

Extrait du Corporates

<http://corporates.free.fr>

Chronologie de la campagne

- La Campagne - Les Episodes -

Date de mise en ligne : samedi 18 décembre 2010

Description :

Le guide des épisodes

Corporates

Chronologie de la campagne

Date	Episode	Durée	Metteur en scène
Saison 1			
Septembre 2070	1- Mortel Placebo	qqs jours	Toque Rouge , le 02/09/2006
Octobre 2070	2- Trompe l'œil	qqs jours	DVH , le 16/09/2006
Novembre 2070	3- Post Mortem	qqs jours	Killer Bob , le 28/10/2006
Décembre 2070	4- Coaching à l'italienne	qqs jours	Madclicker , le 01/12/2006
Janvier 2071	5- D'outre Tombe	qqs jours	Killer Bob , le 16/12/2006
Février 2071	6- Trouver sa place	qqs jours	Killer Bob , le 01/06/2007
Février 2071	7- Quand H.P. loves Kraft...	qqs jours	Toque Rouge , le 23/06/2007
Mars 2071	8- Counterstrike	1 jour	DVH , le 29/06/2007
Avril 2071	9- Les oubliés	qqs jours	Madclicker , le 13/07/2007
Mai 2071	10- Rouge sang	1 mois	Jedi noir , le 10/11/2007
Juin-Septembre 2071	11- Pour une clonerie...	4 mois	Killer Bob , le 14/06/2008
Octobre-Novembre 2071	12- La Fourmilière	2 mois	DVH , le 19/09/2008
Saison 2			
Fugitifs			
Décembre 2071	13- Surendettés	qqs jours	DVH , le 04/10/2008
Décembre 2071-Janvier 2072	14- La Mauvaise Tête	1 mois	Killer Bob , le 18/10/2008
Janvier 2072	15- Golden Fiche	1 jour	Toque Rouge , le 28/08/2009
Janvier 2072	16- Sensations	qqs jours	Killer Bob , le 04/09/2009
Janvier 2072	17- Boomerang	1 jour	Madclicker , le 10/10/2009
Février 2072	18- Cinq à Sept	1 jour	Toque Rouge , le 20/03/2010
Février 2072	19- La peur au ventre	1 jour	Toque Rouge , le 16/10/2010
Mars 2072	20- Darwin Project	1 mois	Madclicker , le 12/11/2010

Chronologie de la campagne

Mars 2072	21- True Colors	qqs jours	Killer Bob , le 27/11/2010
Avril 2072	22- A l'envers	qqs jours	DVH , le 11/12/2010
Mai 2072	23- Opération Moïse	qqs jours	Toque Rouge , le 29/01/2011
Mai 2072	24- Une fuite radio et active	qqs jours	Thuluk , le 13/05/2011
Saison 3			

Saison 1 - L'agence PI

Black Mamba, Caribbean Jack, Cyberhell, Doc Mode, Fantastik Zeezoo et Mac Grive, 6 paumés ayant contractés une dette envers Herst Invest Corp, se retrouvent enrôlés dans l'agence PI ([Mortel Placebo](#)), une agence d'intervention pour mission en tout genre, pour laquelle ils vont devoir travailler jusqu'au remboursement total de leur dette.

Les affaires peinent à décoller, mais ils décrochent leurs premiers contrats ([Trompe l'œil](#), [Post Mortem](#)), contrats qui deviennent de plus en plus importants ([Coaching à l'italienne](#), [D'outre Tombe](#)), et qui les confrontent aux situations les plus sordides ([Trouver sa place](#), [Quand H.P. loves Kraft...](#)) et les plus étonnantes ([Counterstrike](#), [Les oubliés](#)).

Nos héros finissent par atteindre leur vitesse de croisière à Chicago quand ils sont envoyés sur la planète Mars pour une nouvelle affaire ([Rouge sang](#), [Pour une clonerie...](#), [La Fourmière](#)).

Saison 2 - Fugitifs

Après 7 mois passés sur Mars, nos héros se rendent compte qu'ils n'ont pas pu honorer les remboursements vers Herst Invest Corp durant tout ce temps ([Surendettés](#)). Redoutant les méthodes employées par la corpo vis à vis des mauvais payeurs, ils décident alors de fuir vers l'Australie et quittent Mars, débarquant en premier lieu à Macao où ils rencontrent une ancienne connaissance de Mamba ([La Mauvaise Tête](#)). Ils commencent à peine à prendre leurs marques qu'ils se trouvent mêlés à une bataille dans l'un des ports de Macao pour dérober une interface ADD-ON Gold en échange d'un moyen pour rejoindre l'Australie ([Golden Fiche](#)). Dans l'attente de quitter Macao, nos héros poursuivent leurs pérégrinations, et Jack se fait piéger en étant mêlé au meurtre d'une prostituée ([Sensations](#)). Alors qu'ils tentent de se venger de Nabuhito Kunimatsu, l'instigateur de cette mise en scène, nos héros sont rattrapés par Herst Invest ([Boomerang](#)) et Cyberhell est tué au cours de l'affrontement. Ses compagnons n'ont pas le temps de faire leur deuil car ils sont rattrapés par Crazy Huang à qui ils ont dérobé la Golden Fiche. Le trafiquant livre Doc et Mamba à Nabuhito Kunimatsu et ordonne la liquidation des autres ([Cinq à Sept](#)). Nos héros parviennent à s'échapper grâce à l'aide du mutant Logan et embarquent dans un sous-marin à destination de l'Australie. A bord de l'engin, ils sont confrontés à une créature mutante. L'imprudent Zeezoo s'aventure seul dans les coursives et se fait déchiQUeter, fort heureusement nos héros parviennent finalement à éliminer la créature et ses petits ([La peur au ventre](#)). Après un mois, nos héros arrivent en Australie et sont débarqués aux abords de Darwin où ils croisent un bladerunner nommé

Mojo ([Darwin Project](#)). Ce dernier leur permet de rentrer dans la ville grâce à Aliocha, l'un de ses contacts ([True Colors](#)). Là, ils découvrent les "parasites" qui vivent dans les hauteurs des bâtiments du Suburb de Darwin, et font la connaissance de Boba, le chasseur de mutant ([A l'envers](#)). Préférant éviter l'individu peu recommandable, nos héros se font enrôler par Aliocha pour mener une opération commando qui prive Darwin de sa principale source d'énergie ([Opération Moïse](#)). Pour éviter toute représaille, ils fuient la ville à bord d'un camion minier volé, et finissent par découvrir la vie hors des protections des mégapoles australiennes ([Une fuite radio et active](#)).

Saison 3