

LES CORPORATIONS

Or, il advint que les marchands se réunirent. Ils contemplèrent la Terre et se la partagèrent. Ils construisirent de hauts temples à leur gloire et y rassemblèrent leurs disciples. Ils se coupèrent du reste du monde et leurs soldats patrouillèrent le long des frontières des terres qu'ils s'étaient choisies. Rares furent ceux qui purent contempler les splendeurs protégées par d'immenses murailles, et plus rares encore ceux qui revinrent pour en parler. Et ainsi, les marchands gagnèrent en puissance et, bientôt, ils contrôlèrent toutes les terres à l'intérieur des murs et les gens qui les habitaient.

Mais, comme il en va de l'homme privé de la Lumière du Guide, les marchands commencèrent bientôt à se disputer. Ils s'affrontèrent pour le contrôle de la Terre, pour l'or et pour la domination de tous.

Et tout ceci, ils l'empörtèrent avec eux dans les jeunes mondes. Voici ce qui attira l'Obscurité qui devait bientôt multiplier les souffrances.

- La Huitième Chronique, Les mégacorporations et le Cartel/Lucretii Mercellianus

LES CORPORATIONS MARCHANDES

Le monde de *Mutant Chronicles* est largement contrôlé par les conseils d'administration des mégacorporations, au lieu de l'être comme autrefois par des gouvernements nationaux. C'est pourquo, un employé de Capitol peut aussi bien être appelé un citoyen de Capitol.

Il n'y a pas grand chose de changé, hormis le fait qu'il n'existe plus aucune nation. La société est désormais multi-culturelle et, dans tous les milieux et dans tous les secteurs, ce qui compte avant tout, c'est de faire partie d'une équipe : la corporation.

Cette situation existait déjà avant l'entrée en scène de la Confrérie. Les grandes compagnies prenaient le contrôle des petites sociétés et les absorbaient dans leur mouvement d'expansion. De vastes terres étaient acquises pour le seul bénéfice des employés. La corporation offrait un niveau de vie d'où la faim et l'insécurité étaient bannies. Les gens vivaient et mouraient au sein de la corporation. Éducation, logement, santé, sécurité, l'employeur procurait tout. C'est ainsi que sont nées les MÉGACORPORATIONS.

Quatre mégacorporations seulement parvinrent à survivre aux guerres qui dévastèrent le système solaire. Elles représentaient certaines idées et valeurs anciennes, ce qui leur permit d'opposer un front uni à leurs concurrents. Ces quatre mégacorporations étaient Capitol, Bauhaus, Mishima et Imperial. Elles furent récemment rejointes par une nouvelle arrivante dans le monde corporatiste : Cybertronic.

COMPAGNIES INDÉPENDANTES

Aujourd'hui les cinq mégacorporations, forment l'essentiel du monde corporatiste. Leurs actions combinées représentent une puissance énorme, et elles contrôlent indirectement d'autres compagnies, dites indépendantes, qui leur sont redevables de leur survie.

En fait, cet état de dépendance est réciproque. Sans les compagnies indépendantes pour former des conglomerats, les mégacorporations ne pourraient pas exister. Plus de 85% de la production globale du système solaire repose sur les compagnies indépendantes ; même si la plupart de ces dernières sont contrôlées au moins à 51 % par l'une ou l'autre des mégacorporations.

Les compagnies indépendantes reçoivent financement et directives générales de la direction supérieure de la société mère. Si elles font du profit, elles obtiennent d'avantage de soutien et peuvent alors s'agrandir ; dans le cas contraire, leurs crédits sont coupés et les taux d'intérêts grimpent en flèche.

LA HIÉRARCHIE CORPORATISTE

Les corporations modernes sont organisées en une vaste hiérarchie, avec ne haut un président et une assemblée de directeurs et tout en bas une immense mer d'ouvriers. Entre les deux se situe le royaume des cadres, une classe moyenne en lutte perpétuelle, généralement avec pour seul but de s'approprier autant de pouvoir que possible. Le cadre moyen débute comme un cadre stagiaire travaillant sur un projet particulier ou dirigeant un groupe d'ouvriers. Puis il devient un administrateur, contrôlant un département de recherche spécifique ou une zone de production. C'est là généralement que commence la lutte. Seuls les meilleurs peuvent prétendre à être promus en qualité d'assistant au vice-président, où ils contrôlent des usines entières ou autres responsabilités. Ils sont alors chapeautés par les vice-présidents qui contrôlent les différentes branches de la corporation. Près du sommet se trouve le vice-président exécutif qui dirige effectivement la corporation. Son patron est le président qui n'a de comptes à rendre qu'au Conseil des Directeurs (les principaux actionnaires) et un président du conseil d'administration.

Théoriquement, l'avancement d'un administrateur est basé sur les résultats. En réalité, le monde corporatiste est le règne du népotisme, des magouilles, des affaires louches, des tricheries, du mensonge et des calomnies. Les extorsions, les chantages et les coups montés sont monnaie courante.

Un des facteurs les plus stressants dans la toile d'araignée qu'est la hiérarchie corporatiste est le rôle du crime organisé.

MODE DE VIE

Les corporations de l'univers de *Mutant Chronicles* ressemblent assez à celles de la fin du XXème siècle, elles sont seulement plus grandes et plus autonomes. En fait ce sont presque des états avec leur propres lois, leurs quartiers, leurs usines et leurs armées. La plupart des corporations indépendantes sont multi-planétaires, par exemple elles disposent de ramifications et opèrent partout dans le système. Ces branches peuvent être aussi petites qu'un centre de recherches ou une succursale, ou aussi importante qu'une usine et un centre de sécurité.

Il existe deux types de corporations indépendantes : les publiques et les privées. Une corporation publique peut et doit mettre en vente des actions. Les actions sont à vendre dans n'importe quelle bourse mondiale et chaque individu ayant assez d'argent pour en acheter, ce sont généralement ce type de compagnies qui sont contrôlées majoritairement par les mégacorporations. Les corporations privées sont des affaires familiales. Toutes les actions (et par là-même tout le pouvoir) sont concentrées dans les mains d'un très petit nombre de personnes : des associées, des parents (les Clans imperiaux seraient un bon exemple).

La plupart des corporations sont des manufactures. Elles produisent des biens de consommation courante. L'huile, l'acier, les automobiles, les avions, les armes, les ordinateurs, la biotechnologie ; ce sont seulement quelques exemples parmi les millions de produits manufacturés par les corporations. De nombreuses corporations possèdent des facilités sur le marché. Elles peuvent contrôler des installations chimiques sur Vénus, des usines d'ordinateur sur Mercure et des aciéries sur Mars.

Mais les mégacorporations sont bien davantage que de simples financiers ou employeurs. Elles déterminent des cultures, des modes de vie. Et dans la mesure où la plupart des gens adoptent un certain MODE DE VIE, chacun appartient d'une façon ou d'une autre à une mégacorporation, même s'il n'y travaille pas directement.

Les mégacorporations régissent chaque aspect de la vie à un niveau ou un autre. Elles assurent la sécurité dans les villes, procurent la nourriture les produits nécessaires à la vie de tous les jours et ainsi de suite. Les personnes employées par une mégacorporation mènent généralement une existence paisible et sans histoires. Les autres connaissent un sort plus incertain. Mais, au moins, jouissent-ils d'une illusion de liberté.

Réalisant vers la fin du XXème siècle que les nouvelles mégacorporations étaient un marché encore inexploité, les puissantes familles de la mafia et autres groupes criminels commencèrent à proposer leur service comme gardes du corps, hommes de main et milice privée corporatiste. Ce modèle a pris forme dans les keiretsus (familles corporatistes) de Mishima qui louaient continuellement les services des Triades pour réaliser leurs opérations. Dans certains cas, ces derniers leurs sont restés fidèles - du moins envers ceux qui les payent le plus. Dans d'autres cas, on les a vu prendre le contrôle des corporations elles-mêmes, cela a débouché en partie sur les Premières Guerres corporatistes.

CONTRATS D'EMBAUCHE

Dans le monde sauvage des affaires, il n'est pas rare de voir des cadres passer de firme en firme à la recherche de promotions. À la différence des mégacorporations où leurs employés sont des citoyens dès leur naissance, la plupart des corporations demandent à leurs employés de leur signer un contrat, déterminant ainsi combien de temps ils doivent travailler pour la firme avant de pouvoir la quitter. Les contrats peuvent être signés pour une durée d'un an pour les petits cadres et être établis pour une vie entière pour un chercheur important ou un président de compagnie.

AVOIRS / EMPLOYÉS

Si l'on compare les avoirs disponibles de chaque corporation avec leurs effectifs, on obtient le comparatif suivant.

	AVOIRS	EMPLOYÉS
Capitol	31,5%	20,2%
Confrérie	24,2%	10,3%
Mishima	9,8%	9,9%
Bauhaus	14,5%	9,2%
Imperial	8,0%	5,8%
Cartel	0,6%	4,2%
Cybertronic	6,9%	0,9%
Indépendants	4,5%	29,5%
Sans-emploi	-	10,0%

On peut remarquer que Capitol, La Confrérie et Cybertronic contrôlent sensiblement plus de fonds que leurs effectifs le laisserait supposer. La raison du modeste pouvoir économique du Cartel s'explique par le fait que ses avoirs réels sont en fait détenus par les corporations contributrices. La situation des francs-tireurs travaillant pour le compte des compagnies indépendantes est la plus frappante. Ils sont nombreux mais pauvres.

LES CONFLITS

Les corporations se livrent une guerre permanente, chacune tâchant de croître pour devenir la plus grande puissance du système solaire. Aucune n'a encore réussi à prendre le dessus, et le futur dira si elles pourront résister au déferlement des Légions Obscures ou si elles seront englouties par les forces de destruction.

Pour empêcher le désastre, elles ont formé une organisation à travers laquelle elles peuvent résoudre leurs différends par des voies diplomatiques. Cette organisation, nommée CARTEL, se compose de délégations des cinq mégacorporations et d'Observateurs de la Confrérie. Son but est de coordonner la lutte contre les Légions Obscures et de promouvoir une meilleure entente entre les différentes mégacorporations. Il est difficile de dire laquelle de ces deux tâches est la plus délicate.

Et tandis que les mégacorporations poursuivent leurs disputes mesquines, l'Obscurité infiltre l'humanité et se répand comme une maladie infectieuse...

Les effectifs militaires représentent en moyenne 1 % des personnels d'une corporation. Les chiffres suivants sont exprimés en millions de personnes.

	ARMÉE	EMPLOYÉS
Capitol	11,0	1.757
Confrérie	9,4	896
Mishima	8,9	861
Bauhaus	8,0	800
Imperial	5,3	504
Cartel	0,1	10
Cybertronic	3,8	78
Indépendants	NC	2.565

Les effectifs des compagnies indépendantes sont en fait comprises pour une partie dans les effectifs des mégacorporation, et pour une autre de troupes mercenaires variables en nombre au gré des conflits éclatant dans le système solaire.

Les corporations sont aussi réputées pour recourir au chantage pour s'assurer la loyauté de leur personnel. Les assassinats, kidnappings et prises d'otages ne sont pas rares.

Ceci fait que la "chasse à l'homme" dans les corporations (extraire un membre d'une société adverse pour l'utiliser dans votre propre compagnie) est une version mortelle du jeu du chat et de la souris. Beaucoup de corporations possèdent leurs propres "équipes d'extraction" composés de francs-tireurs qui, comme la CIE ou le CSI organisent le transfert d'un bord à l'autre de personnes importantes. La chasse à l'homme peut être particulièrement dangereuse, les corporations n'hésitant pas à mettre en œuvre tous les moyens nécessaires pour empêcher une extraction par les membres d'une équipe travaillant pour une société adverse.

LES COMPAGNIES INDÉPENDANTES ET LES MÉGACORPORATIONS

Depuis la fin des Premières Guerres corporatistes et les besoins énormes de la reconstruction, les mégacorporations ont été contraintes de laisser les compagnies indépendantes en faire à leur tête. Faisant peu de cas des contrôles de pollution, de la sécurité du travail et des salaires minimums, les corporations actuelles passent généralement un marché avec les autorités locales (pots de vins, assistance militaire, etc.) Avec les mégacorporations, les compagnies indépendantes agissent discrètement, s'écartant de leur giron pour dissimuler leurs opérations illégales et s'alignant sur elles dans les opérations les plus visibles. Au niveau des mégacorporations, c'est souvent représenté par un échange de bons procédés avec les bureaux de direction : organisation d'opération couverte, accès à des fichiers spéciaux, etc.

La principale exception à la domination des corporations est la Confrérie. Bien qu'intéressés par l'acquisition des technologies corporatistes, les membres du Quatrième Directorate ont réussi à empêcher les corporations de gagner des influences politiques à l'intérieur de la sainte institution.

À l'instar des mégacorporations, beaucoup de bureaux de corporations ont actuellement un statut semblable à celui des ambassades, avec leurs employés portant des passeports et des cartes d'identité (bien meilleures que toutes celles produites par les mégacorporations) fournis par leur compagnie. Depuis la signature du Traité de Heimbürg, beaucoup de succursales étrangères des corporations appliquent une politique consistant à rapatrier les employés criminels dans la maison-mère de la corporation. Des négociateurs de la compagnie se chargent ensuite des conditions d'extradition du félon vers le domaine de la mégacorporation où le crime a eu lieu.

PROFILS CORPORATISTES

Le rapport suivant contient les informations essentielles sur quelques unes des corporations les plus importantes ayant leur siège dans Luna. Certaines d'entre elles sont des filiales des mégacorporations mais d'autres sont des compagnies indépendantes. Chacune de ces sociétés peut avoir plusieurs succursales à travers tout le système. Les parts mises en vente dans les différentes bourses représentent environ 10% de la totalité des actions existant pour chaque firme.

Les troupes sont généralement réparties sur les agences de la compagnie, avec des équipes renforcées aux endroits où des troubles peuvent se déclarer et dans zones de haute sécurité. Les troupes et les agents secrets peuvent entre autres être utilisés dans les périlleuses missions que sont les extractions, pour enlever de gré ou de force des personnes menant d'importantes recherches.

Beaucoup de corporations possèdent leurs propres hélicoptères et aéronefs qui peuvent être modifiés pour le déploiement rapide et le combat, tout comme peuvent l'être les véhicules militaires des mégacorporations. Les grandes compagnies entretiennent des avions gros porteurs ou équivalents. Grâce à leur intérieur modulable, des combinaisons entre les différents matériels et personnels transportés sont possibles.

Enfin quelques corporations possèdent des stations orbitales pour les productions de produits spéciaux en apesanteur et les recherches biotechnologiques. Ces stations consistent en un certain nombre de modules en apesanteur. Ces modules sont amarrés les uns aux autres par des structures flexibles qui produisent l'énergie et abritent les supports artificiels de vie. Ils sont occupés par plusieurs dizaines d'employés et un contingent de troupes spatiales. Ces stations possèdent aussi des systèmes d'armes pour repousser les assauts éventuels de troupes de corporations concurrentes ou des Légions Obscures. Toutes les sociétés hormis Orbital Air dépendent d'une mégacorporation pour assurer le transport par navette spatiale de leur personnel et matériel.

ARASAKA. Si vous désirez protéger quelque chose, c'est elle qu'il faut appeler. Parmi toutes les compagnies indépendantes, c'est elle qui entretient la plus grande force armée, bien qu'elle ne dispose pas d'un stock particulièrement important d'armements lourds. Ses troupes sont généralement louées à d'autres firmes en tant que gardes de sécurité, courriers et mercenaires. Ils passent pour être les mieux entraînés et les plus durs dans leur métier, capables de rivaliser avec les forces spéciales des mégacorporations et de n'obéir aux ordres de leurs employeurs qu'après accord d'Arasaka. Ils montrent une loyauté sans failles envers leur corporation. Arasaka est plus concerné par l'aboutissement de ses buts politiques que par la protection des autres compagnies. Aussi cette corporation profite de sa ré-

LE MARCHÉ

À l'instar des mégacorporations, les compagnies indépendantes reposent sur leurs stocks d'actions. Ces actions sont essentiellement un partage des biens de la corporation et peuvent être échangées contre les actifs d'autres corporations ou vendues. Les corporations vendent des actions aux fonds d'investissements contre des capitaux qui sont utilisés pour financer les activités de la société. Les agents de change parient que les actions qu'ils achètent augmenteront en valeur lorsque les biens des sociétés correspondantes augmenteront de valeur. Si une société fait faillite, ses actions ne valent plus rien.

Plus une mégacorporation possèdera d'actions, plus elle contrôlera les biens et les activités de la compagnie indépendante. La raison est que chaque part détenue est égale à une voix lors des votes concernant le futur de la corporation. En règle générale, si une mégacorporation possède plus de 50% des actions d'une compagnie indépendante, elle devient actionnaire majoritaire. Elle a alors le droit de décider au conseil d'administration qui il convient de virer ou qui choisir pour diriger la corporation, de prendre les décisions importantes et même d'obliger la corporation à fusionner avec une autre compagnie contrôlée par la mégacorporation.

La forme de base de l'actionariat a peu changée par rapport à la bourse traditionnelle du XXème siècle. Ce qui a changé, c'est le volume des opérations et la disparition des personnes extrêmement riches (les fortunes sont détenues par les corporations, très rarement par des particuliers). Les bourses de Luna, Mars, Vénus, Mercure et Victoria se sont unies dès la reconstruction succédant aux Premières Guerres corporatistes en une énorme bourse interplanétaire. Une unité monétaire standard (la couronne du Cardinal) et un système d'échange universel furent établis par le biais de nombreuses bourses locales.

Bien qu'il existe dans le monde de nombreuses agences boursières, les plus grandes sociétés d'investissements se situent à proximité des Cathédrales. Toutefois, grâce à Seipen - le grand marché régit par la Confrérie englobant la totalité des mondes habités - la possibilité de vendre, d'acheter ou d'échanger des parts a été donné à presque tout le monde. Les fonds d'investissements peuvent maintenant utiliser leur propre liaisons radio longue-distance pour contacter leurs agents n'importe quand. Jamais depuis l'abandon des machines pensantes se faire des millions sur le marché n'avait été si universelle. Et jamais encore le marché n'avait été aussi étendu sur une telle lame de rasoir, oscillant entre des profits inimaginables et des faillites au retentissement interplanétaire.

putation de loyauté pour obtenir des informations confidentielles, des contacts et des avantages qui l'aide à rivaliser avec certaines keiretsus de l'empire de Mishima.

BIOTECHNICA. Lorsque la crise pétrolière commença à faire sentir ses effets sur les nations de l'ancienne Terre vers le milieu du XXIème siècle J.C., Biotechnica, qui était alors une petite entreprise avec un seul centre de recherche, trouva la solution : le CHOOH₂, véritable formule chimique, mais un alcool obtenu à partir de céréales produit par des levures génétiquement modifiées et des plants de froment créés par Biotechnica. Dès son invention, en quelques années, tous les véhicules utilisant des carburants classiques et les centrales électriques furent adaptés au nouveau carburant. Cependant malgré ses brevets, Biotechnica manquait d'installations pour satisfaire à la demande mondiale en carburant, obligeant cette dernière à vendre ses brevets de production à de grandes agriconcorporations et pétrocorporations. Si ses transactions l'ont rendue extrêmement riche et protégée en quelque sorte de la prédation des mégacorporation, Biotechnica n'en demeure pas moins une petite corporation par le nombre de personnes qu'elle emploie. Actuellement elle est en pleine expansion et travaille sur une prochaine grande découverte dans les domaines de la génétique et la recherche microbiologique et biochimique.

ELECTRONIC BUSINESS MACHINE. Lors de la fondation de Cybertronic, le producteur d'ordinateurs multirôles et d'électronique EBM, alors déjà le plus grand producteur indépendant d'ordinateurs et de haute technologie du système solaire et une des plus importantes firmes indépendantes, participa à la plus grande offensive boursière de l'histoire. Dirigée par son président Kurt Müller, cette manœuvre entraîna la fusion d'EBM avec de nombreuses grandes filiales d'informaticque des mégacorporations, consolidant la puissance déjà impressionnante d'EBM. Actuellement le triumvirat composé d'un descendant de Müller et de ses deux associés Ulf Grunwalder de Heimbürg et Sir Nathaniel Poole de Luna possède un vote majoritaire en détenant 52,1% des actions à eux trois. Leur stratégie à long terme est de consolider leur activité en établissant un partenariat solide avec Cybertronic.

INFOCOMP. Cette banque de données corporatiste très récente procure des renseignements scientifiques, techniques ou personnels sur n'importe quel sujet à quiconque en a les moyens. Détectives de choc, ils vantent l'élitisme de leur personnel de recherche et scientifique ainsi que leur facilité à trouver des indices, les corroborer et en déduire des hypothèses.

LES MÉDIACORPORATIONS

Un type de corporations qui demande une attention toute particulière sont les médiacorporations. Ces énormes concentrations sont issues d'une tendance datant du début du XXIème siècle, laquelle voulait que certaines firmes montent des réseaux de télévision, des compagnies de cinéma, des maisons de disques, des stations radio, des éditeurs de livres, de magazines et même de bandes dessinées, centralisant effectivement le contrôle des médias dans les mains d'un très petit nombre de personnes.

Les loisirs sont devenus uniformisés et sans relief. Un imprimé ressemble à peu près aux centaines d'autres magazines édités par les mêmes compagnies. Les opinions séditieuses et les productions indépendantes sont généralement enterrées sous l'avalanche des produits standards ou pire intégrées ou détruites par la concurrence vicieuse pratiquée par les principales médiacorporations. Bien pire encore est l'effet produit sur l'information, les dirigeants des mégacorporations se sont aperçus qu'avoir le bon contact dans la bonne médiacorporation peut permettre la résolution d'une situation compliquée. Il ne restait plus qu'un pas à franchir pour que les médiacorporations choisissent, présentent et vendent leur propre résolution d'un conflit. Bien qu'aucun gouvernement d'une mégacorporation ne soit encore contrôlée par une seule d'entre elles, la plupart des analystes stratégiques pensent que les médiacorporations ont été les catalyseurs des Premières Guerres corporatistes.

LES AGRICORPORATIONS

L'âge de la ferme familiale a disparu à la fin du XXème siècle. Capitol a depuis toujours été le principal producteur de nourriture du système solaire. Parallèlement avec la demande croissante de grains, de plants pour produire du méthanol et des plastiques organiques, les entreprises agricoles sont devenues une des forces les plus importantes de Capitol après la Chute.

Les agriconcorporations contrôlent à présent (directement ou non) à peu près 65% de toutes les exploitations martiennes, approvisionnent en nourriture le tiers de la population du système solaire et possèdent les deux-tiers de la production de carburants et plastiques organiques. Comme la technologie humaine, face aux réserves de pétrole inexistantes en l'état sur les mondes terraformés, a du savoir se convertir et se tourner vers des formes de carburant plus avancées comme le méthanol, l'éthanol et le méta-alcool, de nombreux groupes pétroliers ont acheté les terres et réorganisé leurs raffineries pour pouvoir produire du carburant organique. Il en résulte que la liste des principales agriconcorporations ressemble au bottin des corporations énergétiques.

ses. À condition d'y mettre le prix, les clients ont accès à l'immense bibliothèque d'Infocomp sur toutes les données existantes, ou peuvent demander que le travail de recherche soit fait pour eux si le sujet n'est pas encore répertorié. La Confrérie voit d'un très mauvais œil la constitution d'une base de connaissances concurrente à ses Archives de pierre. Infocomp dispose de plusieurs réseaux informatiques issus de l'ingénierie Cybertronic et d'un réseau de collecte d'informations ou bibliothèques étendues.

MERRILL, ASUKAGA & FINCH. Si vous avez de l'argent, et en voulez plus, ou si vous désirez tout simplement le mettre à l'abri, il faut alors contacter la très ancienne firme d'investissements et conseillers financiers Merrill, Asukaga & Finch. Ils sont sans aucun doute les meilleurs en matière d'investissements, qu'ils soient boursiers, monétaires, sur des biens immobiliers et même sur les bonds de guerre des mégacorporations. Les petits investissements ne les concernent pas. La commission sur un investissement de 1.000 couronnes du Cardinal n'est pas suffisamment importante pour qu'ils y consacrent leur précieux temps. Les services proposés par la vénérable institution ont séduit les personnes les plus riches et les plus puissantes du système solaire, toutes corporations confondues. Si pour une raison quelconque cette corporation devait faire faillite, même les mégacorporations seraient déstabilisées.

MICROTECH. Cette firme ne fait qu'une chose et la fait bien, construire des ordinateurs "sur mesure". Ses ingénieurs concentrent tous leurs efforts à développer leurs systèmes informatiques sans se mouiller dans les technologies mieux maîtrisées par Cybertronic. En effet, ils peuvent se vanter en constatant que leurs réseaux et leurs stations de travail sont utilisées par les autres compagnies, en particulier Imperial, pour étudier les systèmes cybernétiques et les intelligences artificielles. Les services de défense planétaires sont branchés sur des réseaux Microtech et des rumeurs prétendent que Cybertronic, à ses débuts, en possédait quelques uns pour réaliser son hold-up boursier. Grâce à sa main mise sur l'industrie des réseaux spécialisés, Microtech n'hésite pas à recourir à l'espionnage pour s'approprier des données d'autres compagnies tout en s'en protégeant elle-même. C'est la principale utilisation des fonds secrets et militaires, et aussi la plus grande utilisation de sa propre puissance informatique. Microtech doit aussi se méfier des menaces extérieures. Il existe quelques mégacorporations qui aimeraient acquérir Microtech ou la voir disparaître pour faciliter l'implantation de leurs propres produits. En conséquence, Microtech essaye d'augmenter à la fois sa masse financière et sa sécurité militaire.

MILITECH. Militech est le plus grand producteur et vendeur d'armes indépendant de tout le système. Cela va des simples pistolets aux lance-missiles en passant par les armes automatiques sous licence de la firme Imperial Lyon & Atkinson. Militech est le fournisseur principal du Cartel et ce dernier en est le plus gros client. Militech traite ses affaires partout dans le système solaire pourvu que le client ait de l'argent et ne soit pas affilié aux Légions Obscures. Avec ses mercenaires et ses réserves personnelles en armements, Militech est la plus puissante compagnie indépendante dans le secteur militaire et de la sécurité. Si elle ne rivalise pas encore avec les groupes militaro-industriels des mégacorporations, cela n'est qu'une question d'années.

NETWORK NEWS 54. Cette chaîne d'information corporatiste monopolise une longueur d'onde, travaillant dans le système solaire sur une seule fréquence. Où que vous soyez dans l'univers, Network 54 émet sur le canal 54. En dépit de son nom, News 54 propose différents divertissements en plus de ses informations. Chaque agence locale propose un programme légèrement différent comportant des séries syndiquées, des films de série B, des nouvelles locales, tant que le contenu reste dans la norme choisie par la direction. Certaines retransmissions sont générales à travers tout le système solaire comme les grandes séries ou le journal sur les informations inter-corporatistes qui passe toutes les deux heures. Cette médiacorporation dispose de tout une flotte d'hélicoptères utilisés pour les reportages sur la météo et la sécurité routière.

ORBITAL AIR. Cette orbicorporation dispose d'une position clé dans le système solaire, avec sa flotte importante de navettes spatiales fabriquées aux arsenaux d'Heimburg, elle a le monopole des transports de passagers et de matériels et de la maintenance des installations commerciale autour de Luna. À l'exception des mégacorporations, nul autre compagnie indépendante ne peut offrir des services comparables. De nombreuses corporations font appel à ses services pour transporter du matériel hors des attractions planétaires et la colonie de la Cristal Tower appartenant à Bauhaus - un complexe hôtelier orbital pour les personnes très riches - ne ferait plus d'affaires sans elle. De part son monopole sur le transport commercial des cargaisons hors des canaux mégacorporatistes, Orbital Air est dans une situation lucrative qu'elle aimerait conserver. Une bonne part de son budget et de ses ressources secrètes sont utilisés pour assurer sa position de leader dans la technologie orbitale. Son attention se porte actuellement sur la corporation Corpo-flight qui diversifie ses services et pense pouvoir bientôt établir une ligne régulière à destination de Mars. La station orbitale Johnson est une station de transfert dans la banlieue terrestre pour les passagers en partance pour Mercure, Vénus et Mars. De là, ils peuvent passer des navettes spatiales aux Frégates et Dreadnoughts assemblés dans les arsenaux orbitaux de Capitol et d'Imperial.

PETROCHEM. Les industries de Petrochem font littéralement tourner le système solaire. C'est la plus grosse productrice de CHOOH2 du système. Elle contrôle, à travers les Terres libres de Capitol, des millions d'hectares de terres cultivables. Ces terres sont utilisées pour cultiver le froment génétiquement modifié servant à faire le CHOOH2 (les surplus de production sont distribués dans le système en tant que nourriture). Petrochem est aussi un des plus grands producteurs de pétrole, tous les carburants fossiles restants sont utilisés pour produire les matériaux plastiques et synthétiques. Petrochem possède plus de champs de pétrole fertiles qu'aucune autre compagnie. Ses avoirs sont gigantesques et donc difficiles à protéger des autres compagnies qui voudraient lui usurper ses richesses. En conséquence, Petrochem investit de fabuleuses sommes d'argent pour assurer sa protection auprès du géant Capitol. À l'aube des Seondes guerres corporatistes, toutes les pétrocorporations sont engagées dans une course contre la montre pour découvrir un plastique artificiel viable, capable de remplacer celui issu des produits pétroliers. Inutile de préciser qu'actuellement, l'espionnage industriel se développe beaucoup dans cette branche de l'industrie.

TRAUMA TEAM INC. En tant que plus grande société privée mondiale de services paramédicaux, cette corporation propose ses services à une clientèle estimée à plus de quinze millions de personnes à travers le système solaire. Elle détient aussi des banques d'organes, des lieux où les corps de donneurs patentés peuvent être ramenés contre une récompense. Cette dernière est basée sur les parties récupérées et l'état général du corps (entre 200 et 700 couronnes du Cardinal par organe ou membre).

Depuis la fondation de Cybertronic et pour subvenir aux besoins toujours grandissants de la jeune mégacorporation en matériel humain, Trauma Team Inc. a engagé une partie de ses énormes ressources à racheter les morgues de chaque métropole des mondes habités. Ses employés, appelés les Collecteurs, sont souvent les premiers sur une scène de fuillades pour récupérer les cadavres anonymes. La majorité de la population des mégacités redoutent aujourd'hui de croiser les transports blindés noirs de la Trauma Team. Qui sait l'emploi que Cybertronic fait de ces cadavres frais et entiers ?

WORLDSAT COMMUNICATION NETWORK. Cette firme dispose du monopole des communications et transmissions longues distances par satellite et est responsable des liaisons interplanétaires du système. Seules les mégacorporations disposent de leurs propres liaisons pour leurs stratégies commerciales et militaires. Ces communications sont vitales et leur interruption pourrait s'avérer désastreuse pour les corporations marchandes. Worldsats met en œuvre des moyens considérables pour éviter que cela n'arrive. Grâce à un partenariat étroit avec Cybertronic, les satellites sont équipés d'un bouclier censé contrer l'influence pernicieuse de la Symétrie Obscure bien que personne ne puisse vérifier comment un tel prodige est possible. Bien que ce soit illégal, Worldsats est en mesure de mettre sur écoute n'importe quelle communication transitant par ses canaux.

WORLD NEWS SERVICE. Cette agence de presse interplanétaire reçoit par tous les moyens disponibles des informations provenant de tout le système. Les journaux et les chaînes d'information payent d'énormes sommes pour recevoir ses articles via le réseau radio longue-distance de WNS. Elle possède plus de bureaux que la plupart des corporations, mais la majorité sont modestes et peu équipés, étant donné qu'ils ne servent que de bases d'opération pour les équipes techniques et les reporters travaillant dans la zone. WNS possède au moins une antenne dans chaque grande ville du système, cela se limite parfois à des chambres avec quelques provisions, un correspondant local avec un émetteur branché vers l'agence locale la plus proche. Aucun concurrent, mis à part le Chronicles détenu par la Confrérie, ne peut rivaliser avec les capacités de traitement d'informations de WNS et cette dernière s'assure qu'elle reste toujours la meilleure, non seulement par des moyens légaux, mais aussi au travers du piratage, de l'espionnage du sabotage et des recherches illégales de toutes sortes. WNS ne possède pas de chaînes, elle choisit plutôt de vendre ses informations au plus offrant. Le système solaire ne manque pas de médias prêts à payer des millions pour obtenir les droits exclusifs pour une histoire particulièrement salée, avec en plus la présentation multimédias comprenant les vidéos WNS, les articles entièrement rédigés et les différents commentaires.

ZETATECH. La société Zetatech conceptrice de cartes informatiques et de logiciels, est la compagnie de haute technologie en devenir, faisant de son mieux pour s'agrandir et se diversifier. Elle a creusé son trou dans l'industrie par des méthodes traditionnelles : produits de qualité, espionnage industriel et violence savamment distillée. Après avoir passé le premier cap critique, Zetatech tente de se faire connaître en exportant vers Mars, le seul moyen d'assurer d'importantes arrivées de couronnes du Cardinal. Ceci veut dire se battre sur le marché face à d'autres compagnies qui n'ont pas envie de vouloir partager les profits. Zetatech se positionne comme une société établie, se développant régulièrement mais encore petite et relativement faible, ce qui en fait une cible idéale pour les tentatives de prises de contrôle ; ce qui la maintient continuellement sur ses gardes.

IMMUNITÉ CORPORATISTE

À bien des égards, les corporations ressemblent aux anciennes nations souveraines de la Terre. Les propriétés corporatistes sont devenues un refuge sûr où seules les personnes autorisées peuvent pénétrer. Les personnes non-autorisées qui tenteraient de s'y infiltrer seraient accueillies par les forces de sécurité des compagnies. Les traitements infligés par ces derniers tend à manquer de courtoisie et peut même être fatal.

Lorsqu'un cadre important est arrêté, détenu ou interrogé pour des raisons ayant trait à des activités criminelles, il pourra, s'il y est autorisé, demander l'IMMUNITÉ CORPORATISTE. Une fois la possibilité d'application de cette dernière vérifiée, les forces de l'ordre locales sont obligées de ramener l'individu à la propriété corporatiste la plus proche - jets privés, véhicules, magasins, bureaux et immeubles. On tient pour acquis que la corporation prendra alors toutes les mesures disciplinaires qui s'imposent (ce qui se produit rarement).

Si une corporation apprend qu'un de ses cadres est retenu par les forces de l'ordre d'une autre corporation, elle exercera diverses pressions à caractère médiatique, politique ou légal afin de le récupérer. Cela dépend à l'évidence du désir qu'à la corporation de récupérer le dit employé, et des connaissances qu'il peut détenir sur les opérations de la compagnie.

Pour les meurtres corporatistes, actes d'espionnage, de terrorisme ou de trafic de produits sensibles, les organismes exécutifs des mégacorporations usent de tout un ensemble de règles non-écrites lorsqu'ils ont affaire à des cas d'immunité. Ils éviteront de communiquer à la corporation qu'ils détiennent l'un de ses employés et, une fois la culpabilité de ce dernier démontré, ils l'enfermeront dans le plus grand secret en attendant de décider de son sort. Très souvent, le coupable disparaît purement et simplement. Quoiqu'il en soit, une corporation fera tout ce qui est en son pouvoir pour reprendre un de ses employés ou le réduire au silence avant qu'il ait eu le temps de se mettre à table...

Si un haut-administrateur d'une corporation est arrêté et jetté en prison, il est peu probable qu'il y reste longtemps. Il sera vraisemblablement expédié dans un établissement pénal pour cadres corporatistes, lequel sera doté d'un programme de loisirs complet.

LES MANIGANCES CORPORATISTES

Au sein de l'univers de *Mutant Chronicles* presque chaque corporation emploie au moins une équipe d'agents secrets hautement entraînés, spécialisés dans l'espionnage, le contre-espionnage, le sabotage et la lutte anti-terroriste. Dans certains cas extrêmes, des pratiques comme l'assassinat et le terrorisme ne leur sont pas étrangères, que ce soit à l'encontre des autres corporations ou à l'intérieur même des structures corporatistes.

Ceci n'est pas un phénomène entièrement nouveau. Depuis de nombreuses années les puissantes sociétés industrielles mishimanes, appelés KEIRETSUS, étaient connues pour employer secrètement les Triades dans la plupart des opérations secrètes. Ces relations ont été établies avant la Chute, alors que ces mêmes groupes criminels servaient les ancêtres féodaux des daïmyos. Les opérations moins secrètes requérant des muscles et moins de subtilité étaient souvent confiées à différentes bandes des Triades, lesquelles avaient pour la plupart des intérêts dans les corporations elles-mêmes. Les corporations occidentales commencèrent à utiliser alors les méthodes variées des asiatiques de gestion et de production. Il ne restait plus beaucoup de chemin à faire pour que ces compagnies adoptent et reprennent en main les agences de renseignement des nations déliquescences.

La couverture armée des opérations secrètes des corporations est exécutés par des spécialistes des armes, des scientifiques et divers hommes de mains. Presque tous ces groupes sont des francs-tireurs ayant accès au meilleur équipement disponible. Des recruteurs parcourent les zones de guerre et les mégavilles à la recherche de jeunes criminels, leur promettant une très bonne paye, le meilleur équipement et une vie aventureuse.

ACTIVITÉS CRIMINELLES

Les centaines de milliers de corporations interplanétaires du système effectuent des opérations commerciales légales. Vrai - et faux. Aucune corporation ne considère le recours à des procédés criminels comme trop immoral si cela lui permet de rentabiliser une partie de sa stratégie commerciale globale.

Les intérêts à longs termes des mégacorporations et ceux à courts termes des corporations font rarement bon ménage et, si elle était jamais découverte, l'étendue véritable des activités criminelles d'une corporation ferait passer la plupart des grandes organisations criminelles pour des enfants de cœur. Même les petites corporations disposent d'un ensemble de ressources et d'effectifs des plus impressionnant, ce qui leur permet de planifier, exécuter et de dissimuler leurs délits.

CRIMES CONTRE LA SOCIÉTÉ. Tentées de prendre des raccourcis pour maximiser leurs profits tout en réduisant leurs frais généraux, les corporations laissent souvent une certaine quantité de produits de qualité inférieure et parfois dangereuse envahir le marché. Ces produits peuvent se présenter sous diverses formes : médicaments dont les effets secondaires sont connus mais non rendus public, aliments contaminés et vendus en connaissance de cause à prix cassés, appareils dont le mauvais fonctionnement peut entraîner des accidents. De nombreuses corporations d'apparence honnête sont prêtes à enfreindre la loi si de grosses sommes sont en jeu.

Une fois connus, les crimes contre la société sont relativement faciles à maîtriser. Cependant de nombreux produits - surtout les aliments et les médicaments - provoquent des effets tellement indirects qu'on estime que seule une infime fraction de ces crimes a été mise au jour. Le Bureau d'Investigation Externe du Cartel (BIE) entretient un détachement spécial qui tente de surveiller l'évolution de ces crimes. Mais comme il manque d'effectifs et doit se mesurer aux ressources immenses qui permettent aux corporations d'effacer toute trace, les BIE n'enregistre que peu de succès.

La loi du Cartel et des mégacorporations établit qu'une corporation pourra être tenue responsable de ses actes si elle commet, ou aspire à commettre, des crimes contre les employés d'une mégacorporation. Ceci dit, s'il peut être montré que la corporation, en tant qu'entité, ignorait tout du problème, c'est vers son personnel qu'il faudra se tourner. Cela rend ce type d'affaire particulièrement difficile - pour ne pas dire impossible - à instruire. La compagnie commencera par déclarer qu'elle n'avait pas connaissance du crime commis, puis fera porter le chapeau à un individu. Ce dernier, quant à lui, ne pourra jamais prendre en charge les dégâts substantiels, s'il ne jouit pas de l'Immunité corporatiste. Les victimes ne sont jamais dédommagées et les compagnies s'en tire blanc comme neige. Souvent les corporations auront engagés des francs-tireurs, ce qui leur permet de se laver les mains de toute responsabilité directe.

CRIMES CONTRE LES PERSONNES. Les corporations exploitent les gens. Même si elles procurent des centaines de millions d'emplois, elles n'en exploitent pas moins les masses de consommateurs et leurs propres employés. Dans le monde de *Mutant Chronicles*, les bons métiers, ceux qui fournissent un salaire régulier, ne courent pas les rues. Pourtant, une des clauses d'embauche les plus répandue spécifique que l'employé renonce à tout dédommagement si un accident survenait sur le lieu de travail ou résulte de la nature de son emploi. Ayant signé ce document, la personne est obligée de vivre avec une maladie provenant d'une exposition aux radiations, substances toxiques, etc. Malgré les avertissements des syndicats, la plupart des sans-emploi n'ont pas d'autre choix que de signer. Sinon, il ne

leur reste plus qu'à mourir de faim.

Et puis il y a ceux, nombreux, qui ont souffert des agissements d'une corporation. Voies de fait, torture, meurtre, ce sont là des procédés tout à fait ordinaires, les conséquences encourues pour avoir osé se mettre sur le chemin d'une corporation. Lorsque de telles situations se présentent, il y a peu de différences entre les actions des corporations et celles des organisations criminelles. Le pire, c'est que, bien souvent les corporations engagent des francs-tireurs pour accomplir ces tâches, ce qui, une fois de plus, leur permettra de décliner toute responsabilité. On appelle ces basses besognes des **OPÉRATIONS COUVERTES**, un doux euphémisme !

Il est rare que ces crimes contre les personnes aboutissent à une condamnation des compagnies responsables, une grande corporation disposant de bien plus de pouvoir que l'homme de la rue. L'Immunité corporatiste veille à cet état des choses.

CRIMES CONTRE LES CORPORATIONS. Lorsque les corporations ne sont pas en train d'organiser des opérations couvertes dirigées contre quelque innocent, d'empoisonner les denrées alimentaires ou pharmaceutiques, elles se font la guerre.

Les compagnies indépendantes sont victimes de transfuges de la même façon que les mégacorporations. Elles apprécient d'autant moins si le déserteur avait signé un contrat à vie et à bénéficié d'un transport spatial pour s'enfuir en emportant sa dernière trouvaille... en laissant dans son sillage plusieurs membres du personnel et gardes de la corporation gisant dans leur sang, ce n'est pas bon pour les affaires, tout ça. Alors elles le récupèrent. Comment ? De la même façon, évidemment : en ayant recours à de petites équipes de francs-tireurs bardés d'armes automatiques et de matériel lourd. C'est très fréquent. Quand les corporations ne se livrent pas à ce genre d'activité, elles sont occupées à se voler leurs projets et programmes spéciaux. Au sein des corporations de *Mutant Chronicles*, le département consacré à l'espionnage industriel est plus important que celui de la publicité - nommé pour le compte "logistique opérationnelle."

Les corporations se disputent ouvertement les territoires situés à l'extérieur des villes, et plus particulièrement ceux des zones d'exploitation potentielle - c'est à dire les théâtres d'affrontements entre mégacorporations. Ces querelles ouvertes sont en fait de véritables guerres à grande échelle, alimentées par des francs-tireurs, une puissance aérienne et le meilleur matériel militaire disponible sur le marché. Toutes les grandes corporations tiennent leur personnel militaire prêt à décoller et à gagner divers points chauds de par le système solaire. C'est une simple question de survie.

Il appartient généralement au département des études stratégiques d'une corporation de prolonger les guerres économiques, politiques et personnelles qui l'opposent à ces rivaux. Ces conflits peuvent devenir très sanglants, ce qui, une fois de plus, met en évidence le rapport existant entre les organisations criminelles et celles des corporations. La politique actuelle de la police consiste le plus souvent à laisser les corporations s'entre-déchirer. Cela dit, il est fréquent que les guerres des compagnies gagnent les rues, entraînant la mort d'innocents lors de ces conflits dédiés au Dieu Profit.

CRIMES CONTRE L'ENVIRONNEMENT. Nombreuses sont les corporations à se moquer éperdument des questions d'environnement. Ce délit se produit partout et revêt divers aspects. Si les crimes corporatistes en matière d'environnement attirent une attention toute particulière, cela vient du fait des investissements titanesques consentis par les mégacorporations du temps de la conquête du système solaire. La dette contractée alors pour terraformer chacune des planètes coure depuis des siècles. Et ce sont les compagnies indépendantes qui la rembourse petit à petit en payant une redevance indexée sur leurs rejets industriels. Les mégacorporations considèrent qu'elles mettent à disposition des compagnies indépendantes une propriété qu'elles ont achetée, c'est normal que les locataires payent les éventuelles dégradations...

L'inévitable vérité, c'est que les corporations jettent leurs déchets où et quand elles le peuvent. Elles peuvent creuser un grand trou dans les déserts martiens et le vendre comme un vaste "complexe de déchets universels". Si les autorités découvrent le pot-aux-roses, la corporation admettra de bon cœur que ses bureaux du marketing avait un peu trop précipité les choses lorsqu'il avait fait connaître les détails du projet et annoncé que le site était ouvert.

Non seulement les corporations balancent leurs ordures un peu partout, mais en plus, elles détruisent tout ce qui se trouve en travers de leur chemin. Les manufactures polluent les villes, et le transport de produits dangereux est risqué. Le fait que ces corporations mènent ces opérations à bord de véhicules banalisés ou même marqués aux couleurs d'une autre compagnie, accroît la difficulté de faire appliquer la législation mégacorporatiste en vigueur. Souvent, les corporations ont recours aux sociétés écrans ou des francs-tireurs pour perpétrer un grand nombre de crimes écologiques.

VÉTÉRAN CONVAINCU

Les gigantesques forces armées corporatistes produisent de nombreux vétérans. Vous êtes l'un de ceux qui ont acquis de nombreuses compétences de combat et qui ont participé à de très, très nombreuses missions.

La mort en elle-même ne vous effraie pas, mais avoir vu périr vos camarades vous a endurci. Vous avez tendance à mépriser vos collègues parce qu'ils ne savent rien de ce que vous avez pu voir. Vous détestez particulièrement ces cadres qui prêchent la paix mais qui ont recouru aux actions militaires dès qu'une menace extérieure se profile. Vous êtes encore loyal, cependant, prêt à défendre votre compagnie jusqu'à la mort si elle faisait appel à vous encore une fois. Vous êtes plus patriote et moins tolérant que vos collègues, et proclamez fièrement la supériorité de votre firme sur toutes les autres.

AGENT À LA RETRAITE

En votre temps, vous étiez parmi les meilleurs, un de ces agents imperturbables qui faisaient leur boulot et le faisaient bien. Les gens vous respectaient. Les fauteurs de troubles vous craignaient. Vous aviez le feu sacré. Vous collectionniez les citations pour bravoure, et puis vous repreniez la routine. Vous pensiez avoir tiré un trait sur tout ça. Vous comptiez vivre tranquille avec votre famille dans cette jolie petite ville où vous aviez toujours rêvé de vous retirer.

Mais il s'est passé quelque chose. Votre gosse a été kidnappé ou votre meilleur copain a été tué dans des circonstances louches ou, encore, votre ancien employeur a décidé de vous faire disparaître pour une obscure raison. Il est temps de ressortir votre flingue une dernière fois et de prendre les mesures qui s'imposent, comme vous l'avez toujours fait : méthodiquement, calmement et sans pitié.

CRACK

Vous êtes le meilleur, et vous le savez. Vous êtes peut être un administrateur, un pilote de chasse ou une vedette. Ce qui importe, c'est que vous êtes un crack et que vous allez le prouver. Chaque chose en son temps. Pour commencer, vous devez travailler votre présentation. C'est pourquoi vous portez ces verres fumés.

Ensuite, il fut mettre les affaires en route. Vous avez besoin d'opportunités pour faire vos preuves. Quelle importance si vos aînés prétendent que vous n'êtes qu'un gamin ? Qu'est-ce qu'ils en savent ? Quelle importance s'ils racontent que vous êtes un jeune loup aux dents longues ? Ce ne sont que des jaloux. Quelle importance si les gens pensent que vous n'êtes qu'un porc prétentieux ? Ils n'en restent pas moins subjugués par votre charme et votre assurance, pas vrai ?

AGENT SANS LOI

Vous êtes de ceux qui fond leur propre loi. Chaque jour, vous voyez les corporations se retrancher derrière la loi tandis que des innocents souffrent. Vous en avez assez. Vous dispensez votre propre justice. Vos supérieurs vous détestent. Vos collègues vous prennent pour un cinglé. Chacun s'accorde à penser que ce n'est qu'une question de temps avant que vous n'alliez trop loin et ne finissiez sur la liste noire de la compagnie. En attendant ce beau jour, vous êtes toléré.

CRIMES CONTRE LES MÉGACORPORATIONS.

Si les bureaucrates créent des ennuis, les corporations font intervenir leur bureau des relations publiques. Il mènera une campagne de désinformation, chantage et de dessous-de-table qui, au mieux, mettra un terme à la carrière de ce personnage ou, au pire, le neutralisera.

Leurs ressources et moyens financiers rivalisent avec ceux des mégacorporations, du moins à une échelle locale, et il est inévitable que les compagnies indépendantes nourrissent des ambitions émancipatrices - sur le modèle de Cybertronic. Ces dernières entraînent souvent des conflits avec la mégacorporation qui dispose de parts dans la société. Étant donné les importants investissements consentis et leurs retombées à moyen terme, les compagnies indépendantes ne peuvent pas se permettre de mettre à mal ses relations privilégiées. Il est donc plus facile de dénicher la bonne personne et de traiter avec elle. En conséquences, les corporations se rassemblent pour former des groupes de pression. Elle y engage de fortes sommes et de grandes ressources, ce qui leur permet de s'assurer que leur stratégie à moyen terme sera couronnée de succès.

Les bureaux de direction des mégacorporations n'aiment pas que les corporations plus modestes s'impliquent indirectement dans la politique. Ils aiment encore moins qu'une telle implication soit directe. Aussi toute activité de ce type mis à jour sera écrasée. Ou du moins, c'est ce que les centrales de renseignements s'efforcent de faire. Le chantage, l'assassinat et la corruption sont des méthodes auxquelles les corporations ont fréquemment recours. Cela fait longtemps que le Cartel s'en préoccupe. Les compagnies ont tendance à opérer de façon plus flagrante chez Capitol qu'au sein des autres mégacorporations, mais elles n'hésiteront pas à agir au cœur même de la noblesse de Mishima, Bauhaus ou Imperial si leur capital encoure le risque d'être réduit ou neutralisé.

Les compagnies indépendantes établissent souvent des projets à très court terme qui vont à l'encontre des objectifs à long termes d'une mégacorporation. C'est pourquoi elles se comportent parfois de façon hostile avec leur mégacorporation partenaire. Ceci dit, en règle générale, il leur faut procéder avec prudence, de peur de provoquer une menace pour la sécurité de la mégacorporation - laquelle verrait leur liberté d'action voler en éclat et un conflit perdu d'avance éclater).

GUERRES CORPORATISTES

Alors que beaucoup d'aspects de la compétition entre corporations restent sur le terrain de l'économie, il arrive parfois qu'elle se déplace dans l'arène des Secondes Guerres corporatistes. Bien que celles-ci ne soient pas des guerres officielles, elles en ont tous les aspects. Missiles, véhicules blindés, avions à réaction et troupes terrestres armées sont impliqués dans le jeu.

À cause de leur propre nature une guerre corporatiste doit rester secrète. Bien peu de mégacorporations ont envie de permettre à deux compagnies indépendantes d'en découvrir sur leur territoire. Lors des Mille Ans d'Apathie, beaucoup de corporations faisaient appel à des groupes terroristes pour attaquer les cibles ennemies. Avec le déclenchement récent des Secondes Guerres corporatistes, les compagnies ont commencé à créer de groupes de combat déguisés en terroristes. Leurs attaques apparemment exécutées au hasard contre des bureaux et des biens des compagnies rivales sont pour une bonne part une couverture d'actions corporatistes. Une guerre corporatiste ne dure jamais plus longtemps que nécessaire. Si une activité combattante devient trop évidente, il y a de grandes chances que la mégacorporation intervienne. Bien qu'aucune armée armée corporatiste ne soit suffisamment puissante pour défier une mégacorporation, on a déjà vu les bureaux de directions composer avec la puissance des armées des affaires.

LABORATOIRES

Comme règle de base, les corporations ne suivent jamais les règles. Le Cartel a levé une interdiction concernant les recherches sur les gaz innervant ; les corporations se mettent aux recherches sur un gaz innervant comme des mouches sur du miel. La Confrérie a dit "non" à la technologie ; les laboratoires corporatistes ultra-secrets enterré profondément sous la croûte lunaire bricolent avec les secrets des anciens.

Les corporations démentent catégoriquement tout ça, bien sûr, quand c'est mauvais pour les affaires. Mais quand ils viennent avec une percée révolutionnaire - nouvel ordinateur d'appartement qui ne crie pas d'obscénités et ne conduit pas ses utilisateurs au meurtre, ou une nouvelle arme high-tech qui tue plus efficacement que les machines de guerres déjà présentes dans la rue - vous pouvez vous attendre à ce que les marchands vantent leur marchandises sans sourciller.

ARMEMENT SECRETS. Ils comptent parmi les secrets les mieux gardés dans le monde corporatiste. Caché profondément dans les fondations de leurs bureaux, dans des bunkers anonymes sur les bases militaires, ou dans des parties oubliées sous la cité de Luna, ces laboratoires repoussent les limites de la technologie de destruction dans tous les domaines. Il existe des contraintes sur les recherches "autorisées", traditionnellement avec la bénédiction du Cartel, et il en existe de réellement plus audacieux : gaz innervant, armes nucléaires (qui ont été condamnés par le Cartel et la Confrérie, mais les tests continuent au-delà de la ceinture d'astéroïdes -ce qui est aussi interdit par le Cardinal), plate-forme armées automatiques, armes énergétiques, et guerre bactériologique. Soyez rassuré, tous ces moyens de destruction de masse existent, cachés à la vue du public. Ces laboratoires sont extrêmement bien défendus et ne font que très peu de publicité. Certains de ces laboratoires utilisent une autre activité comme couverture, mais reste à la vue du public du fait que beaucoup d'employés doivent garder une vie sociale.

RECHERCHES BIOTECHNOLOGIQUES. Si le Cardinal découvrirait que les corporations investissent dans les biotechnologies, il serait convaincu qu'elles sont les servantes d'Algeroth. Particulièrement des expérimentations immondes sont monnaie courante dans ces laboratoires : nouvelles maladies (et vaccins correspondants), clonage, régénération, test ADN. Tous ces domaines violent les règles de la Confrérie, qui a fait du corps humain une chose sacrée. Toutes les corporations participent à ces recherches à des degrés divers, mais Mishima est la plus ambitieuse dans ce secteur. Une ruineur core à propos de cadres très hauts placés travaillant sur le procédé permettant le transfert de leur intelligence dans de nouveaux corps clonés pour qu'ils puissent continuer à diriger leurs keiretsus indéfiniment.

TECHNOLOGIE NOIRE. Ici, les corporations se battent pour recréer les machines pensantes qui furent détruites lors de l'Âge de la Catastrophe. Les systèmes indépendants sont reconstruits et remis en ligne, et ils sont passés à la loupe en ce qui concerne des traces de Symétrie Obscure. Les laboratoires de Cybertronic sont les plus connus, en fait la majorité de ses recherches sont conduites dans la C-Base. Bien qu'ils développent des projets ultra-secrets en cybernétique et nanotechnologie dans des laboratoires secrets. Leur technologie est tout juste tolérée du fait qu'elle est évidente et visible ; mais si les gens savaient l'importance de l'équipement Cybertronic peut cacher dans un corps humain, la panique les gagnerait.

CHEVALIER EN ARMURE TERNIE

Aux yeux des observateurs extérieurs, vous avez l'air d'un agent corporatiste comme n'importe quel autre : une personne aux mains sales faisant un sale boulot. Vous faites de votre mieux pour ne pas déromper cette opinion, car elle vous rend bien service. Vous êtes cynique, blagueur et paraissez sans scrupules. Mais vous ne l'êtes pas. Dans ce monde vicié, vous êtes parvenu contre toute attente, à préserver vos idéaux. Vous évoluez dans la boue, mais cette dernière n'a pas de prise sur vous. Vous n'êtes pas corrompu. Vous avez votre propre code et vous les respectez. On ne peut pas vous acheter, vous menacer ni vous intimider. Vous faites de votre mieux pour protéger les innocents et veiller à ce que les coupables soient punis. Vous en prenez plein les dents, les subordonnés vous racontent des salades et vos supérieurs vous attendent au tournant. Mais ça ne fait rien. Au moment de vous coucher, vous savez que vous avez fait ce qu'il fallait.

CADRE CORROMPU

Sûr, vous touchez des enveloppes. Qui ne le fait pas ? Et quelle importance si vous connaissez deux ou trois personnes qui ont leur photo dans les fichiers du Bureau ? Sans elles, vous ne seriez pas arriver à cette position aussi rapidement. Si vous n'aviez pas exploité ces contacts, quelqu'un d'autre l'aurait fait. Pourquoi prendre au sérieux ces conneries à propos du caractère sacré du respect de la mégacorporation ? C'est bon les crétins. Ouais, vous y avez cru, vous aussi, mais c'était avant de voir le monde des corporations tel qu'il est vraiment. C'est chacun pour soi, maintenant, mon pote.

Tout de même, parfois, vous éprouvez des doutes. Parfois, vous vous demandez si ça en valait vraiment la peine. Et parfois, l'indécence de ce que vous voyez perce même votre façade cynique. Peut être qu'un jour, il se passera quelque chose qui vous obligera à faire face à ce que vous êtes devenu. Peut être.

VÉTÉRAN CYNIQUE

Comme le vétéran convaincu, vous avez traversé de nombreux combats et décroché de nombreuses palmes, mais vous avez perdu la foi quelque part en chemin. Peut être avez-vous vu mourir trop de compagnons, vu trop d'incompétence de la part de vos officiers supérieurs ou assisté à certaines des atrocités dont les troupes corporatistes sont capables. Quelle qu'en soit la raison, vous êtes aujourd'hui rebelle à toute autorité et affichez une tendance prononcée à contester les ordres et à vous moquer de vos collègues plus enthousiastes.

JUSTICIER DÉSABUSÉ

Vous avez été un bon procureur ou un bon flic au service d'une corporation. Mais vous avez vu trop de corruption et vous avez élevé votre voix contre elle. Ça vous a coûté votre boulot, votre famille et vos amis. Vous êtes désormais un individualiste cynique, embarqué dans une croisade solitaire pour nettoyer cette ville pourrie. Vous savez que le système est corrompu et que les méthodes légales sont impuissantes, et si cela signifie que vous devez administrer votre propre justice, eh bien cette idée ne vous fait pas peur.