

Extrait du Corporates

<http://corporates.free.fr>

True Colors

- La Campagne - Les Episodes -

Date de mise en ligne : mardi 7 décembre 2010

Description :

Darwin, la multiple

Corporates

Mené par [Killer Bob](#), le 27 novembre 2010

Prologue

Notre groupe de clandestins vient de passer le checkpoint. Après un contrôle succinct, les camions roulent quelques minutes sur une route en très mauvais état puis s'arrêtent pour débarquer l'ensemble de leurs passagers. Si la plupart de ces derniers s'égayent et disparaissent rapidement dans les environs, les personnages restent sur place ne sachant pas où ils sont, et ne sachant pas où aller...

Chapitre I : Green Valley

Se mettre au vert

Contre toute attente, le ciel semble s'assombrir encore, la visibilité est quasi nulle tellement la pluie est forte et les nuages épais.

Une tornade approche ne laissant guère le choix à nos héros qui se réfugient dans la première ruine qui se présente mais qui offre un toit. Ils entrent donc dans le rez-de-chaussée dévasté d'un immeuble qui ne semble encore tenir debout que grâce aux énormes ronces et plantes grimpantes qui le couvrent.

Un petit groupe de pauvres bougres affichant des dégénérescences génétiques lourdes est déjà là, tassé autour d'un feu improvisé, non pas tant pour la chaleur que pour la lumière qu'il procure. Malgré les efforts de nos héros pour communiquer, le groupe ne leur adresse pas la parole semblant plus préoccupé par sa propre sécurité.

Jack essaye de s'armer en ramassant une vieille ferraille à laquelle s'accroche encore un petit bloc de béton et qu'il baptise sa "sucette".

La nuit de tempête se passe. Le lendemain, le temps semble s'éclaircir, et les personnages peuvent, malgré une brume persistante, voir de manière plus claire l'état de la ville qui les entoure ; Buildings délabrés ou effondrés, rues dévastées, le tout recouvert d'une végétation dense et anormalement vivace qui, depuis maintenant des années, grignote petit à petit les vestiges d'une ancienne grande ville... Ils se sentent bien loin de Chicago !



C'est également là qu'ils retrouvent Mac, qui était resté dans le Nebraska pour les réparations et qui les interpelle à grands mouvements de bras. Il leur expliquera qu'après avoir débarqué du Nebraska il a croisé le chemin d'une jeune mutante, Lily, qui, très excitée à l'idée de pouvoir agir, s'est immédiatement proposée de lui faire rejoindre ses compagnons. Et c'est tôt ce matin qu'elle vola un camion qu'elle alla planter directement dans l'un des postes de garde du Checkpoint, créant une pagaille suffisante pour que Mac puisse passer sans se faire remarquer. Il aurait également croisé Logan qui lui aurait dit qu'il allait juste faire un tour, qu'il n'était pas nécessaire de l'attendre et qu'il serait en mesure de retrouver le groupe.



Mac n'exposera ce détail qu'après que Jack et les autres aient entrepris de chercher Logan pendant presque une demi-heure...

Finalement, le groupe composé de Mamba, Jack, Mac, Doc et Mojo commence à évoluer dans cette ville, restant sur ce qui ressemble à un axe principal. Ils doivent s'écarter un instant pour laisser passer un véhicule lancé à grande vitesse. Un énorme 4x4 noir blindé qui, un peu plus haut, percute un "passant" sans même ralentir et fini par disparaître, rendant son calme à l'environnement malsain.

Beaucoup de vert, un peu d'espoir

Puis Mojo salue les autres leur signifiant qu'il va maintenant chercher son "contact". Au mot "contact", Mamba et Jack se rapprochent de Mojo, pour en faire leur nouveau "meilleur pote".

Ils décident alors de suivre les ornières laissées par la voiture noire, en supposant qu'elles mènent vers la ville. En chemin, Mamba ramasse une vieille barre de fer qu'elle met dans les mains de Mojo, celui-ci, interloqué, lui demande ce qu'il est supposé en faire ! Mamba lui rétorque qu'il a juste à la garder et qu'il lui rendra quand elle le demandera... Mojo se contente de rejeter la barre à terre, n'ayant visiblement pas l'intention d'être le porteur de madame !

Plus tard, pour vérifier vers où ils se dirigent, Mamba et Jack décident de prendre de la hauteur en grimpant sur de grosses ronces qui couvrent un immeuble. Alors que Mamba évolue tranquillement sur le mur végétal, Jack lui hurle soudain de sauter ! Il vient de voir se faufiler un scolopendre anormalement gros... Il semble que les insectes qui vivent dans ces ronces sont tout autant agressifs et dangereux que les plantes sont vivaces et développées, la nature a repris ses droits et, dopée au MitoV n'a plus l'intention de se laisser faire.

C'est en continuant d'avancer dans les traces du 4x4 que le groupe est attiré par une musique. Une vieille chanson française, à la qualité de son très mauvaise qui, ils le découvriront, provient d'une ancienne église plantée entre les buildings, et résonne dans tous les environs.

Devant le bâtiment se massent de nombreux mutants et malades. Certains attendent d'être servis par une cantinière rabougrie et tordue qui est occupée à faire bouillir une soupe de plantes qu'elle agrmente de gros insectes fraîchement "écossés". D'autres entrent à tour de rôle puis ressortent après avoir visiblement reçus des soins divers, dont des piqures.

Alors qu'une partie du groupe s'approche prudemment de l'entrée de l'édifice, Mamba fait le tour, cherchant une autre issue. D'un bond agile elle atteint une ancienne fenêtre et se faufille à travers les lianes pour entrer, restant postée en hauteur, collée au mur.

Mojo discute brièvement avec la cantinière et apprend, dépité, qu'à l'intérieur de l'église, officie un certain Aliocha, son contact...

Au son d'un "suivant" tonnant, les lames de plastique qui barrent l'entrée s'écartent, laissant apparaître un homme d'un âge certain mais robuste, habillé d'un simple pantalon de toile et d'une vieille blouse plus très blanche. Sur le torse il porte une sorte de harnais cybernétique d'ancienne génération.

Mojo interpelle alors l'individu, lui demandant s'il est bien Aliocha, ce que l'homme confirme. Lorsque Mojo évoque le nom de "Life for All" et parle du container avec lequel il est arrivé et visiblement destiné à Aliocha, celui-ci congédie tous ses patients et invite Mojo à entrer dans son domaine pour fêter cette bonne nouvelle. Mojo lui demande même s'il a besoin d'aide pour rapatrier le contenu du container mais Aliocha lui rétorque que cela devrait pouvoir se régler avec le capitaine Dallas.

Jack, Mac et Doc lui emboitent immédiatement le pas, signifiant à Aliocha qu'ils sont des amis, ce que Mojo confirme.

Quelques verres, quelques histoires...



Dans l'église sont aménagées des pièces de fortune, montées de planches et de bâches. L'une d'elle sert de cuisine et c'est là que Aliocha invite les nouveaux arrivants, leur proposant une bonne rasade de "Vodka" maison.

Mais, au grand désarroi des porteurs de cybernétique et surtout Jack qui s'inquiète pour sa "mobilité", aucune vraie source d'énergie n'est présente... La musique vient d'un antique appareil mécanique et la lumière, de lampes à huile...

Aliocha parle beaucoup et son fort accent russe ne le rend pas toujours facile à suivre, surtout quand il prêche.

Ils apprennent que Move Forward est une enseigne qu'utilisent toutes les Corps implantées à Darwin pour leur manigances les moins légales et les moins morales, afin de préserver leur image aux yeux du reste du monde. Move Forward est dirigée par ce que Aliocha appelle un "pantin", mis en place et contrôlé par les autres Corps. Ces dernières se partagent ainsi cette "join venture", même si elles continuent de lutter les unes contre les autres...

Au fur et à mesure de la discussion, les nouveaux arrivants apprennent certains aspects du fonctionnement de Darwin. Notamment du "Back Door", le port par lequel ils sont arrivés. Zone non officielle que les Corps tentent de garder sous contrôle par le biais du Sergent Foghorn et de ses milices en la gardant à l'écart de la faune de réfugiés qui vivent dans la grande ceinture de Darwin, là où nos héros se trouvent actuellement. Ceinture verte qui ne représente que l'extérieur de la ville, gigantesque bidonville installé dans les restes dévastés de l'ancienne banlieue de la mégapole qui siégeait ici dans les années 2030, avant le crash de la comète de Raisburgh sur l'Australie. Puis Aliocha leur parle également de Boba, qu'il qualifie de "chasseur de mutants" et qui contrôle en partie Foghorn. Selon ses dires, Boba est un homme très dangereux, qui dispose de gros moyens grâce à son trafic de mutants avec les Corps.

Du vert au noir

Durant la discussion, Mamba interroge Mojo sur l'utilité de sa tresse cybernétique. Pour le lui montrer, Mojo dégainé son arme avec et la pointe sur la jeune femme qui, au moment où Jack met à son tour Mojo en joue, lui dit, sur un ton sans appel, de ne jamais diriger une arme vers elle ou elle le tuera. Puis, remarquant le regard désapprobateur de Doc, elle lui signale que cette remarque est tout autant valable pour elle...

La tension redescendue, Aliocha leur parle de lui. Jeune généticien humaniste payant ses études en pratiquant l'Ultimate Catch, il débarqua en Australie quelques mois après le crash de la comète, dans le but de venir en aide aux populations sinistrées. Sans entrer dans le détail, il explique qu'après presque 40 ans passés à aider les populations de mutants, abandonné des Corps, puis relégué dans la partie la plus dévastée de Darwin, il avait décidé de lutter contre elles, et son arme serait la vérité ! Il dit en effet posséder un grand nombre d'informations sur les activités illégales et immorales des Corporations à Darwin.

Il leur apprend être le chef de l'organisation terroriste les Rainbow Warriors, et il a aujourd'hui besoin de nos héros pour mettre à exécution son plan... Aliocha se propose bien entendu de les payer.

Nos héros finissent par accepter la mission et le salaire :

Des bouteilles d'eau minérale, des pastilles de purification de l'eau, de la nourriture en sachets déshydratés... Mais aussi quelques munitions, un Colt, un pain de biocard, 4 masques à gaz. Ainsi qu'une puce matricielle contenant, d'après leur hôte, un puissant programme nécessaire à l'accomplissement de la mission.

Bien que tout cela semble représenter une vraie fortune aux yeux de Aliocha, Jack parvient à négocier l'ajout d'une batterie sur laquelle nos héros s'empressent de se brancher pour se recharger.

Puis Aliocha leur présente son plan, en trois étapes !

D'abord, il faudra entrer dans Darwin, c'est alors que les personnages comprennent qu'ils n'y sont pas vraiment encore...

Par "entrer dans Darwin" Aliocha entend "passer le premier mur" qui amènera le groupe dans la petite couronne de Darwin, là où se trouve la population active des natifs Australiens. Pour cela, il leur dit de s'adresser à la famille des Hollows, car ils connaissent un moyen d'y parvenir.

Ensuite, il leur faudra trouver un homme, apparemment un ancien collègue que Aliocha ne porte pas dans son cSur. Il leur donne pour cela une adresse, en espérant qu'elle soit toujours valide.

Enfin, l'homme en question travaillant directement pour Move Forward, il devrait pouvoir leur fournir un moyen de se connecter à la matrice mondiale via l'antenne satellite de Darwin qu'a implanté Gigax Corp. et ainsi pouvoir diffuser le message de Aliocha.

Chapitre II : Black Out

Marché noir

Une fois les dernières explications données, la cybernétique rechargée et de redoutables petites griffes "Tekagi" fabriquées à partir d'une poignée de malle par Mac et pour Mamba, nos héros se mettent en route. Ils s'en vont d'abord à la rencontre des Hollows, marchant quelques kilomètres avant d'atteindre la tranchée !



Ils s'arrêtent au bord d'une large crevasse dans le sol, visiblement due à un effondrement de l'ancienne chaussée qui se trouvait là. Ils sont accueillis par deux hommes, machette sur l'épaule et voient une petite communauté installée au pied d'un bloc d'immeuble et au bord de cette tranchée.





Ils demandent à voir Dan et sont dirigés vers une cahutte où un homme est assis en train visiblement de négocier avec deux autres. Il tient un fusil de chasse à canon scié, dont les canons sont en appui sur la table et pointent la personne qui est devant lui.

Arrive le tour de nos héros de se présenter devant lui. Sans attendre il leur demande combien ils lui proposent pour les faire passer. Après de courtes négociations le prix est fixé à 4 cartouches de chasse par personne, soit 20 au total, prélevées sur leurs derniers acquis.

Immédiatement après le paiement, Dan demande à Taxi, son compagnon, de "mettre en route". Ce dernier sera le pilote, nos héros constatent qu'il dispose d'un Sil cybernétique, Doc réalise qu'il n'est pas en état de fonctionnement !

Les compagnons ainsi que les deux autres passagers sont alors conduits dans un parking à la base de l'un des immeubles dans lequel se trouve un vieux Hummer 4x4 des années 40 en triste état.

Sortant du parking, une rampe qui descend dans la tranchée jusqu'à atteindre le flanc d'un gigantesque pipeline éventré ! Vestige des égouts...

Dan demande aux hommes forts de l'aider à pousser ; Ce sont Jack et Mamba qui s'y collent...

Le Hummer est poussé sur la rampe, prend son élan et démarre, Jack et Mamba sautent dans le véhicule qui s'élance, Taxi leur chauffeur branche son Sil cybernétique.

Le vieux véhicule poussif roule maintenant à allure raisonnable dans le noir absolu et ses passagers sont durement secoués.

Promenons-nous dans le noir

Soudain, le Hummer est soulevé suite à un violent choc, fait une embardée et s'arrête contre la paroi du pipeline, heureusement le moteur tourne toujours. Dans le choc, Mojo manque d'être éjecté et ne doit qu'à sa tresse et un réflexe de Mamba de rester dans le véhicule.

L'un des autres passagers n'a pas cette chance, et malgré une tentative de Jack pour le rattraper, se retrouve éjecté. Immédiatement, nos héros entendent ses hurlements dans le noir, accompagnés du terrifiant bruit de quelque chose d'énorme qui se débat dans le large conduit.

Taxi, le chauffeur est inconscient, sa tête a percuté le tableau de bord dans le choc. Mac allume brièvement le chalumeau de sa main et dans la faible lueur qu'il dégage, le groupe devine la silhouette gigantesque du crocodile qui est en train de dévorer leur ex-compagnon d'infortune.



Dan allume alors le projecteur du Hummer tandis que Mac s'installe au volant, c'est la panique dans le véhicule, tout le monde hurle à Mac de repartir alors que le monstre, qui vient de finir son "en-cas", se dirige de nouveau vers eux.

Mac, maintenant bien assis, cherche la ceinture de sécurité, l'auto-radio, essaye de régler les rétroviseurs... Réalisant que rien de tout cela n'existe plus dans le véhicule il se décide finalement à repartir, en grognant de dépit, et écrase l'accélérateur !

La poursuite s'engage, Mac se concentre sur la conduite dans un environnement particulièrement inadapté et semé d'obstacles. Dan éclaire la route du Hummer, Jack s'est allongé et tente d'ajuster sa visée au cas où...

Grâce aux talents de Mac, le crocodile ne parvient pas à les rattraper, malgré son apparente facilité à se mouvoir dans cet environnement. Visiblement lassé que sa proie lui échappe il fait alors un surprenant et impressionnant bond en avant, probablement aidé par sa puissante queue. Surpris et surtout stressés par cette immense gueule qui s'ouvre, Jack et Dan vident leurs armes, ce qui ne semble avoir aucun effet sur la bête...

A cause d'un obstacle trop soudain, Mac perd le contrôle du Hummer et s'emploie à le redresser, mais le crocodile bondit de nouveau, approchant dangereusement du groupe. Jack sort alors "la sucette" ! Mamba se couche sur lui pour le tenir, usant de toute sa force et ses dons d'adhérence, tandis que Jack sort son corps du Hummer et tend le bras vers la gueule du monstre, lui présentant "la sucette". Après un dernier bond, la gueule du croco semble prête à engloutir le Hummer et se referme...

Jack entend le béton craquer et la ferraille se planter entre les mâchoires de la bête, et est heureux de constater qu'il a toujours son bras. Quoi qu'il en soit, le croco ne semble pas apprécier la sucette et commence à se débattre sauvagement pour s'en débarrasser, laissant à nos héros le temps de prendre le large !

Durant la fin du trajet, Doc entreprend de soigner Taxi, qui s'en tirera avec une grosse bosse. Cela coûtera à Dan 4 cartouches.

Enfin la petite troupe arrive au terme de son escapade. Au fond du pipeline une lourde porte métallique s'ouvre après

que Dan ait "frappé" plusieurs coups dessus.

A l'ombre de Darwin

Nos héros se trouvent maintenant, au milieu de montagnes de débris, au pied d'un immense mur qui sépare cette partie de Darwin de la ceinture verte.

Ils commencent alors leur exploration de cet autre Darwin. Le quartier dans lequel ils se trouvent est plongé dans le noir et semble sans vie. Au loin ils distinguent des lumières, visiblement sur un autre quartier. Soudain ces lumières disparaissent et petit à petit leur quartier commence à s'allumer ! Au fur et à mesure que "l'énergie" investit le quartier, il reprend doucement vie.

Nos héros profitent de l'occasion pour chercher un appartement vide où ils trouveraient une douche !

Mojo commence à observer les alentours et finit par repérer, dans un sous-sol, un appartement qui ferait parfaitement l'affaire et que son proprio vient de quitter.

Mac fracture la serrure mécanique et ils investissent les lieux pour se refaire une beauté. L'appartement ne contient rien d'autre que le nécessaire, pas de technologie avancée, quasiment rien qui puisse consommer de l'énergie. Mojo récupère juste un sac à dos et laisse 1-\$ sur la table, que Mamba complète d'un billet de 100.

Après deux à trois heures, l'électricité est de nouveau coupée dans le quartier, pour être distribuée dans un autre.

Dans les rues c'est la misère, les équipements sont pour ainsi dire tous détruits depuis longtemps, un vieux bus fait payer son entrée à coup de "troc", des milices armées squattent les rues, sans doute supposées les protéger mais les rendant moins sûres encore ! Cependant il semble exister une vie active, des gens qui travaillent !

Lorsqu'ils croisent une ancienne station de métro murée, Jack récupère les restes d'un plan et trouve une station dont le nom correspond à l'adresse qu'ils cherchent. En s'y dirigeant, ils se rapprochent inexorablement de Darwin Heart.

Chapitre III : Total Red

Soie rouge.

Après avoir marché un moment, nos héros se retrouvent au pied d'un nouveau building se situant à peine à une rue du second mur de Darwin, celui qui enserme de son écran protecteur le cSur corporatiste de Darwin.

L'immeuble est aussi délabré que les autres et, à force d'observation, ils remarquent que le 15ème étage semble être le seul habité. Les 10 premiers sont recouverts de ces tristes végétaux qui ne laissent aucune issue et de vieilles armatures métalliques entourent le bâtiment.

Redoutant les insectes, le groupe cherche un autre moyen d'entrer. Finalement, ils trouvent, accroché à un poteau au niveau du 3ème étage, une ancienne machine-outil qui devait servir à faire de l'élagage. Il s'agit d'un engin

exosquelette de chantier doté de deux grands bras se terminant, l'un par une énorme scie circulaire, l'autre par une large pince.

Mamba monte sur l'engin puis hisse Mojo qui se place aux commandes. Mais il faudra d'abord faire appel à Mac pour rebrancher la machine à la batterie dont ils disposent avant de pouvoir la démarrer. C'est ainsi que Mojo pourra monter le groupe au 10ème étage en toute sécurité.

C'est de cette hauteur qu'ils découvrent Darwin Heart, une ville ultra moderne brillant des mille feux du luxe. De gigantesques dômes protègent la population des tempêtes et son haut mur masque la misère qui l'entoure.



Rouge sang

Nos héros gravissent les derniers étages à pieds. Au 14ème Mamba fait stopper la troupe, elle a entendu des voix venant du dessus, et part en reconnaissance.

3 gardes sont là, en poste devant un ascenseur central qui n'est pas muré à cet étage. Armés de fusils d'assaut et équipés d'armures lourdes ils ne semblent cependant pas très vigilants, perdus au 14ème étage d'un immeuble vide et délabré.



Nos héros mettent rapidement une tactique en place :

Mamba entrera la première pour créer l'effet de surprise et attirer leur feu, puis Jack et Mojo tenteront d'abattre des gardes tandis que Mac arrosera l'étage en couverture. Doc, qui ne dispose pas d'arme, restera à l'étage d'en dessous.

Mamba, armée d'un simple poing américain, entre en hurlant dans la pièce, courant dans la direction d'un poteau, pour se cacher derrière. L'effet de surprise est quasi total, deux des gardes restent figés, le troisième dans un réflexe étonnant, se retourne et ouvre le feu un peu au hasard, manquant sa cible.

Mac commence son arrosage. Jack qui a emboité le pas de Mamba et Mojo qui est resté à l'encadrement de la porte ouvrent le feu, mais leurs balles ricochent contre les armures des gardes.

Après avoir pu se rapprocher, passant de poteau en poteau, Mamba arrive au contact du premier garde et lui brise un bras d'un coup bien senti, puis elle repart aussitôt se mettre à l'abri. Jack, suivant de près achève ce garde d'une balle de son Ruger Falcon.

Au moment où le second garde tire une grenade dans sa direction, Mojo entre également, se mettant sous son feu. Mais il est abattu par Jack avant d'avoir pu tirer.

Le troisième garde est maîtrisé par Mamba, à terre et désarmé.

Le calme revenu, nos héros commencent à fouiller les gardes. C'est lors de cette fouille que Doc et Mojo reconnaissent un tatouage sur chacun de ces hommes, celui des Néo-Hommes... Lorsqu'elle entend cela, Mamba achève sans hésiter le troisième garde.

Jack et Mojo enfilent alors chacun l'une des armures des gardes. Tous entrent dans l'ascenseur et montent à l'étage supérieur. Ils arrivent dans une pièce plongée dans le noir. Jack s'avance alors, assurant à un éventuel habitant que tout va bien, que tout a été nettoyé !

Visiblement convaincu par les talents de comédien de Jack, un homme allume la lumière et se montre, suivi par une jeune femme. L'homme est leur cible, le professeur Gabriel Delawaire.

Lorsque nos deux faux gardes présentent Mamba comme une prisonnière, le professeur demande à ce qu'elle soit immédiatement abattue et, devant l'hésitation de ses supposés gardes, il sort une arme et s'apprête à faire feu. Mamba et Jack le maîtrisent alors, tandis que Mojo tient la jeune femme en joue lui intimant l'ordre de ne pas bouger d'un cil. Cette dernière hurle de peur et prend une balle dans le bras, de la part de Mojo qui lui répète de ne pas bouger...

Rougissez de vos actes

Nos héros demandent alors au professeur de leur fournir un accès à la matrice, vite et sans mentir ou cela risque de lui coûter des doigts. Suffisamment impressionné par le groupe qui ne semble pas plaisanter, il obtempère, leur signifiant cependant qu'il faudra attendre.

En effet, l'antenne Gigax Corp de Darwin n'est pas activée, le temps ne le permettant pas encore. Mais il suffit de patienter. Après une petite heure, le temps s'est de nouveau éclairci et, comme prévu par Aliocha, Gigax Corp ouvre son dôme !

Dans un fracas assourdissant, la calotte de métal s'efface, laissant apparaître les buildings qu'elle protège et l'antenne satellite de Darwin Heart. Le professeur ouvre alors un boîtier blindé qui contient des connexions matricielles, et il se branche, imité par Doc et Mojo.

La matrice de Darwin est rudimentaire, Mojo et Doc arrivent à l'extrémité d'un ponton qui conduit vers une plate-forme centrale. Lorsqu'ils entrent sur la plate-forme, ils sentent que la connexion perd de sa qualité, ils passent en satellitaire !

Au milieu de la plate-forme, une colonne d'eau semble protéger l'accès à la matrice mondiale. Il s'agit d'un puissant élémentaire qui ne laisse passer que ceux qui y sont réellement autorisés.

Doc charge alors la puce que leur a donné Aliocha et constate qu'il s'agit d'un anneau qui lui permet de contrôler l'élémentaire et de passer sans encombres pour répandre le message de Aliocha et révéler la triste vérité au monde tout entier... !!!

Doc ne s'y attardera pas, sachant qu'il est, pour elle, dangereux de rester connectée trop longtemps.

Une fois leur mission accomplie, Mamba remercie le professeur puis le jette par une fenêtre du 15ème étage, suivi de sa secrétaire... Eux aussi étaient membres des Néo-Hommes.

Epilogue



Grâce à nos héros, Aliocha, chef des Rainbow Warriors, a pu envoyer au monde son message !! Selon lui, le message de vérité sur ce que les Corporations font à Darwin City est crucial, dénonçant la misère qu'elles créent pour s'enrichir et les manipulations qu'elles utilisent pour leurs études et avancées scientifiques, dans le but d'améliorer le confort de tout un chacun au dépend des populations les plus démunies...

Aliocha peut enfin prêcher sur la Matrice, face au monde !

Bilan matériel et Dépenses

Le trésor d'Aliocha

- 4 packs de 6 bouteilles d'eau minérale
- Une boîte de pastilles d'épuration de l'eau
- 4 masques à gaz de bonne qualité (50~\$ pièce)
- 3 boîtes de cartouches de fusil de chasse (36) -> restent 20
- 2 boîtes de balles de calibre 45 (100)
- Un carton de sachets de nourriture déshydratée -> 30 repas
- 1 pain de biocarb
- 1 pistolet Ruger Falcon, calibre 45 (350~\$)
- 1 petit compteur de radiations (50~\$)
- 1 puce électronique contenant un puissant programme (Water Elemental Control 25kpg), identifié dans la matrice et ne pouvant être utilisé que par un avatar de niveau 5 minimum.
- Une batterie

Les effets personnels des 3 gardes corpo

- 3 fusils type FS3000 (12000~\$ pièce)
 - Interface 3
 - Viseur 3 (Démontage possible)
 - protection contre la détection 1
 - Verrouillage digital (Déverrouillage possible)
- 5 chargeurs de 30 cartouches 5.65 pour fusils
- 5 grenades pour les FS3000 (Bricolage possible)
- 3 couteaux de survie (50~\$ pièce)

Les effets personnels du professeur Gabriel Delawaire

- 1 H&K Defender 9mm avec chargeur plein (300~\$)

Dépenses

- Mojo : 1~\$
- Les autres : 100~\$