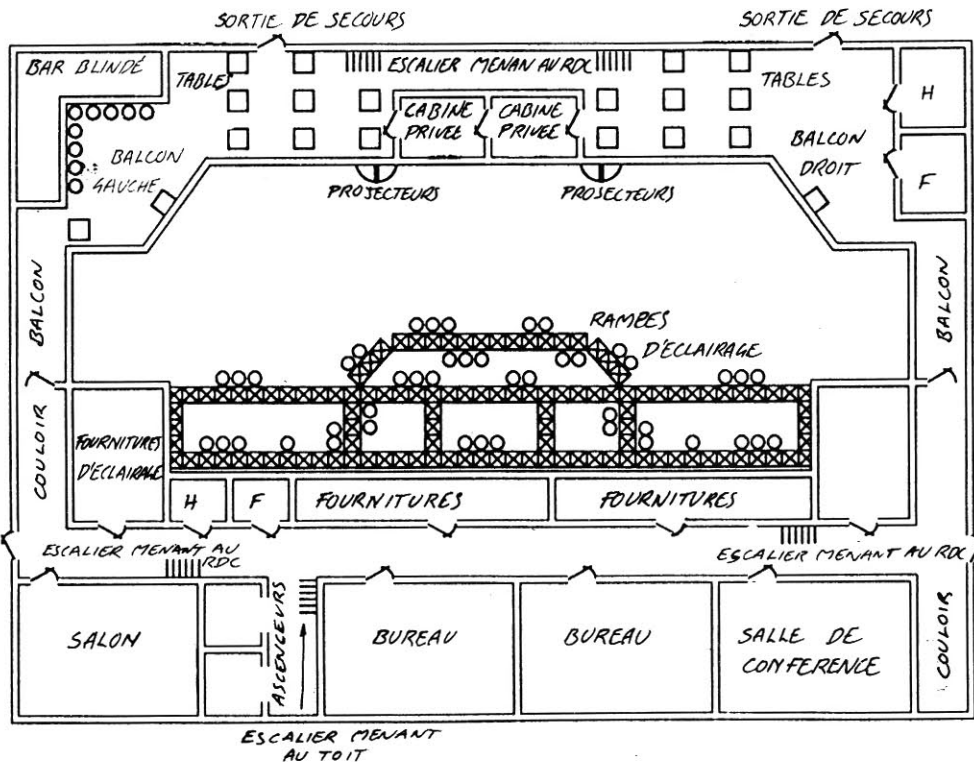
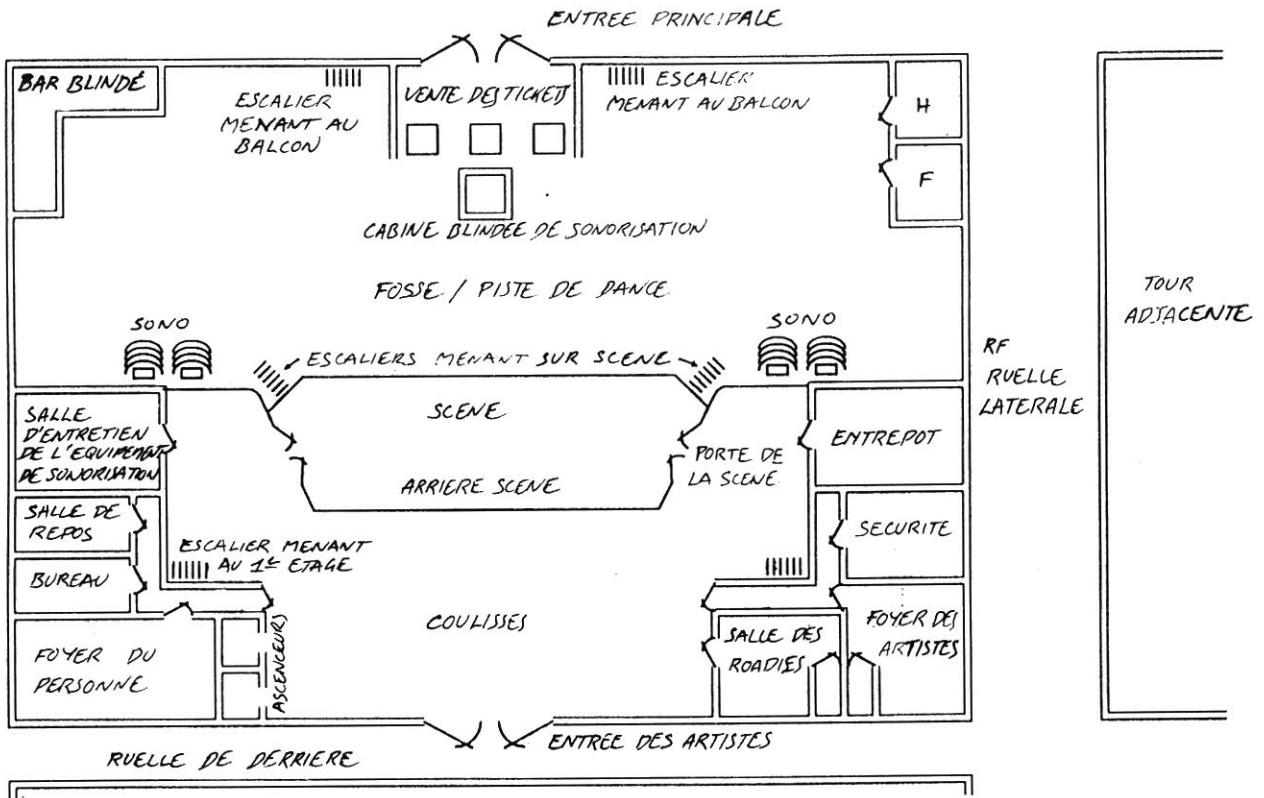
Q6 IEC

Q6 IEC

PAGE 10 DE 11 CANAL

CANAL

Rez-de-chaussée du Club Firestorm



1er Etage
du Club
Firestorm
Sol et Rampes
d'Éclairage

*Corporation Report 2020, Copyright © 1991 par R. Talsorian Games, Inc.
Edité en français par Oriflam, 132 rue de Marly, Montigny-lès-Metz, avec l'accord
de Talsorian Games sous le titre : CORPOBOOK N° 1.*

Tous droits réservés.

Traitement des disquettes en Photocomposition : Photogravure nancéienne

*Les incidents, situations, et personnes dépeints dans ce livre
sont fictifs. Toute similitude, sans intention satirique, avec des personnes
mortes ou vivantes ne pourrait être que fortuite.*

CYBERPUNK

CORPO BOOK 1

LA FACE CACHEE DE DEUX CORPORATIONS

«Connais ton ennemi comme toi même»

Santiago, avant la destruction de l'agence d'Arasaka de San Francisco

ARASAKA

Si une corporation n'a plus besoin de publicité, c'est bien Arasaka. Chaque cyberpunk s'est déjà frotté à ses gardes impassibles et de noir vêtus. Arasaka a tissé un véritable réseau mondial et a gagné un pouvoir incontestable en commercialisant l'un des plus vieux métiers du monde, le mercenariat. Arasaka a réussi le pari de fonder le ninja et le samuraï en un seul combattant, silencieux, endurant, sournois, fanatique et sans pitié.

IEC

L'International Electric Corporation possède de nombreuses activités : conception de matériel cybernétique, fabrication d'armement, sidérurgie, chimie, transports maritime et spatiale, biens de consommation, médias. Comment le monde pourrait-il vivre sans IEC ?

Ce supplément pour cyberpunk détaille ces deux corporations de A à Z. Les sujets suivants sont passés au crible.

- Les fondateurs et principaux actionnaires : les décideurs tout en haut des tours de verre et de métal, ceux que vous ne rencontrerez jamais.
- La stratégie : les buts avoués et inavouables suivis par ces nouveaux princes.
- Le personnel : ceux qui réalisent sans remords les buts fixés par leurs maîtres.
- Les bases : les différentes installations à travers le monde qu'il s'agisse d'une petite agence, d'usine ou du quartier général.
- Les ressources et valeurs : ce qui fait vivre une corporation
- L'équipement spécial : le matériel produit ou strictement réservé aux agents des corporations.

Vous trouverez aussi deux petites aventures mettant en scène Arasaka et IEC.