Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 20150113/37371/62471

POLARIS

LE JEU DE ROLE DES PROFONDEURS

IMMERSION

Un condensé d'aventures pour Polaris
Un projet SDEN/Site officiel

UN JEU DE PHILIPPE TESSIER,
FRANCOIS MENNETEAU
ET RAPHAEL BOMBAYL

BLACKBOOK EDITIONS

sden

Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

Après de nombreuses avaries, plusieurs pannes et une longue période en cale sèche, le navire Polaris est de nouveau paré pour l'aventure. Il est prêt pour l'Immersion.

Le Projet Immersion est née d'une volonté de plusieurs membres actifs du site officiel et de rédacteurs du SDEN de faire en sorte que ce jeu, notre jeu, ne sombre pas dans les abysses. C'est aussi un moyen pour nous de montrer que malgré des sorties peu fréquentes il est possible de faire vivre un univers.
C'est ce que nous avons souhaité avec ce premier numéro … premier oui, parce que nous espérons bien qu'il y en ait un second, puis un troisième et bien d'autres encore.
Mais avant d'en arriver là, nous vous présentons dans ce premier opus d'Immersion tout ce qu'il vous faut savoir sur le monde des contrebandiers et des trafics en tout genre sous la forme de nouvelles, aides de jeux, personnages notables et scénarios.

Et si jamais, il vous prenait l'envie de vouloir vous engager à notre bord, nous serons plus qu'heureux d'accueillir de nouveaux talents, qu'ils soient rédacteurs, illustrateurs ou autre.

Sur ces dernières paroles je ne vous retiens pas plus longtemps. Je vous souhaite une très bonne lecture et surtout de longues et bonnes aventures sous les océans.

Gwenael, Rédac' Chef

Si le jeu Polaris est resté à flot malgré toutes les difficultés qu'il a rencontrées, c'est en grande partie dû à tous ceux et toutes celles qui l'ont toujours soutenu. Par l'intermédiaire de sites comme le site officiel, le Sden ou l'Atlas, des joueurs et des joueuses motivés ont tout fait pour éviter que cet univers ne sombre dans l'oubli. Jusqu'à présent, ce soutien s'exprimait sur les forums où l'on discutait de points de règles, où l'on proposait des petites nouvelles, des aides de jeux, etc. Mais aujourd'hui, grâce au travail d'une vaillante équipe de rédacteurs et de rédactrices, cet univers du fond des mers se dote d'un nouvel outil, le magazine/supplément Immersion. En attendant que les nouveautés de la gamme ne débarquent dans vos boutiques, voici de quoi satisfaire votre curiosité sur certains sujets emblématiques de Polaris. Et pour ce numéro 1, les auteurs se sont intéressés à la contrebande.

Je tiens à remercier l'équipe de rédaction pour le travail accompli et pour avoir été, vaille que vaille, jusqu'au bout de cette entreprise. J'ai créé cet univers mais c'est bien grâce aux efforts déployés par tous ceux et toutes celles qui l'ont apprécié qu'il continue à vivre malgré les quelques torpilles qui auraient pu le faire sombrer. Alors merci à vous tous et à vous toutes de me donner envie de continuer alors qu'il aurait été certainement plus facile de laisser dériver le navire.

Je vous laisse donc avec ce premier numéro d'Immersion qui, je l'espère, vous plaira autant qu'il m'a plu. Bonne lecture, bon jeu et à très bientôt dans les profondeurs.

Philippe Tessier

Auteurs : Laurent "bubu" Buisson, Rodolphe "rodi" Bondiguel, Mickaël "Alacabone" Bony, Bertrand "Messahodyn" Marchal, Cyril "Sith"Berger, Dorothée "Missdo" Furic, François "Iron" Menneteau, "Nicolaris", "Orc", Gwenael Keck
Illustrateurs : Joël Mouclier, Geoffroy Thorrens, Jean-Baptiste Reynaud, Stéphane "Fufu" Furic, Thierry "mastertiti"Néron
Mise en page : Gwenael Keck

Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

Il avait passé deux mois à compiler des rapports et des holo-vidéos sur des chiffres, des noms, des organisations, du matériel. Il n'avait quasiment pas dormi. Ses yeux étaient rougis par la fatigue. Il sentait des petites piques à travers ses paupières. Mais il en avait l'habitude. Et ses talents étaient fort appréciés dans son organisation hégémonienne, le Prisme. Ce n'était pas un agent de terrain, il ne partirait pas faire de grandes missions, mais il savait trouver des informations comme personne. Le plus intimidant pour lui, c'était de parler en public.

*****

Saleté de mercenaires, fichus contrebandiers, pourritures de pirates qui écument nos mers et volent notre matériel. Je vous dis qu'avec une plus grande armée encore, nous les éliminerions tous.

Skim Loirad, Chef de section de la cellule Renseignement Méridien du Prisme

L'agent du Prisme se tenait droit devant son supérieur Skim Loirad. Il activa son holo-vidéo et la présentation commença. Décidément, il n'aimait vraiment pas son chef. Cet arriviste qui ne comprenait rien aux opérations de recherches sur dossiers. Il ne pensait qu'aux grandes opérations militaires et sublimait les agents de terrain : alors qu'il était lui-même un agent raté.

– Vous commencez ? demanda sèchement Loirad.

– Heu, oui. Alors, comme vous pouvez le voir, nous avons une recrudescence des activités de contrebande en provenance et en partance de notre territoire. Keryss semble être une plaque tournante pour les contrebandiers spécialisés dans le matériel de haute-technologie. Comme vous pouvez le voir, à ce niveau, dans la cité de Clemt, nous avons identifié un contrebandier du nom de Miles CLE 34 567.

– Qu'est-ce qu'on attend pour l'arrêter ? dit en s'énervant Loirad.

– Ce n'est pas aussi simple que cela. Nos agents sur place n'ont pas vocation à se substituer aux services de sécurité. De plus, cet homme est extrêmement discret.

– Faut-il les laisser faire ?

– Ce n'est pas non plus ce que j'ai dit. Regardez mon rapport, je vais vous le commentez en direct.

Durant une bonne heure, l'agent du Prisme montra, sous forme de graphiques et de rapports extrêmement précis, que le niveau de contrebande restait plus ou moins stable. Il exposa aussi que les peines en Hégémonie étaient les plus dures envers les contrebandiers. Cela avait permis de contrebalancer une tendance vue durant ces dernières années. La contrebande de matériel de haute-technologie était en net recul, mais le matériel de survie était, lui, en train d'exploser. L'agent du Prisme démontra aussi que le narco-trafic était stable. À cela, Loirad eut le poil hérissé. Il savait que cela était normal et même essentiel dans certaines stations, cependant, il méprisait toutes ces personnes qui pouvaient se droguer.
Puis, l'agent du Prisme aborda une partie délicate de son rapport. Il montra et prouva que la contrebande était nécessaire pour une nation comme l'Hégémonie. Loirad faillit s'étouffer en étendant cela.

– Comment pouvez-vous dire que la contrebande est nécessaire ? dit-il en rougissant de colère.

– En fait, et regardez bien ces points, et ces chiffres là. Vous remarquerez que, si on enraye la contrebande ou quelle passe sous un seuil limite, notre économie en serait pénalisée de 20% minimum.

À partir de là, Loirad menaça son agent d'incompétence et n'arrêtait pas d'aboyer sur lui. Il lui demanda immédiatement de revoir son jugement et congédia l'agent du Prisme. Celui-ci partit sans rien dire.

Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

*****

Alors p'tit gars, tu veux devenir contrebandier ? T'as sonné à la bonne porte. Avec moi, tu vas devenir le meilleur. Et, quel meilleur coin pour passer de la cargaison en douce ? Je te le donne en mille… en Hégémonie. Et oui, p'tit gars, ne fais pas cette tête. La Ligue Rouge, c'est pour les gagne-petits. Mais, l'Hégémonie, ça, c'est le dépôt généticien de la contrebande.

Un contrebandier donnant ses conseils a un bleu

L'agent du Prisme avait anticipé la réaction de son supérieur. Il avait envoyé un rapport via une source alternative pour griller ce Loirad. Il savourait intérieurement cette victoire qui allait faire sauter son chef et avec de la chance, le propulser dans la hiérarchie.

Le lendemain, Loirad avait un holo-rapport sur son minuscule bureau. Il pensait à sa soirée, au fait qu'il allait pouvoir se détendre tranquillement dans un des nombreux bars de Keryss et peut-être même se prendre du bon temps en charmante compagnie. Et, il eut une pensée fugace pour un agent sous sa coupe. Que croyait-il ? Qu'il l'aurait piégé aussi facilement ? Aussi bon que fusse cet agent, il ne découvrirait pas que Loirad arrondissait grassement son salaire grâce à ce Miles CLE 34 567. Une chance pour lui que cet agent ne fasse plus partie de ce monde.

Auteur : Sith

Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

Édito et Crédits 1

Introduction 2

Sommaire 4

Projets SDEN 5

Aide de jeu : La contrebande 8

- Les peines encourues 9
- Relation entre le douanier et le contrebandier 9
- Fréquence des contrôles et activités douanières 10
- Techniques utilisées par les contrebandiers 10
- Le fraudeur 15
- Le convoyeur 19
- Le passeur 21

Aide de jeu : Contrebande à Équinoxe 23

- Contrebande sans spécificité précise 24
- Contrebandiers spécialisés dans la diffusion d'informations 26
- Contrebande de produits illicites 26
- Les boucaniers 26

Aide de jeu : Contrebande en Hégémonie 28

- Les familles nobles 29
- Les seigneurs du crime 29
- Les villes 29

Aide de jeu : Contrebande en Ligue Rouge 34

- Les organisations criminelles 35
- Les villes et provinces 35

Nouvelle : À l'aube d'une carrière 39

Règle : Tarification 42

Règle : Gestion de la contrebande 45

Véhicule : Smuglee 53

Personnage : Lem Askaloum 58

Personnage : Limouss Kit 60

Personnage : Piotr Osprey 62

Personnage : Relations en tout genre 64

- Bunch 64
- Tom Weegins dit "le crabe" 65
- Karine Soldennah 66
- Vladimir Barachenko 67
- Lupo Torgsten 68
- Espérance 69

Synopsis 70

- Les dessous de l'affaire 70
- Pression morale 70
- Erreur 71
- Une cargaison peut en cacher une autre 72

Scénario : Pas de pause pendant le travail 73

- Pré-générique 74
- Introduction 74
- Acte I – Équinoxe 75
- Acte II – Le voyage 76
- Acte III – Au boulot ! 77
- Épilogue 80
- Expériences 80
- Annexes 80
- Plans de la station 81

Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

Salut l'ami, je suis Arkhos, un petit contrebandier sans envergure de la ceinture coralienne. J'ai toujours aimé travailler seul, vivant de petits contrats miteux, me permettant tout juste de me payer une piaule et quelques rations.

Il y a quelques jours, j'ai mis le pied à Dem, une petite station du sud du Pacifique. La population y est accueillante et chaleureuse mais une étrange atmosphère y flotte. C'est comme si quelque chose de conséquent s'y préparait… Mais, je préfère pour l'instant ne pas m'y intéresser. Il me faut juste une bonne ravageuse avant de vous raconter mon histoire.

Alors que je cherchais un petit contrat me permettant de vivre encore quelques semaines peinard, Mosès, le patron du Shufflepuck, m'a dit qu'il y avait cette nana, Cat, mais qu'elle était un peu spéciale…Assise dans un coin, toute seule, elle m'a fait sérieusement flipper. C'est une vraie beauté mais il y a un truc dans ses yeux. Un truc, genre je me mets toujours dans la merde… Moi, j'aime pas trop ce genre de contrat… Je préfère les trucs faciles, sans risque… Cependant, l'autre soir, après quelques verres, je me suis quand même décidé à lui parler, comme ça, pour voir… J'ai commandé deux verres de bière à Mosès, deux soupes de poisson à Fugu, le cuistot et j'ai tenté ma chance. Peine perdue… J'avais à peine posé mes fesses sur la chaise à côté de la sienne que j'ai senti une arme sur mon entrejambe. J'aime pas les gagne petits comme toi qu'elle m'a dit… Pas de soucis pour moi, j'ai plié les gaules et je suis retourné à mon vaisseau sur les docks…

En sortant, dans le sas, je n'ai pas pu échapper à la radio piratée de la capitainerie. Le chef de la sécurité expliquait qu'un navire monastère était en approche avec du lourd à l'intérieur et qu'il fallait que la sécurité soit nickel ! Un navire monastère à Dem. Par les Patriarches, ca c'était pas habituel…

Le lendemain matin, au Shufflepuck, j'ai consulté la liste de petites annonces réservées aux types comme moi. Les contrebandiers quoi… Il y avait bien deux ou trois affaires à se mettre sous la dent mais j'ai surtout surpris une discussion, entre Cat et Mosès, au sujet d'un cador dont la spécialité était de mettre en relation les contrebandiers à d'éventuels employeurs. Ce type, au nom un peu mégalo, le Moine Noir, passait de temps en temps. Je n'avais plus qu'à l'attendre et à passer le mot, à droite et à gauche, que je le cherchais… Mon attente ne fut pas longue, le lendemain soir, un inconnu me donnait rendez-vous sur mon navire.

C'était suffisamment étrange pour que cela titille ma petite curiosité. Et j'avais bien raison… En me présentant devant mon navire et me rendait compte très vite que le sas avait été ouvert… À l'intérieur, le silence régnait en maître mais une lumière blafarde provenait de la salle commune parvenant difficilement jusqu'à moi. Sur la table, un ordi m'attendait. Un film y tournait en boucle. Ce moine noir était cinglé ! Il s'était renseigné sur moi. Sur l'écran, un type encapuchonné se présentait à moi comme le Moine Noir en expliquant qu'il avait appris que je souhaitais le voir ! Comment avait-il pu l'apprendre et comment avait-il fait pour pénétrer dans mon bâtiment ? J'étais sidéré et un peu effrayé aussi… Après avoir visionné trois fois le film, j'étais un peu rassuré car il m'avait présenté ce que je cherchais et proposait de me rencontrer le jour suivant.

Le lendemain après-midi, le mystérieux individu encapuchonné revenait dans mon navire pour m'expliquer ce qu'il avait trouvé pour moi. Une très vieille organisation, autrefois florissante, avait besoin de jeunes contrebandiers pour relancer peu à peu son activité. Cela était sans risque et la structure offrait de nombreuses possibilités d'évolution. En plus, on pouvait travailler seul ou mener des contrats à plusieurs ! Trois jours plus tard, j'effectuais mon premier travail pour le SDEN !

*****

Comme Arkhos, nous sommes quelques uns à avoir osé reprendre la rubrique Polaris du SDEN. C'était en mars 2010. Depuis,

Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

nous réalisons une mise à jour tous les mois et nous mettons un point d'honneur à y intégrer un scénario exclusif à chaque fois. Nous avons même donné un petit coup de pouce à la création de votre nouveau mag favori. C'est pour cette raison que Gwenael le rédac' chef nous a laissé une petite plage pour exposer notre travail. Voici donc une succincte présentation des projets que nous menons :

- **La campagne Utopia 2.0 (rodi) :** C'est le premier projet à avoir été lancé suite à la reprise. C'est aussi ma campagne. Les personnages, tous originaires de la même fratrie de Dem, se lancent à la recherche de quatre clés permettant d'ouvrir un dépôt situé non loin de leur station. Dans le même temps, une nouvelle nation centrée sur Dem est en train de voir le jour. Cette campagne est calquée sur les évènements de la Directive Exeter et il arrive que les deux trames se croisent. Pour le moment, douze scénarios sont en ligne. Lorsque que les quatre suivants seront à leur tour en ligne, les personnages seront, en théorie, en possession des clés et se lanceront à la recherche d'une I.A. incarnée… Elle contient de très nombreux secrets sur le monde mais sera très difficile à retrouver. Enquêtes, infiltration, action, rebondissements se mêlent pour le plaisir de tous !

- **La campagne Apocalypse dans les Abysses (Sith) :** Sith est le deuxième contributeur à avoir rejoint le projet de reprise de la rubrique. Sa campagne a vu le jour quelques mois après le lancement d'Utopia 2.0. Elle s'articule autour de quatre scénarios qui vont amener les personnages dans différents coins connus du monde sous-marin, comme Équinoxe, et d'autres moins connus, comme Iagna en Alliance Polaire. Les personnages vont vite se retrouver confrontés à un tueur a gage qui a été engagé par Fragment pour tuer un agent double du Prisme. Sur fond de guerre froide entre l'état Polarien et le Culte du Trident, les personnages vont devoir savoir qui est ce tueur à gage et rapporter des preuves sur l'agent double. Cela sera nécessaire pour apaiser les tensions entre l'Alliance Polaire et le Culte du Trident. Cette campagne est construite de sorte à convenir à tous. Ici aussi, les personnages devront enquêter, infiltrer des milieux qui leurs sont inconnus, se mêler de politique et enfin découvrir un dépôt.

- **La campagne A la recherche d'Antea (Cédric, Sith, rodi) :** Troisième campagne, elle est écrite à plusieurs mains et réinvestit des articles réalisés au préalable sur la rubrique. Elle est le symbole du renouveau de la rubrique. Elle se veut dynamique et épique. Elle retrace l'histoire d'un prospecteur devenu fou suite à un accident lors de l'exploration d'une épave très prometteuse. Elle se déroule à Équinoxe puis en République du Corail avant de se terminer dans un lieu bien mystérieux. Si vous saviez les révélations que l'on vous prépare… Pour l'instant, seul Philippe est au courant… D'autant qu'une suite est encore à l'état embryonnaire mais pourrait voir le jour si certains d'entre nous réclament à corps et à cris d'autres révélations…

- **La campagne Les Pierres de Rackham Harding (Jwolf) :** Cette campagne est une petite nouvelle. Deux scénarios sont actuellement en ligne. Elle se trouve également sur l'Atlas Polaris mais elle a été relue et mise en page par nos petits doigts laborieux. Il s'agit encore ici d'une poursuite sous les océans. Pour le moment, les personnages sont à Équinoxe mais ont déjà joué quelques scènes dans leurs navires.

- **La campagne L'échelle de Jacob (Sith) :** La deuxième campagne de Sith se veut différente et originale. Il le dit lui même : "Nouvelle campagne en cours de rédaction, elle s'articule autour de la recherche d'un artefact qui date de la fin de la guerre entre les Généticiens et l'Alliance

Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

Azure. Cette fois-ci, les personnages seront immergés dans une aventure de type techno-thriller qui va leur permettre de vivre un scénario datant de l'Alliance Azure, mais aussi de faire un tour dans une station orbitale" (Sith)

Toutes ces campagnes utilisent une mise en page commune qui se veut claire et facile à imprimer. Elles sont mises en valeur par différents projets :

- **Azurane 3 (rodi) :** Azurane 3 est le deuxième projet de la communauté. Il s'agit d'une station azuréenne isolée et ayant conservée un mode de vie proche de la Rome Antique. Elle est totalement coupée du monde et ignore totalement ce qu'il se passe dans les fonds marins. Des PNJ, des lieux, des factions et de nombreuses intrigues sont décrites. Des plans et du matériel ont été également joints.

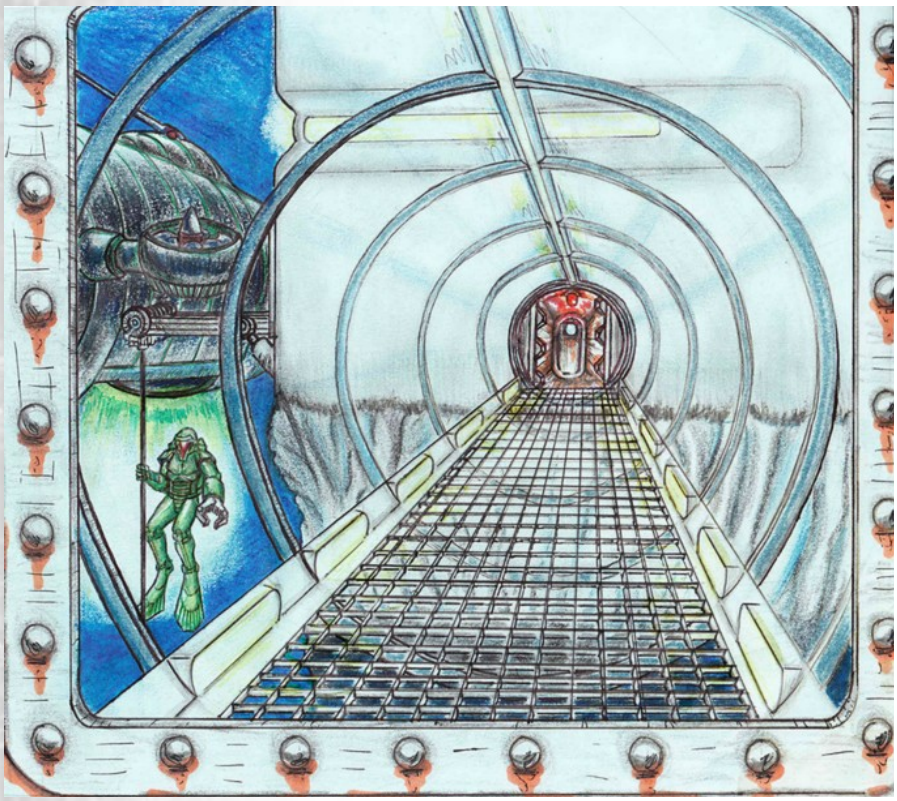
- **La Horde Behemoth et les Fils d'Alcyon (Sith et Cédric) :** Ces deux factions ont vu le jour quasiment simultanément et nous ont données l'idée d'écrire la campagne A la recherche d'Antea pour les mettre en avant.

- Des PNJ, des lieux, des navires, des rumeurs, des nouvelles et des dépôts clés en main figurent également parmi les travaux que nous avons mené. Le Moine noir est un exemple ainsi que le Sufflepuck, le bar qui sert de cadre aux aventures d'Arkhos le contrebandier. Nous essayons, dans la mesure du possible, de mettre en cohérence tous ces articles. Ainsi, le dépôt de Dem, créé par Sith, sera le dépôt ouvert par les personnages à la fin du premier acte de la campagne Utopia 2.0.

Et tous ces projets, ou presque, (cela était jusqu'ici un secret) tournent autour d'un généticien dont Philippe parlera très bientôt.

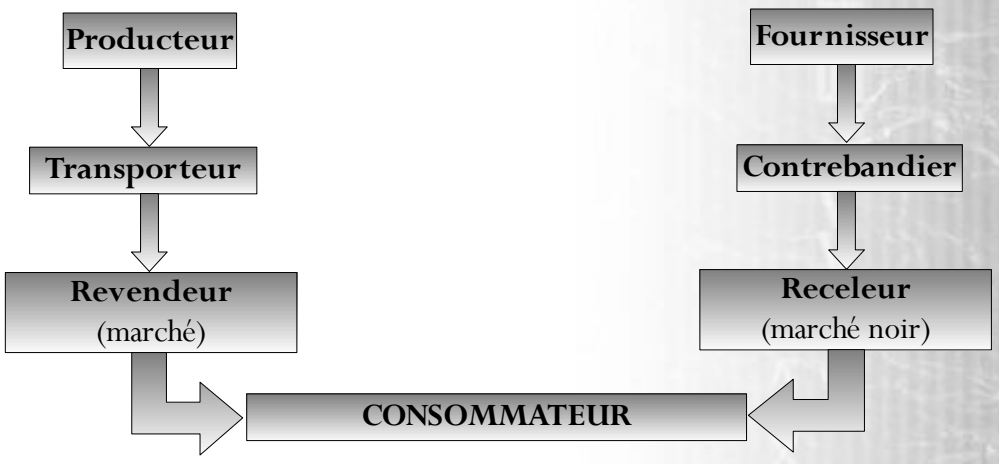
A bientôt sur le SDEN ou le site Officiel. Après tout, cela n'est pas important. L'important est que la communauté vive et qu'elle soit active et épanouie. A bon entendeur, salut !

Auteur : rodi



Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

La contrebande pourrait se résumer très simplement avec ces quatre mots, "transport illégal de marchandises". Le contrebandier fait parti d'une chaine parallèle et illégale pour la mise en circulation des produits jusqu'au consommateur. Il est le lien entre le fournisseur et le receleur, et ne s'occupe que du transport de la marchandise et exclusivement de ça. Par opposition à la filière commerciale classique dite "légale" ou le transporteur est le lien entre le producteur et le revendeur.



Le type de contrebandiers est déterminé par la cargaison qu'il transporte et uniquement cela. Dans le cadre d'une cargaison autorisée à la vente nous parlerons de "fraudeurs", dans le cas d'une cargaison interdite à la vente nous parlerons de "convoyeurs", et pour finir dans le cas d'une cargaison humaine nous parlerons de "passeurs". Ces trois types de contrebandiers sont bien distincts même si certains peuvent avoir plusieurs spécialités:

- Le Fraudeur (transport illégal d'une marchandise autorisée à la vente)
- Le Convoyeur (transport illégal d'une marchandise interdite à la vente)
- Le Passeur (transport illégal d'une marchandise humaine)

Attention il faut bien faire la différence entre une marchandise autorisée ou interdite à la vente, et la légalité d'une marchandise qui est due à la filière qu'elle a emprunté pour se retrouver entre les mains du consommateur.

La contrebande est une activité très développée dans le monde de Polaris. Elle y est pratiquée dans tous les océans et seules les nations les plus autoritaires, et généralement les plus répressives, peuvent se vanter de limiter les actes de contrebandes. De ce fait, que ce soit pour éviter des taxes, obtenir des objets interdits à la vente ou simplement éviter un contrôle d'identité aux douanes, il est rare de ne pas pouvoir utiliser ce marché parallèle. C'est avant tout une question de moyen et surtout de contact.

Bien que très présents, les acteurs de la contrebande préfèrent pour des raisons évidentes rester discrets. Ils seront d'autant plus difficiles à trouver que la marchandise est rare ou difficile à faire passer. De plus, un contrebandier est généralement spécialisé dans un type de marchandises et n'acceptera de jouer son rôle de transporteur que si les gains financiers couvrent les risques supplémentaires encourus.

Certains grands groupes se sont structurés sur plusieurs de ces activités et travaillent illégalement à temps plein. Ils maitrisent ainsi chaque étape de la contrebande, de l'obtention de la marchandise jusqu'à la revente. Ce type d'activité implique obligatoirement beaucoup de contacts aussi bien dans les nations sous-marines que dans

Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

l'univers de la piraterie. De ce fait, ce type de groupe propose beaucoup plus de marchandises et de services que la moyenne, mais leurs tarifs sont également beaucoup plus élevés.

Cependant, pour la très grande majorité des contrebandiers, le trafic de marchandises n'est qu'un moyen d'arrondir discrètement les fins de mois difficiles. Ainsi, lorsque l'on transporte déjà un volume de 300 tonneaux de marchandise, il n'est pas très difficile de dissimiler une petite quantité de produits interdits. Dans le pire des cas, quelques sols au douanier que l'on côtoie régulièrement permettront de passer quelques articles en toute discrétion.

Au final, c'est ainsi que l'on retrouve du matériel issu de la contrebande sur le marché noir. Et il est important de noter que la revente sur le marché noir n'est pas le rôle du contrebandier, cela reste possible sur des petites quantités, mais ce sont généralement les receleurs qui s'en chargent. Ils achètent ainsi toute une cargaison au prix de gros et se chargent de l'écouler via différentes filières selon le type de marchandise. Ainsi, un habitant du monde de Polaris pourra potentiellement acheter un objet de contrebande sans le savoir. Cela pourra être le cas par exemple sur les objets passés en fraude qui peuvent se retrouver sur les étalages d'un marchand peu scrupuleux. Mais plus généralement il faudra connaitre la bonne personne, passer par de nombreux intermédiaires et débourser quelques sols.

LES PEINES ENCOURUES_

Un contrebandier risque une peine qui est en rapport avec ce qu'il transporte. D'une communauté à une autre, les peines peuvent varier mais en général un fraudeur risque des peines de classe 1. Un convoyeur risque des peines de classe 2, voire des peines de classe 3 pour des produits ciblés contre lequel les communautés font la guerre (tels que les drogues ou certaines armes). Dans le cas d'un passeur, les peines sont minimum de classe 3 et peuvent atteindre la classe 4 dès lors que la contrebande profite à un commerce quelconque d'êtres humains.

Note aux MJ :
Attention tout de même au fait que les peines expliquées par la suite ne sont applicables que dans le cadre où le contrebandier se fait arrêter avec sa cargaison sans faire trop d'histoire. Il est bien évident qu'il peut y avoir des facteurs aggravants (frauder de très très grandes quantités, être multi-récidiviste, délit de fuite ayant mis en danger la vie d'autrui, atteinte à un Veilleur, prise d'otages, etc.). Vous devez en tenir compte et ne pas hésiter à alourdir les peines comme bon vous semble.

RELATION ENTRE LE DOUANIER ET LE CONTREBANDIER_

Nombreuses sont les techniques développées par les contrebandiers afin de convoyer le plus efficacement possible leurs cargaisons. Ils ont, comme dans beaucoup de cas, souvent un coup d'avance sur les douaniers censés les contrôler. Le service des douanes est le bras armé mis en place par les diverses nations pour lutter activement contre la contrebande. Attention ce service est situé en bout de chaine et travaille en étroite collaboration avec plusieurs entités telles que les Veilleurs, les unions de marchands, les pisteurs, les indics etc. qui essayent tant bien que mal de limiter cette activité. Les différents dispositifs permettant aux services d'ordres de prendre à défaut un individu faisant de la contrebande sont la plupart du temps en rapport avec les ruses mises en place par ses derniers pour faire passer leurs marchandises. Malgré cela, peu d'états peuvent se vanter de réellement influer sur l'économie parallèle qui découle de ces transports. Si on ne prend pas en compte les amateurs, moins de 15% des cargaisons illégales se font réellement

Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

intercepter. Un contrebandier va finalement rencontrer trois gros problèmes qu'il va devoir résoudre avec un panel assez large de solutions.

De quelle manière va-t-il s'y prendre pour faire sortir la marchandise de la station de départ ?
De quelle manière va-t-il s'y prendre pour faire rentrer la marchandise dans la station d'arrivée ?
De quelle manière va-t-il s'y prendre pour le trajet ?

FREQUENCE DES CONTROLES ET ACTIVITES DOUANIERES_

A l'arrivée dans une station, le contrôle douanier est pratiquement systématique car les risques d'épidémies et les conséquences que cela pourrait avoir dans des espaces confinés est trop grand. Il faut bien comprendre que les autorités tentent de vérifier le plus de navires possibles. Neuf submersibles sur dix arrivant dans une station sont contrôlés, même de façon sommaire. Et s'il n'ont pas les effectifs disponibles, au moins juste pour vérifier qu'il n'y a aucun problème et pas de gros risques apparents. En opposition à cela, les services de douanes sont rarement là pour contrôler les navires quittant la station mais cela peut arriver dans le cas de gros doutes, d'une dénonciation anonyme de la concurrence, de chargements suspects effectués le long des quais parfois sous surveillance vidéo, d'opération de filtrage massive pour X raisons etc…
Lors d'un trajet vous pouvez être contrôlé en pleine mer par les services douaniers des différents états des eaux territoriales dans lesquelles vous croisez, c'est en général assez rare sauf dans le cas où vous vous situez à proximité de la frontière entre deux états. Ces contrôles en pleine mer ont le mérite d'être pratiquement tout le temps des fouilles de fond en comble, ciblées et pas anodines pour un sol.

TECHNIQUES UTILISEES PAR LES CONTREBANDIERS_

Il existe une multitude de techniques permettant d'acheminer la marchandise d'une station A à une station B sans se faire attraper, pratiquement autant qu'il existe de contrebandiers, mais la plupart du temps, ce sont des variantes de techniques exposées ci-dessous. Bien sûr, cette liste n'est pas exhaustive, et ces techniques ne sont bien évidemment pas des carcans, certains individus font un mélange de plusieurs de ces procédés, et y ajoute leur touche personnelle, mais cela vous donnera un ordre d'idée de ce qui se fait aux quatre coins du globe.

METHODE DITE "A LA HUSSARDE"_

Même si personne ne sait réellement pourquoi certains contrebandiers utilisent ce terme (plusieurs hypothèses circulent à ce sujet), il désigne les contrebandiers ne pré-

Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

parant pas leur opération de transit. Ceux qui ne prennent aucune précaution, chargent la marchandise dans une station, empruntent une voie maritime quelconque et déchargent à l'arrivée dans une autre station. Tout ceci sans réelle prudence ou discrétion, ne se souciant pas des contrôles douaniers et comptant sur leur chance et leurs capacités à improviser. Cette méthode aléatoire est en générale utilisée par les débutants, les amateurs ou les contrebandiers occasionnels et le pourcentage de réussite est très faible. Ce terme est aussi utilisé par les jeunes fraudeurs n'ayant pas pris le soin de vérifier leur marchandise au chargement et se rendant souvent compte un peu tard que ce qu'ils transportent leur fait prendre de plus gros risques que prévu.

METHODE DITE "DANS LA MASSE"_

Ce procédé consiste à dissimuler une petite cargaison de marchandise illégale dans un gros chargement légal afin de noyer le poisson dans la mer. C'est une technique assez intéressante, qui peut d'ailleurs être utilisée aux détriments d'un transporteur bien intentionné si le contrebandier arrive à avoir accès aux chargements de départ et d'arrivée. Cette technique est souvent utilisée par les fraudeurs et à l'avantage de ne pas coûter bien plus cher que le transport normal, de ne pas faire prendre beaucoup de risques aux contrebandiers qui pourra essayer de s'en sortir en justifiant d'un chargement à son insu. Ce genre de méthode peut être mise en place de façon systématique sur des acheminements commerciaux réguliers entre deux stations, et ne nécessite pas de vaisseau particulier. Le gros défaut de cette technique est que les quantités ainsi passées ne sont souvent pas assez importantes.

METHODE DITE "DIPLOMATIQUE"_

Non cette méthode ne consiste pas à venir expliquer aux douaniers que les armes que vous transportez sont bonnes pour le développement durable de la vie dans les profondeurs d'Équinoxe. Certains contrebandiers ont des contacts très bien placés tels que les diplomates. Effectivement tout ce qui arrive par cette voie ne peut être fouillé et quand bien même, ne pourra être confisqué car protégé par l'immunité diplomatique. Il n'est pas rare de voir du personnel de divers corps diplomatiques arriver sur des stations en y faisant pénétrer des marchandises illégales. Ce genre de service ne s'accorde pas à n'importe qui et se paye souvent très cher en plus de cela. Cette manière de procéder est extrêmement efficace et sécurisée mais alors le contrebandier prendra énormément de risques en jouant avec des gens qui ont beaucoup de pouvoirs et peu de scrupules …

METHODE DITE "DE LA GRAPPE"_

En utilisant cette technique, le contrebandier fait souder sur la coque de son navire des compartiments qui ne sont accessibles que de l'extérieur. Certains douaniers ont déjà vu des navires ne ressemblant plus à rien si ce n'est qu'à une grosse grappe de corail tellement le nombre de loges était important. L'avantage de cette technique est que dans le cas d'un contrôle simple il n'y aura rien à l'intérieur du navire, même si il est bien évident que si les douaniers utilisent des armures lors d'un contrôle plus poussé, ils découvriront très vite la supercherie. Ce système est moyennement couteux à mettre en œuvre, efficace en cas de contrôle simple, mais a le gros désavantage de modifier grandement l'hydrodynamique du vaisseau avec les inconvénients que cela engendre, tout en interdisant la mise en cale sèche. Une variante plus couteuse de la grappe existe avec un système de détonateur permettant de larguer "les casiers" de la coque à n'importe quel moment.

Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

METHODE DITE "DU CACHE-CACHE"_

N'importe quelle embarcation a l'avantage d'avoir tout un tas de recoins permettant de dissimuler de la marchandise, et plus la taille du navire est grande mieux c'est. La salle des machines, le compartiment moteurs, les conduites électriques, les gaines techniques, le système de recyclage d'oxygène, le poste de pilotage sont autant d'endroits où l'on peut dissimuler la marchandise. Ajoutons à cela toutes les caches que le contrebandier a réussi à créer tel que par exemple des doubles fonds, des faux panneaux de contrôle, des inter-ponts etc. L'avantage est que ça ne coute pratiquement rien, et offre une multitude de solutions aux contrebandiers, même si les douaniers ont tout un tas de documentations leurs énumérant les "cachettes standards" suivant le type de navire, et qu'ils sont rodés aux diverses ruses utilisées par les convoyeurs pour dissimuler des cargaisons illégales. C'est la technique la plus couramment utilisée et il est possible de voir un panel assez ingénieux d'idées sur ces engins où le moindre espace vide est utilisé.

METHODE DITE "DE LA CORRUPTION"_

Avec ce genre de technique le contrebandier compte sur le fait d'arriver à soudoyer le ou les douaniers lors d'un contrôle si ces derniers découvrent la marchandise. La plupart du temps les convoyeurs utilisant cette méthode connaissent parfaitement la station d'arrivée et le comité d'accueil est prévenu. Cette technique a l'avantage de permettre au contrebandier d'utiliser un navire sans cache ni équipement spécifique à ce genre d'activité, et de ne pas dissimuler la cargaison. S'il est contrôlé au départ ou de manière inopinée en pleine mer alors le contrebandier compte souvent soudoyer de la même façon les douaniers. Cette technique reste quand même fortement aléatoire, car certaines personnes sont incorruptibles, et même en arrivant dans une station où le comité d'accueil fermerait les yeux, voire ne contrôlerait volontairement pas un navire contre un dû, il faut aimer se jeter dans la gueule du requin à plaques. La plupart du temps cette technique est surtout utilisée en dernier recours quand un contrôle se passe mal, pour corrompre les fonctionnaires d'états à petits revenus.

METHODE DITE "SAUTE DOUANE"_

Cette technique consiste à faire entrer ou sortir de la marchandise d'une station sans passer par un accès connu et donc accessoirement protégé par une douane. Certains contrebandiers ont des passages secrets (conduit de ventilation, porte dérobée, accès aménagé dans les inter-niveaux, couloir de service etc...) dans la zone de fret qui permettent de passer dans la zone publique d'une station sans passer devant les services de douanes et vice-versa. En général cette technique est plus utilisée pour faire entrer ou sortir d'une station des personnes discrètement, et ces voies sont en général jalousement gardées secrètes par les passeurs. Le désavantage est que ces passages sont souvent étroits et ne permettent pas le passage de marchandises. Ils ne sont que très très rarement divulgués, et leur nombre est limité dans chaque station. Dans le cas où un de ces accès a été découvert par les services de sécurité, il sera alors probable qu'il ne servira plus que de piège à contrebandiers pour les autorités, et le malheureux possesseur de ce passage désormais obsolète n'hésitera pas à vendre cet accès pour éliminer la concurrence de façon simple et rentable.

METHODE DITE "DES MEDUSES"_

Les contrebandiers pratiquant ce genre de méthode, utilisent en général des tierces personnes plus ou moins grassement payées pour convoyer la marchandise. La technique consiste a ingérer des "boulettes",

Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

puis à les faire ressortir après le passage de douane par voie rectale. Certains contrebandiers sans scrupule proposent même de lourdes opérations permettant à un chirurgien de supprimer tout bonnement une partie de certains organes (rein, foie, estomac) pour y stocker la marchandise qui sera retirée une fois arrivée à destination. Les avantages sont que le contrebandier ne prend pas le risque de passer la douane et aucun navire personnel n'est requis, mais à l'instar de cela, la méduse prend énormément de risques car si les "boulettes" sont constituées de drogue et qu'elles se percent une fois dans l'organisme, c'est la mort assurée par overdose. Dans le cas de l'opération chirurgicale, la méduse se remettra difficilement des interventions médicales. L'inconvénient avec cette méthode est qu'elle ne permet de faire passer qu'une cinquantaine de boulettes d'une dizaine de grammes chacune, et la marchandise doit donc être de petite taille comme de la drogue, des pierres précieuses etc.

METHODE DITE "DES FAUX"_

Les contrebandiers utilisant cette technique sont en général des fraudeurs tentant de faire passer une cargaison volée en cargaison officiellement légale grâce à la falsification de données. Ils modifient la traçabilité d'un produit, son origine, sa filière d'acheminement, sa facturation etc. De ce fait, ils arrivent à mettre sur le marché légal, un produit volé ou d'origine douteuse … De la même façon, la falsification peut être faite sur des identités pour qu'un passeur fasse sortir ou entrer dans une station un individu désirant rester discret. L'avantage est qu'il n'y a ici rien à dissimuler aux yeux des douanes (matériellement parlant) à la différence des autres techniques, mais l'inconvénient est que les douaniers sont dotés de redoutables logiciels d'analyse de faux, d'un œil entrainé et que les contrebandiers utilisant cette façon de procéder ont souvent besoin de tierces personnes pour les falsifications avec le cout supplémentaire que ça induit naturellement.

METHODE DITE "RESEAUX SOUTERRAINS"_

Les contrebandiers de la plupart des villes parois ou des stations posées à même le sol (les complexes, dômes, cités aquatiques) connaissent des tunnels souterrains permettant de passer d'un complexe à un autre, ou d'une station à une autre sans repasser par le service de douane. Ils empruntent la plupart du temps des galeries réalisées de façon artisanale, parfois celles créées par les foreurs, voire par celles utilisées par les soldats souterrains. Cette technique a l'avantage d'éviter tout bonnement les douanes, et certains passages sont assez larges pour acheminer de très importantes quantités de marchandise. Le désavantage est le danger encouru, le contrebandier risque de rencontrer des patrouilles de soldats souterrain voire même des foreurs qui pourront lui être fatal, et dans le cas de tunnels artisanaux, les risques d'effondrements, d'éboulements et donc de se retrouver piégé dans les entrailles de la terre sont importants, car beaucoup de ces tunnels se dégradent avec le temps et ne sont pas entretenus. Ces réseaux sont de véritables labyrinthes et certains se ramifient parfois sur des longueurs extrêmement grandes. En hégémonie les membres du réseau de Telma Tiltane sont réputés pour connaitre beaucoup de ces accès.

METHODE DITE "DU LEURRE"_

Cette technique consiste à attirer volontairement l'attention des douaniers à un endroit pour en profiter et passer à travers les mailles du filet ailleurs. Cela peut être possible pour de nombreuses marchandises, par exemple lors d'un passage à un contrôle d'identité pendant qu'un leurre refuse de s'y soumettre dans une file adjacente, suivant son comportement il pourrait attirer et monopoliser plusieurs douaniers, laissant

Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

ainsi un filtrage plus rapide dans les autres files. Dans des cas bien particuliers où la somme du chargement est colossale, il est arrivé qu'un fournisseur jette même littéralement dans les bras des douaniers un contrebandier juste chargé comme il faut, afin de laisser le champs libre ailleurs. Les escales effectuées par un leurre peuvent aussi alerter les services de douanes, si par la suite ce dernier ne se soumet pas facilement au contrôle, cela peut rapidement faire perdre beaucoup de temps à un grand nombre de douaniers suivant la taille du navire. Cette technique a l'avantage de bien marcher, mais l'inconvénient réside dans le timing qui doit être parfait au risque de faire échouer l'opération. De plus cela peut couter vite très cher suivant l'ampleur du leurre.

METHODE DITE "DU CONE AMOUREUX"_

Cette technique consiste à prendre la ligne maritime la plus rapide entre la station de chargement et de déchargement à l'aide d'un vaisseau sur-vitaminé, de foncer à vitesse maximum sans s'arrêter, même si cela le fait s'écarter des voies maritimes classiques. Dotés de ses engins surpuissant, les contrebandiers ne cherchent pas à être plus discrets que cela vis à vis des services douaniers, ni à faire opposition mais bien à passer entre les mailles du filet le plus rapidement possible en limitant le risque de se faire rattraper. Ils comptent sur l'effet de surprise, la lourde réactivité des douanes, ainsi que sur leur équipement lent et non adapté pour les intercepter. Cela ne veut pas dire que ces navires ne sont pas armés, car ceux qui sont prêt à employer de si gros moyens et prendre tant de risques n'ont pratiquement plus rien à perdre et sont donc souvent équipés de quelques belles surprises même si dans la majorité des cas la panoplie défensive est bien plus impressionnante. Cette méthode a de nombreux avantages, les contrebandiers travaillant ainsi ne lâchent jamais le morceau et ne se rendent jamais (la plupart du temps bien sur, car le navire est à eux et coute une vrai fortune), le trajet est extrêmement rapide et la marchandise est très difficile à intercepter, par contre c'est couteux, et peu de personnes disposent de ce genre de navire. Ce type de transport est utilisé la plupart du temps pour de la marchandise qui fait encourir de très gros risques en cas d'interception par les contrebandiers et de très lourdes pertes aux fournisseurs typiquement dans le cas de grosses cargaisons de drogues ou d'armes.

Il faut bien comprendre que tous les jours de nouveaux moyens plus ou moins fiables sont inventés par les contrebandiers en tout genre, et que les douaniers eux aussi se remettent constamment à niveau afin de contrer ces nouvelles méthodes. Il n'est pas rare que les services de douanes du monde entier fassent du nettoyage dans leur propre rang et tentent d'infiltrer des grandes organisations afin de se mettre au goût du jour et de faire de grosses prises. Ce sont là deux professions opposées mais étroitement liées, en perpétuel changement et qui évoluent quotidiennement l'une par rapport à l'autre.

Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

LE FRAUDEUR_

PRESENTATION DETAILLEE_

Le fraudeur est un contrebandier qui transporte une cargaison normalement autorisé a la vente n'ayant pas suivi la filière commerciale classique de mise en circulation, filière contrôlée par les diverses administrations du fond des océans. Pour faire simple la marchandise transportée aurait pu se retrouver sur l'étale d'un marché ou dans une échoppe si tout avait été en ordre et fait de manière légale. La marchandise doit être autorisée à la vente comme par exemple de la nourriture, l'alcool, les pièces de navires, etc. Emprunter la filière illégale et écouler son stock sur le marché noir permet de s'affranchir de diverses contraintes et se traduit par une économie non négligeable en sols. Les contrebandiers sont en général utilisés afin d'éviter aux receleurs de payer les diverses taxes sur les produits (valeur ajouté, dédouanement, mise en circulation, impôts, etc.), ou de s'abstenir de respecter les diverses normes et règles associé aux produits, certes nécessaire mais souvent très lourdes notamment en terme d'hygiène pour la nourriture par exemple, de conditionnements, de durées d'expositions, de dates de péremptions etc. Les fraudeurs sont aussi utilisés pour convoyer des produits dont on ne veut pas remonter la traçabilité, par exemple provenant d'un vol ou ayant une provenance pas forcement très claire. De même quelques consommateurs discrets ne veulent pas acheter certains produits de manière officielle avec toute le paperasserie administrative et donc la traçabilité qui va avec, c'est le cas pour certaines armes par exemple. Les fraudeurs transportent également les différentes contrefaçons et même si ces produits sont par définition interdits a la vente, ils sont associés a cette catégorie de contrebandiers.

Ce sont des gens méfiant, car les forces de l'ordre veulent à tout prix les prendre en flagrant délit et tentent constamment de les piéger. D'ailleurs, ces contrebandiers ne sont pas toujours très discrets surtout à leur début, lors de leurs premiers contacts, quand il est nécessaire pour eux de se faire connaître (il y a beaucoup de monde sur le marché des fraudeurs) et espérer ainsi obtenir leurs premiers contrats, même de petites envergures.

Beaucoup de gens finissent tôt ou tard par devenir fraudeurs, même momentanément ne serait ce que pour amortir les longs trajets, payer les faux frais, entretenir un navire couteux ou se faire de l'argent sans nécessairement avoir une formation ou de gros moyens de départ.

DESCRIPTION DE LA FILIERE_

En général les fraudeurs peuvent être contacté dans une multitude d'endroits (dans des bars, au détour d'une ruelle sombre, le long des docks, prêt d'un centre de stockage de marchandise, au abord d'un entrepôt de fret, etc.). Mais le dénominateur commun à tout ces endroits est qu'ils ne sont que très rarement fréquentés par les autorités. Vous n'aurez donc que très peu de chance de trouver des fraudeurs à proximité d'un poste de surveillance des Veilleurs, alors que dans un bouge du niveau -3 a Équinoxe vous pourrez aisément en trouver plusieurs. Attention tout de même, car sur la quantité totale de fraudeurs, les escrocs, amateurs, débutants et autres voleurs sont légion. Sans prendre de précautions et en louant les services d'un fraudeurs à la va vite vous risquez dans 30% des cas de tomber soit dans un traquenard (raquette, disparition de marchandise, vol), soit sur des amateurs ne faisant ce genre d'opérations qu'occasionnellement ou des débutants n'ayant pas la carrure et l'expérience nécessaire. Tout ceci pourrai engendrer des désagrément plus ou moins ennuyeux pouvant aller du simple retard de livraison, à de la marchandise détérioré du-

Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

rant le transport ou à une cargaison perdue, volé ou bloquée par les autorités compétentes. Sur les 70% de fraudeurs restant vous aurez un tout autre gage de qualité avec des prestations à la hauteur, même si le risque zéro n'existe pas et que personne n'est à l'abri d'un contrôle inopiné ou d'une dénonciation.

La plupart du temps si vous utilisez les services d'un fraudeur avec un minimum de réputation et de professionnalisme, il saura prendre toutes les précautions nécessaire (en donnant un autre lieu de rendez-vous en cas de problèmes, en faisant des recherches sur son ou ses interlocuteurs, en demandant des renseignements précis sur la cargaison, les délais à respecter, etc.), mais ses tarifs seront aussi un peu moins attractifs. En général les fraudeurs préfèrent s'occuper de toute la logistique de A à Z (de l'acheminement de la marchandise, de la restitution à l'endroit convenu avec l'employeur, de la méthode de transit utilisé, de l'itinéraire à emprunter etc.). De cette manière cela leur permet de garder une multitudes de portes de sorties pour éviter certains désagréments, comme celui de se faire balancer par un concurrent ou simplement de se faire attraper par les Veilleurs ou tout autres services de sécurité.

Les contrebandiers ne travaillent pas forcement en solo et se gardent bien de le dire afin de toujours avoir des cartes dans leurs manches et donc moins ils en révèlent mieux ils se portent. Le meilleur contrat que l'ont puisse proposer à un fraudeur se résume à prendre la cargaison du dock X et de l'amener dans la station Y, en les laissant s'organiser à leur convenance avec leurs techniques et leurs combines. Malheureusement tout est souvent un peu plus compliqué, il y a des délais et les commanditaires aiment souvent prendre quelques garanties qui vont en opposition avec les zones d'ombres que veulent garder les fraudeurs. Il faut juste que les deux parties tombent d'accord. Dans la majorité des cas, le fraudeur est payé à la fin de son service étant donné qu'avant il a la cargaison en otage, maintenant certains demande une avance pour les différents frais nécessaires au transport (matériels spécifiques, corruption de douaniers, achat de code d'identification au marché noir, etc.) et finalement rares sont ceux qui ont peur de ne pas être payé car chaque fraudeur prend les mesures nécessaire à sa survie, et les mauvais payeurs sont toujours rattrapés.

RISQUES_

Le nombre croissant de fraudeurs est en fait étroitement lié aux faibles risques encourus en cas d'interception par les services spécialisés. Effectivement un fraudeur ne risque que des peines de classe 1, c'est à dire une grosse amende égale à deux fois la valeur théorique de la cargaison à plus ou moins 20%. Bien évidemment toutes les marchan-

Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

dises seront confisquées. Dans le cas de récidives, l'amende pourra être majorée et une interdiction momentané de séjour dans la station concernée (jusqu'à une année) pourra être prononcée. Si, par exemple, un contrebandier se fait prendre avec une cargaison de 20 bouteilles de ravageuse d'une valeur totale de 8 000 sols, il risque de payer une amende d'environ 16 000 sols (entre 12 800 sols et 19 200 sols), se fera confisquer ses bouteilles et s'en tirera avec un peu de chance sans un passage a tabac par des douaniers trop zélés.

COMMENT OBTENIR DU MATERIEL ?_

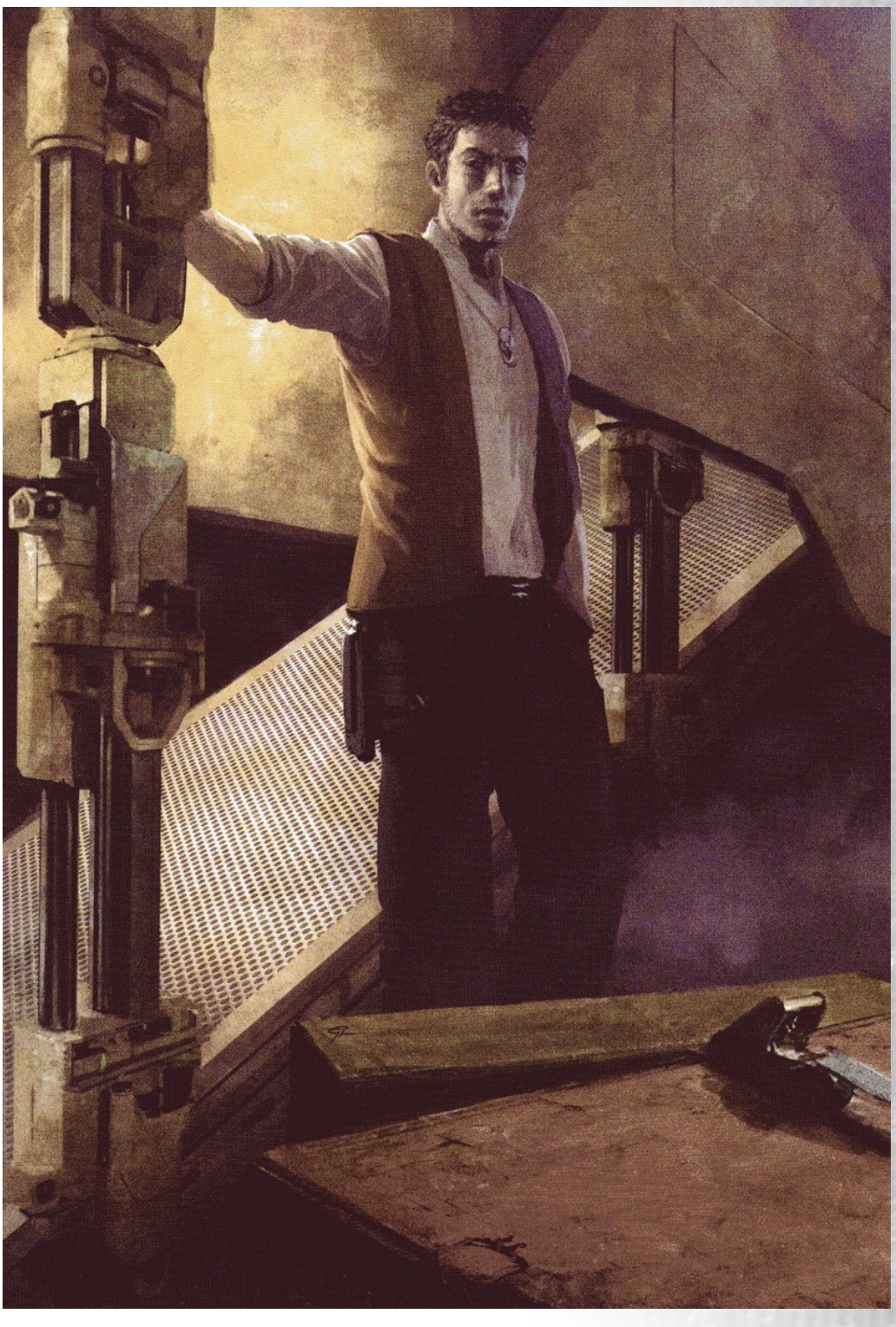
Les objets issus d'un passage en fraude sont légion dans le monde de Polaris. Ces objets étant légaux, on les retrouve très fréquemment sur les étales. Par conséquent, la façon la plus courante d'obtenir du matériel passé en fraude se fait à l'insu de l'acheteur. Seul un prix particulièrement bas peut alerter le consommateur, mais ne se plaindra certainement jamais d'avoir fait une bonne affaire. Il faut noter cependant qu'il est rare de voir un marchand casser les prix sur ce type de marchandise. En effet, une baisse des prix implique directement un manque à gagner et attire l'attention de la concurrence. Par conséquent il ne le fera que s'il en possède une trop grande quantité qu'il doit écouler en un temps limité ou si la marchandise provient d'un vol et peut clairement être identifiée. Au final la personne profitant le plus de ce type de fraude est le vendeur lui-même. Il aura ainsi acheté à prix moindre une marchandise qu'il pourra revendre au prix du marché légal.

Les contrefaçons, également assimilées à de la fraude, ne suivent généralement pas ce schéma. En effet, elles impliquent plus de discrétion de la part du vendeur, car un œil averti peut les déceler très facilement. On ne retrouvera donc sur les étales que les objets parfaitement imités. Les autres se vendront par conséquent sous le manteau ou dans des zones où les autorités sont particulièrement absentes ou laxistes. Et l'acheteur, sauf s'il est particulièrement crédule, se doutera de l'origine contrefaite de l'objet. Ici, Il sera attiré pas des prix pouvant être de 2 à 10 fois moins élevés. Pour une grande partie de la population, la contrefaçon est le seul moyen d'accéder à certains objets normalement hors de prix.

Enfin, la dernière grande catégorie d'objets achetés en fraude sont les objets pour lesquels la discrétion est de mise. Plus qu'une simple marchandise, on achète le service qui va avec, celui de ne pas pouvoir remonter jusqu'à l'acheteur. Les buts peuvent être très différents, mais généralement l'acheteur désire utiliser un objet autorisé sous certaines conditions, mais hors du cadre de la loi. Ces marchandises étant généralement tracées et fichées par les autorités, l'acheteur paye pour ne pas être directement associé à l'objet. Lorsque l'on passe par le marché noir pour ce type de produit, une future utilisation illégale de celui-ci ne fait généralement aucun doute pour le vendeur, lui-même ne revendant probablement que des marchandises volées. Par conséquent, ce type de services se paye très cher et impliquera une confiance toute relative mais réciproque entre le vendeur et l'acheteur. On ne trouvera donc que rarement ce type de contrebande sous le manteau et même dans ce cas, le vendeur ne le proposera qu'à une personne de confiance ou une personne qui lui à été recommandée. Au final le meilleur moyen d'obtenir ce genre de service reste d'avoir le bon contact. Par chance tout s'acquière, même les contacts et pour cela il faut du temps, de la finesse et de beaucoup d'argent. Le temps est nécessaire pour étudier les milieux mafieux, se rendre dans quelques bars ou autres lieux fréquentés par toute une population généralement peu recommandable et ainsi connaitre quelques personnes. Ces intermédiaires ne seront pas forcément directement des revendeurs, mais pour quelques

Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

sols ils pourront vous indiquer qui contacter. C'est à ce moment là que la finesse intervient. Si vous êtes trop maladroit on vous prendra pour un poisson clown et au détour d'une coursive mal éclairée vous risquez de faire de mauvaises rencontres. Si vous manquez de crédibilité on peut vous prendre pour un Veilleur ou un agent des autorités locales, cela vous placera automatiquement dans une position très délicate. Enfin si vous faites preuve de trop d'arrogance, vous risquez de brusquer quelques sensibilités. Car après tout si vous étiez vraiment un caïd, pourquoi avoir besoin de leurs services ? Là encore, vous prenez le risque de devoir explorer les fonds marin sans combinaison. Si vous avez survécu jusqu'ici, la marchandise issue de la contrebande est presque à vous. Il ne vous restera plus qu'à débourser quelques plaquettes de sols, ou mieux, proposer un échange qui soit intéressant pour les deux parties.



Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

LE CONVOYEUR_

PRESENTATION DETAILLEE_

La plupart du temps devenir convoyeur est la suite logique pour un fraudeur qui en voudrait plus, mais il peut arriver que certains commencent directement en tant que tel.

On parle de convoyeur quand la marchandise transportée n'aurait jamais eu la chance de se retrouver dans une boutique pour la simple et bonne raison qu'elle est interdite à la vente. C'est le cas des divers produits stupéfiants, de certaines armes, de matériels de pointe développés secrètement par des nations, de technologies militaires, de matières prohibées, de substances médicales illicites etc. Il est à noter que dans ce cas la contrebande ne sert pas qu'à faire entrer un produit interdit dans un pays ou une station, mais peut servir à le faire sortir malgré un interdit, nous parlerons alors d'évasion. Il faut aussi comprendre que la marchandise convoyée ne peut être obtenue qu'au marché noir, à la différence de la marchandise transportée par un fraudeur. Cela peut poser un réel problème, car certaines marchandises ne peuvent se trouver que chez très peu de personnes, voire chez un seul receleur. Le convoyeur doit donc être extrêmement sérieux aux risques de se retrouver libéré de ses obligations en pleine mer sans armure.

Les risques pour un convoyeur sont accrus car les peines sont plus lourdes. Les fournisseurs sont aussi plus méfiants et dangereux, mais les contrats rapportent bien plus, les vendeurs à la sauvette que fréquentait le fraudeur ayant troqué leurs gilets matelassés contre des vestes de trafiquants. En devenant convoyeur, le contrebandier monte d'un cran dans la hiérarchie des truands, maintenant une cargaison interceptée par les forces de l'ordre n'est plus remboursable en sols et il faudra rapidement trouver des solutions en cas de problèmes de ce type. Honorer ses contrats coute que coute est plus qu'important pour ce genre de contrebandiers s'ils souhaitent se faire un nom. Dorénavant il faut se faire beaucoup plus discret qu'en tant que fraudeur, fini le cache-cache avec les force de sécurité, devenir convoyeur signifie passer en mode furtif, il ne faut surtout pas laisser de traces qui permettrai de remonter une quelconque piste et encore moins jusqu'à ses fournisseurs et receleurs, car cela pourrai être fatal. Le convoyeur est donc pris entre le marteau et l'enclume, d'un coté les forces de l'ordre et de l'autre les trafiquants en tout genre.

DESCRIPTION DE LA FILIERE_

Les convoyeurs peuvent trainer à peu prêt partout dans les lieux bondés de monde, ils aiment se mêler à la populace, écouter les rumeurs et profiter de la moindre information exploitable. Les bars et les dock sont leurs lieux de prédilections en gardant à l'idée qu'ils évitent les endroits trop fréquentés par les autorités. Ils ne vont que très rarement a la rencontre d'un client, et s'ils le font c'est parce qu'ils ont entendu parler d'un contrat potentiel. Ils n'iront jamais directement mais feront intervenir une tierce personne qui les recommandera.

Dans cette catégorie de contrebandier il y a peu d'amateurs (moins de 6%), les convoyeurs sont pratiquement tous des professionnels et ceux qui ne le sont pas ne font que très rarement de vieux os. Si vous cherchez ce type de contrebandiers et que vous n'avez personne vers qui vous tourner, la plupart des barmen seront vous aiguiller.

Lors de la première rencontre il n'est pas rare qu'un convoyeur ne donne pas de réponse à un client inconnu ou nie carrément avoir ce genre d'activités, préférant le recontacter d'une manière ou d'une autre qu'il aura choisi après de multiples vérifica-

Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

tions. Il faut garder a l'esprit qu'ils encourent de graves peines et qu'ils cherchent à minimiser les risques de se faire attraper. La méfiance et le flaire sont leurs meilleurs armes. Ajoutons à cela que l'échec peut leur être plus néfaste que le refus d'un contrat. Les convoyeurs sont donc des personnes avec de très grandes qualités psychiques, ils maitrisent leurs émotions de façon impressionnante et possèdent beaucoup de sang-froid. Ils sont généralement stoïques, patients, difficilement influençables, bref ce sont des individus qui ont un contrôle parfait de leur paraitre. Un convoyeur de talent pourrai certifier à un douanier qu'il ne transporte rien d'illégal en s'allumant une clope sur une caisse dissimulant des armes prohibés et tout ça sans tressaillir d'un cil.

Le gros problème que rencontre les convoyeurs est celui de la communication. Ils doivent être connus par le milieu (fournisseurs, receleurs, indics etc...), respectés pour leur travail, craints par la concurrence, tout en restant le plus invisibles et méconnus possible aux yeux des services douaniers.

En ce qui concerne la technique utilisée pour transporter la marchandises, tout les convoyeurs respectent pratiquement les mêmes principes que les fraudeurs, à savoir qu'ils tentent aux maximum de livrer à leurs façon, en essayant de prendre le plus possible de liberté vis à vis de la méthode à utiliser. Ils préfèrent par contre prendre la marchandise au plus prêt du navire et donc de ne pas s'occuper de lui faire passer la zone de douane. En ce qui concerne le trajet à proprement parler, ils affectionnent particulièrement les méthodes d'acheminement directs jusqu'aux receleurs leur permettant ainsi d'éviter les contraintes imposées par leurs commanditaires tel qu'un itinéraire précis, des points de contrôle, des délais de livraison, etc. Ces contraintes restent néanmoins rares, mais peuvent être imposée dans le cas de cargaisons très spéciale (rareté, couts, etc.).

En général le convoyeur est payé à la fin du contrat par celui qui récupère la marchandise à l'arrivée, mais un acompte peut être demandé au départ.

Les convoyeurs peuvent travailler en groupes très structurés et volumineux ou en solo, mais en général ils sont organisés en petites équipes de cinq ou six membres qui se connaissent bien et qui possèdent un navire souvent approprié a leurs méthodes.

RISQUES_

Un convoyeur s'expose à des peines de classe 2 au minimum. Cela correspond à la confiscation de la marchandise avec une amende beaucoup plus lourde que pour un fraudeur (équivalente a cinq fois le prix de la cargaison, estimée à plus ou moins 10%), d'une mise à disposition variable pouvant aller jusqu'à 30 jours de travaux d'intérêts généraux (pénibles et épuisants) et d'une interdiction de séjour dans la station pouvant atteindre cinq ans. S'il y a récidive les travaux d'intérêts généraux se transforment en un court séjour en prison. Pour certaines marchandises comme les drogues, les armes et suivant les nations, des peines de classe 3 peuvent être appliquées. Celle ci amènent directement le contrebandier en prison pour un séjour de courte à moyenne durée. Il devra également payer une amende particulièrement salée et se verra associé a une interdiction définitive de séjour sur tout le territoire de la nation/communauté dès sa sortie.

Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

LE PASSEUR_

PRESENTATION DETAILLEE_

Les passeurs forment la troisième et dernière catégorie des contrebandiers, ils ne transportent que des humains et leur but est de les faire entrer ou sortir d'un territoire de façon illégale. Il peut y avoir de nombreuses raisons à ce genre de transport, mais finalement deux types de cargaisons sont possible, soit les humains sont consentant et désirent ce transport, soit ils ne le font pas de leur plein gré et le subissent. C'est d'ailleurs cela qui déterminera les risques encourus par le passeur en cas d'arrestation.

Les contrebandiers appartenant à la première catégorie sont appelés plus couramment "les passeurs de vies". Ils transportent de manières officieuses des personnes qui le désirent et qui veulent garder l'anonymat pour diverses raisons comme une interdiction de fouler tel territoire, une mise en quarantaine, une astreinte statutaire ou politique à résidence etc. Les passeurs de la deuxième catégorie appelés "les passeurs de morts". Elle comprend tous ceux qui font du transport d'êtres humains dont le but est de nourrir les réseaux obscurs des diverses stations sous-marines. Dans ce cas la marchandise est alors destinée à alimenter le plus souvent des réseaux de travailleurs clandestins, à fournir en cobaye quelques laboratoires de recherches ou à alimenter les réserves des banques de corps hégémoniennes. Il y a une grande différence entre ces deux types d'individus en terme d'éthique, mais aux yeux des autorités, ils sont tous à mettre dans le même panier et sont donc tous regroupés sous le terme de passeurs.

Cette branche de la contrebande est la plus lucrative de toute et les passeurs ont souvent un train de vie plus qu'agréable, mais c'est également la plus risqué, car les peines sont très lourdes.

Pour devenir passeur il est nécessaire d'avoir une très grande expérience dans le domaine de la contrebande et de posséder un réseau relationnel diversifié et de qualité. En général peu de passeurs font ce type de contrats plus d'une dizaine d'années et, dans la majeure partie des cas, soit ils se font arrêter et emprisonner, soit ils disparaissent de la circulation. Les plus doué se rangent dès qu'ils ont mis suffisamment d'argents de côté pour se mettre a l'abri.

DESCRIPTION DE LA FILIERE_

Il est extrêmement difficile de contacter un passeur sans l'aide de relations. Vous n'en trouverez pas à profusion comme les fraudeurs, ni même discrètement grâce aux dires d'un barman. Ces contrebandiers là sont très discret. Ils sont peu nombreux et n'aiment en général pas traiter avec les étrangers et les personnes non recommandées par des gens de confiance de leur entourage.

Dans cette branche de la contrebande, il n'y a pas de place pour les froussards, les ringards ou les amateurs. Ce sont des gens qui sont souvent très dangereux même si il ne le portent pas forcement sur eux. Très doués et doté d'une capacité à improviser hors du commun ce sont des experts de l'évasions. Ce sont pour la plupart de vieux tauliers de la profession et ils connaissent pratiquement toutes les ficelles du métier. Calmes et réfléchis, ils sont difficiles à prendre et à surprendre. Ce n'est pas le type de cargaison qui veut cela, mais les peines encourues sont tellement lourdes que les passeurs sont toujours en alerte. Les contrebandiers effectuant ce genre de travail ont un passif et une expérience très importante dans le milieu de la contrebande. Il est aisé de comprendre que dans cette branche vous ne trouverez aucun amateur ou débutant. Chaque "passeur de vies" a ses

Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

propres techniques pour convoyer sa marchandise et ils les gardent jalousement, car c'est leur fond de commerce et leurs seules garanties. Ils disposent le plus souvent d'un panel de solutions assez impressionnantes suivant les lieux où ils se trouvent et possèdent à coup sûr quelques relations pouvant leurs fournir de l'aide ou des faux en tout genre (identités, accès, documents, autorisations, etc.). On dit souvent que leur talent réside dans la qualité de leur réseau de relations.

La clientèle qui a recoure a ce genre de service est très hétéroclite, cela peut aller d'un riche marchand voulant s'éclipser discrètement, en passant par une prostituée oppressée désirant changer de vie, au diplomate assigné à résidence.

Les "passeurs de morts" sont généralement plus dangereux que leurs collègues. Ce sont des êtres calculateurs, n'ayant aucune pitié ni compassion, car ils ont vendu leurs humanité et n'ont souvent plus grand chose à perdre. Attention ces individus ne s'occupent que du transport et aucunement des reconnaissances, rapts, enlèvements, négociations ou reventes. Ils ne sont qu'un des maillons de la chaine qui permet le commerce d'êtres humains. Les chasseurs de primes peu scrupuleux ou autres boucaniers ne font appel à eux que pour le transport. Certains groupes comme celui des "Marchands de chair" possède généralement une structure de ce genre intégrée à leur organisation. Elles n'ont de ce fait que très rarement besoin d'avoir recours à des contrebandiers de ce type.

En général la cargaison ne détermine pas la tarification du transport mais certaines marchandises nécessitant des soins particuliers peuvent faire flamber les prix comme par exemple le convoyage de certains mutants, enfants, hybrides, êtres féconds ou individus maitrisant l'effet Polaris. Les passeurs travaillent très souvent en groupe, mais il arrive que certains bossent en solo. La taille d'un groupe de passeurs détermine la quantité de personne pouvant être transporté. Une rumeur à vous glacer les sang prétend que Voghn le Renégat vendrait des quantités tellement importantes d'êtres humains qu'il les négocierait au poids tel des morceaux de viande.

RISQUES_

Le passeur est le contrebandier qui risque les plus gros ennuis s'il se fait prendre. Ce sont au minimum des peines de classe 3 qui seront prononcées dans le cas ou il ne transporte que des gens consentants. Ces peines se traduisent par un séjour en prison de courte à moyenne durée, ainsi qu'une interdiction définitive de séjourner sur tout le territoire de la nation/communauté à sa sortie. Dans le cas où le contrebandier transporte des gens contre leurs gré, il tombe sous le coup des peines de classe 4. Ces peines varient suivant les états, mais ce sont les pires qui soient (de longues durées de prison, le bagne, la perpétuité, l'exécution sommaire ou même l'exil en surface chez certaines nations). Les détenus ayant reçu des peines de classes 4 seront au mieux traité par les nations les plus civilisées comme des esclaves ou de la main d'œuvre gratuite.

Auteurs : Alacabone & Orc

Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

Les contrebandiers sont très nombreux et appréciés sur Équinoxe, en effet dans la cité fluctuante, le marché noir est toléré par les Veilleurs tant que cela ne met pas la cité en danger.
Il n'est pas rare de rencontrer des contrebandiers dans les bars et si vous en cherchez un, les barmen sont les meilleurs informateurs qui puissent exister. Tout les bars d'Équinoxe possède des alcôves, des salles privées afin de discuter à l'abri des regards et des oreilles indiscrètes, le plus souvent ces salles sont des réserves mais dans certains bars, on peut trouver des salles totalement aménagées pour cela. Cependant faites attention à qui vous vous adressez car l'escroquerie est fréquente dans la cité.

Si la contrebande s'est développée sur Équinoxe ce n'est pas particulièrement du aux taxes sur les marchandises (taxe de à 5% de la valeur globale de la marchandise) mais plutôt pour éviter d'avoir à faire avec l'Union des Marchands Libres (p.86 Polaris). Ces derniers sont très influents auprès des prêtres et négocient les taxes. Cette organisation est aujourd'hui la seule qui décide de l'emplacement et de l'espace alloué à chaque marchand. Pour en faire partie et ainsi bénéficier de quelques avantages, la cotisation annuelle est de 5 000 sols. L'Union est particulièrement influente au niveau 0 et les six dirigeants se retrouvent régulièrement au bar du Charlatan (niv. 0). À ces taxes et cotisations s'ajoutent parfois les taxes sur les navires de commerce imposées par l'Union des Dockers d'Équinoxe (niv. 2).

De plus certains produits restent interdits sur Équinoxe (les armes lourdes et toutes les armes à partir du niveau 7 ainsi que tous les produits sensibles – explosifs, produits de contamination biologique, etc.). De ce fait, si pour les produits de base le prix du passage en douce correspond à 10% de la valeur marchande, pour les produits interdits les prix peuvent très vite grimper.

Il n'est pas difficile de corrompre les Veilleurs de base, tant que cela ne nuit pas à la cité et ils apprécient grandement un petit plus. Même les membres du Culte peuvent fermer les yeux sur certaines transactions si vous leur apportez une information sur quelques espions, des conspirateurs ou sur des découvertes scientifiques, archéologiques, etc. Ils préfèrent très largement ces renseignements ou du matériel plutôt que des sols. Par contre il est plus qu'inutile de vouloir corrompre les forces d'élite.
À noter que la moitié des agents du service d'hygiène sont liés d'une manière ou d'une autre aux organisations criminelles et sont donc facilement corruptibles. Quand aux douaniers, il est aisé de les acheter. Cependant ils n'hésiteront pas en cas de doute, et à tout moment, à inspecter un navire.

L'entrée des personnes sur Équinoxe passe obligatoirement par le contrôle des ID et même si les Veilleurs ne sont pas très regardant sur la véracité des ID, ils veillent à ce que tous passent par les contrôles afin d'éviter que des armes lourdes ou du matériel dangereux n'entrent dans la cité, sans parler des maladies.

On comprend donc pourquoi avec toute cette corruption et ces organisations de contrebande, le marché noir d'Équinoxe est si actif. Les prix peuvent aller du simple au double. Il n'est pas rare d'y trouver des produits alimentaire, surtout au niveau 0, en effet l'Union des Hydro-agriculteurs et Éleveurs aimeraient vendre eux mêmes leurs produits pour ne pas avoir à subir les tarifs imposés par l'Union des Marchands Libres. Il est possible de trouver ces hydro-agriculteurs au bar de la Tornade (niv. 0). À noter qu'à ce même niveau le bar le Vénus possède des salles réservées aux "réunions d'affaires".

D'une façon générale, il y a toute sorte de trafics sur Équinoxe. La contrebande classique qui transporte des marchandises lé-

Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

gales ou non (les convoyeurs et les fraudeurs), mais aussi du transport de personnes qui souhaitent entrer ou sortir de la cité fluctuante en toute discrétion (les passeurs). Un nombre important d'organisations criminelles font également du trafic d'êtres humains. Si tous les contrebandiers font aussi commerce d'informations, certaines organisations se sont spécialisées dans ce domaine. Et même si on ne peut pas dire qu'ils sont à proprement parlé des contrebandiers, ils se considèrent bien comme tel.

CONTREBANDE SANS SPECIFICITE PRECISE_

GROUPES INFLUENTS_

L'Union des Marchands Libres : Les six dirigeants sont souvent au bar du Charlatan (niv. 0).

L'Union des Transporteurs (niv. 0) **:** On peut rencontrer Lopmar le Voyageur, le chef de cet union au bar de la Radiance (niv. 0).

La Guilde des Marins (niv. 1) **:** Cette guilde se livre à de la contrebande en toute discrétion.

L'Union des Dockers d'Équinoxe (niv. 2) fournit le marché noir, fait de la contrebande et taxe les navires de commerce. Leur chefs Caliano est un puissant homme d'affaire qui vit au niveau 7, c'est un des trafiquants les plus actif de la cité.

L'influence de nombreuses associations de contrebandiers commence à ce faire sentir à partir du niveau -2 d'Équinoxe et il vaut mieux savoir à qui l'on s'adresse pour éviter de donner des informations à une bande rivale.

Les vestes bleues (niv. -3, secteur ouest) **:** Cette organisation criminelle fait dans la contrebande, mais aussi dans le transport de personnes. Elle est dirigée par Ivana veste bleue, une ancienne des services administratifs du Culte du Trident.

La faction Léoren (niv. -3, secteur nord) **:** Cette faction fait dans la contrebande d'armes, mais également dans l'assassinat. Leur chef Léoren est un mutant autofécond qui a engendré semble-t-il de nombreux enfants.

Féodom (niv. -5) **:** C'est une organisation de contrebandiers qui possède la plupart des hangars de ce niveau. Ils vivent en bonne intelligence avec la population car ils ont nettoyé certains secteurs de la racaille et de la vermine qui y trainaient.

Lestani le Marchand : Ce personnage est une célébrité à Équinoxe. Il dirige de nombreuses organisations de contrebandiers (p.98 Polaris). Ces hommes tiennent les lieux suivant : l'Écume (niv. -5), le club de l'Anémone (niv. 8), l'Épaulard (Niv. 0), les ateliers Bertrand (niv. -1) et les ateliers miracles (niv. -3).

LESTANI LE MARCHAND_

Moloch Krull : Moloch est l'un des grands seigneurs du crime à Équinoxe. Il dirige plusieurs réseaux de contrebande (p.98 Polaris). Il fait dans le racket, le tra-

Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

fic, la contrebande et la boucanerie. Il possède plus de 80 bars. De nombreux groupes le servent dont **le Surf**, une faction spécialisée dans la contrebande.

Le Vecteur est un groupe appartenant à Robert de Saul.

BARS_

Le Vénus (niv. 0)

Le Kryss (niv. 1) est le lieu de réunion de certains contrebandiers.

La Torpille (niv. 1) est un bar de marins tenu par Promesse, chef de la Guilde des Marins. La guilde ferait selon toute vraisemblance de la contrebande (pp.87 & 88 Polaris).

Le Cachalot (niv. 2) est un bar de dockers. Vous trouverez ici des gros bras qui, contre quelques sols, feront des travaux peu risqués, mais sans poser de questions. C'est aussi le lieu de rendez-vous de nombreuses organisations criminelles. Le bar appartient à Cross Bulldog, un mutant de 2,90 m.

L'Ombre (niv. 4) est un bar tenu par Lerd Benton qui ferait de la contrebande. On le soupçonne également de faire quelques trafics avec des boucaniers.

Le Tombeau (niv. 5) est un bar célèbre. Il est tenu par Ockloss, un ancien aventurier. Vous y trouverez de nombreux pirates, explorateurs, pilleurs de ruines et autres contrebandiers.

Le Tangage (niv. -1) est un bar tenu par Philar l'Estropié, un ancien pirate. On peut y rencontrer de nombreux pirates, et autres aventuriers.

L'Hippocampe (niv. -2) est le lieu de rendez-vous des receleurs et des contrebandiers. Ce bar est fréquenté par le Confrérie des Épaulards. Il semble, selon les rumeurs, que ce lieu ne soit pas des plus sûr (p.92 Polaris).

ATELIERS ET HANGARS_

Hangars et ateliers des charognards (niv. 0) **:** Pour acheter ou vendre des épaves ou du matériel de récupération.

Les services des Abysses (niv. 1) appartient à Robert de Saul.

Straight kill (niv. 3) **:** Ce sont des hangars de réparation de torpille tenue par Kromen. Il adore la technologie et peut réparer à peu près toutes les torpilles. Il en vend énormément, mais sa liste de commande est particulièrement importante. Il est fort probable qu'il faudra patienter pour se faire servir.

Les Ateliers d'Équinoxe (niv.-1) sont dirigés par le célèbre pirate Malgo huit pattes. Cet homme est capable de réparer tout et n'importe quoi. Même s'il n'est pas toujours présent dans la Cité Neutre ses ateliers sont toujours actifs, et sont un lieu de recèle de premier ordre.

MALGO HUIT PATTES_

Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

Le Bounty (niv. -2) appartient à Robert de Saul.

CONTREBANDIERS SPECIALISES DANS LA DIFFUSION D'INFORMATIONS_

Hangars et ateliers des charognards (niv. 0) **:** Les charognards possèdent beaucoup d'informations de tout ordre.

Dépannage Lipus (niv. -1) : Spécialisé dans les installations et infrastructures de la ville, Lipus est un personnage très surveillé par les Veilleurs et les organisations criminelles car il est le seul à pouvoir fournir et vendre à prix d'or les plans des inter-niveaux et des installations de la cité.

Les Informateurs est un groupe de contrebandiers spécialisés dans la diffusion d'informations secrètes. On trouve à leur tête le très célèbre Lestani.

Les Araignées sont des spécialistes de l'espionnage et du chantage. Ce groupe appartient à Moloch Krull.

Robert de Saul dirige un puissant réseau de contrebande dans la cité. Il a des hommes infiltrés dans plusieurs groupes et organisations, y compris chez les pirates.

LA CONTREBANDE DE PRODUITS ILLICITES_

Le bar du Cétacé noir (niv. 6) : Le patron fournit de la drogue aux nombreux mineurs qui fréquentent son bar. Évidemment, sa clientèle n'est pas uniquement composée de mineurs. Il serait au service de Vurick le Borgne.

L'Alizé (niv. -3) est un bar tenu par Poli, le lieutenant des Sabres rouges. C'est le lieu où l'organisation criminelle se retrouve. C'est là que sont organisés les différents trafics de drogues, d'armes et de divers denrées prohibées. Ils contrôlent tout le secteur est du niveau -3. Leur chef est Léoni le Fou.

LES BOUCANIERS_

GROUPES INFLUENTS_

Les voleurs de corps (p.91 Polaris) (niv. 4) est un groupe spécialisé dans l'enlèvement et la revente d'individus. Ils fournissent aussi les cliniques en organes. Il n'est pas impossible que Voghn le Renégat se cache derrière ce groupe.

Les mendiants de Lupir le Serpent (niv. -3) **:** Lipur est l'un des trafiquants d'organes les plus abjectes d'Équinoxe. On le dit schizophrène. Il posséderait des pratiques d'un goût immonde. Il a réunit autour de sa personne des dizaines de mendiants qui travaillent pour lui.

Le Réseau python est tenu par Liebur, qui ne met jamais les pieds à Équinoxe. Il alimente les centres de recherches génétiques et les agents hégémoniens. Leurs activités criminelles se déroulent principalement aux niveaux -2 et -3.

Plycer Darken (niv.-4) dirige une organisation de trafic d'organes et de commerce humain. Il est particulièrement influent au niveau -4. On dit qu'il travaillerait aussi avec certains Veilleurs.

BARS_

La Faux (niv. 4) est un bar tenu par Lomac. Les rumeurs prétendent que des clients disparaissent et alimenteraient les laboratoires. Certains ajoutent qu'une clinique illégale serait installée sous le bar. Il est à noter que malgré ces rumeurs, le bar jouit pourtant d'une très bonne réputation.

L'Ombre (niv. 4) est un bar tenu par Lerd Benton qui ferait de la contrebande ainsi que du trafic humain avec des boucaniers.

Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

La Sirène (niv. 7) est un établissement tenu par Lestern Kar, un homme de Vurick le Borgne. Ce bar réputé pour son service de prostitution fournit aussi de nombreux produits illégaux comme des steaks de dauphin ou de très nombreuses drogues.

Des Étoiles (niv. -3) est un lieu fréquenté par les hommes du Réseau Python.

La Fosse (niv. -4), tenue par Agatha, est un bar très mal fréquenté ou les contrats illégaux se négocient ouvertement sans aucune crainte des autorités. La patronne serait en relation avec Voghn le Renégat.

Le Crotale (niv. -6) et un bar protégé par Vurick, il est essentiellement fréquenté par des pirates et plus particulièrement des boucaniers.

VURICK LE BORGNE_

LABORATOIRES_

Orga est un laboratoire "indépendant" qui appartient à Voghn le Renégat. Dans ce lieu des expériences terribles seraient pratiquées. On dit qu'une partie du trafic humain passerait par ici.

Auteur : Missdo

Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

Peu de produits étrangers sont autorisés en Hégémonie. Les produits hégémoniens sont les seuls à être autorisés à la vente. On les trouve partout mais ils sont chers car les marchands doivent payer de lourdes taxes.

La vente d'armes est sérieusement réglementée et les armureries sont contrôlées régulièrement. Elles ne vendent en général que des armes de poing car il faut un permis délivré par les services de sécurité pour les autres catégories d'armes. Il en est de même pour l'armement des navires.

C'est pour cela que la contrebande est très présente en hégémonie. Cependant, l'état tente de la supprimer (exception faite du marché noir qui sert pour les banque des corps qui servent l'élite et la recherche scientifique). Les plus grands marchés noirs se situent à proximité des ports commerciaux.

Heureusement pour les contrebandiers, les fonctionnaires hégémoniens sont facilement corruptibles, d'où l'expression "corrompu comme un fonctionnaire hégémonien !". C'est le plus gros problème de la nation car les salaires sont bas et les produits plus chers. Il est donc possible de corrompre beaucoup de personnes : services de sécurité à l'exception des troupes d'élite et des agents du Prisme, les médecins, les juges, les nobles ayant des soucis d'argent et bien d'autres…

Les peines en cas de possession, de vente de marchandise de contrebande varient surtout en fonction du statut social. Les contrebandiers notoires (utiles aux membres de la noblesse) seront relaxés tandis qu'un citoyen de 3ème classe sera envoyé pour 20 ans au bagne.

LA LISTE DES PEINES_

(p.25 Univers)

Condamnation	Peines
Contrebande	2 à 12 ans de bagne ou d'esclavage
Détention d'armes prohibées	6 à 12 ans de bagne
Détention de matériel prohibé	Amende ou 1 à 6 ans de bagne ou d'esclavage
Possession/ distribution de produits illicites	6 à 30 ans de bagne ou exil
Tentative de corruption	Amende ou 1 à 20 ans de bagne ou d'esclavage
Trafic de stupéfiants	Peine de mort
Vol	2 à 10 ans de bagne ou d'esclavage
Vol organisé	20 ans de bagne

Malgré tout, les réseaux de contrebande sont bien installés en Hégémonie car l'état se préoccupe davantage des espions que du trafic de marchandises. Sans compter les nombreux dédommagements que les services de propagande reçoivent en échange de leur laxisme… De plus, bon nombre de nobles utilisent les services de contrebandiers. Le Prisme se sert même de ces réseaux pour implanter des espions à l'étranger. Cela permet aussi au Prisme de faire pression sur certains notable et puissants.

Cependant, gare aux contrebandiers qui tenteraient de s'installer sans graisser la patte de certains fonctionnaires. De plus, seuls les trafics ayant un intérêt pour la Nation ne seront pas supprimés par les services de sécurité.

Les patriarches et le Haut Amiral trouvent que la situation devient incontrôlable. Les

Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

choses pourraient donc changer après les événements du Projet Domination.

Les drogues sont particulièrement l'objet de contrebande mais une tolérance est appliquée dans les stations minières où divers produits narcotiques permettent aux mineurs de tenir le coup. En revanche, le narco-trafic est très mal perçu auprès des nobles et des hauts fonctionnaires.

LES FAMILLES NOBLES_

(p.36 Univers)

Famille Calasta : Originaire de Bermudes. Des enfants du Duc participent à certaines entreprises criminelles

Famille Castille : Originaire d'Ozark et de Salini. Plusieurs membres du clan financeraient des réseaux de contrebande et quelques seigneurs du crime.

Famille Ebraer : Le Patriarche Vaughn est le Prince actuel en Hégémonie. Son fils légitime, dont l'origine est cachée, vit à Équinoxe où il complote avec les milieux criminels et donne libre cours à ses instincts bestiaux.
Migaïl Ebraer (scientifique, qui dirige la société de recherche génétique Cyrial) est dit très proche des boucaniers et de Voghn le Renégat.

Famille Terrastet : Originaire de Ultar. Elle y contrôle une bonne partie du marché noir et des trafics de produits illicites et d'armement. La baronne Vilma Terrastet fournit des informations au Prisme mais aussi de fausses informations sur le Haut Amiral. Elle dispose de son propre service de renseignement.

LES SEIGNEURS DU CRIME_

(p.42 Univers)

Limouss Kit : c'est un mutant d'1m20 qui dirige une centaine de groupes de contrebande dans le monde. Les prix sont élevés mais ses services sont irréprochables. Originaire de Rauxe.
Sandera dite "la mère" : C'est la plus grande narco-trafiquante du pays. Elle est l'égale de Voghn le Renégat dans ce domaine. Elle est impitoyable avec ses concurrents et aussi avec sa riche clientèle. En effet, elle leur vend de la drogue car sa famille a disparu dans les banques de corps.

Voghn le Renégat : Cet illustre marchand de chair est protégé par des familles illustres. Il est le fournisseur de nombreuses entreprises pharmaceutiques et de recherche. Il en possède même certaines. Son trafic s'étend dans toutes les villes du pays.

VOGHN LE RENEGAT_

LES VILLES_

KERYSS_

(p.47 Univers)

Cryus KER 34 677 : c'est un trafiquant notoire dont l'organisation s'occupe des zone d'entrée dans le dôme. Il peut fournir du matériel mais aucune arme lourde ou autre engin explosif.

Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

Famille Gotar : La comtesse Camillia finance les Faucons, groupe criminel spécialisé dans les enlèvements (pour fournir les banques de corps, peut-être).

Verne Callientco : Seule personne pouvant fournir des vraies/ fausses autorisation pour le dôme.

Véga le marchand : Il a de nombreuses relations parmi les contrebandiers et les pirates car c'est un incroyable faussaire. Il vend de fausses ID et des autorisations de séjour.

Les Ateliers de l'Aube : C'est le plus grand atelier de Keryss, situé dans le 50ème secteur. La majeure partie des employés font de la contrebande.

Le cartel rouge : 25% des dockers des stations sous-marine font partie de ce réseau de trafiquants .

Stew : Trafiquant en tout genre. On le rencontre au Bar Roccorail au niveau -2 dans le complexe Exelir ZR 42.

Le bec fin : Ce restaurant de la zone commerciale du complexe Azara HD 43 reçoit de nombreux contrebandiers comme clients. Le propriétaire, Vulmo KER 18 297 serait membre du Cartel Rouge.

L'entrepôt : Bar du complexe Azara HD 43. Lieu de négoce pour les trafics en tout genre. La patronne, Faénalia KER 29 456 espionne pour la Ligue Rouge, pour Telkran Raljik et aussi pour Telma Tiltane.

Le bar des ténèbres : Bar à la clientèle composée de la pire racaille des bas fond et de pirates

BERMUDE_

(p.52 Univers)

Famille Lecserburg : Le Baron est corrompu, il laisse les trafics s'étendre tant que cela ne menace pas la ville.

Silwood : jeune homme de 32 ans, c'est le meilleur contrebandier de la ville. Il est en contact avec Limouss Kit.

Le Poséidon : bar du niveau -1 de la ville basse est situé près des docks. C'est un lieu de rendez-vous pour les contrebandiers.

CLEMT_

(p.54 Univers)

C'est une cité minière où le trafic de drogues est important. A noter que cette ville n'est pas ouverte aux touristes.

Miles CLE 34 567 : C'est un contrebandier spécialisé dans le matériel. Il traîne souvent au bar du Couteau près des docks. Il travaille pour Telkran Raljik mais aussi pour d'autres groupes de contrebandiers.

Yvana CLE 40 789 : Cette magnifique femme est une espionne au service du Soleil Noir. Elle travaille au secrétariat du gouverneur qui pour la protéger lui a fourni deux techno-hybrides comme garde du corps.

Valia KER 42 555 : Cette narco-trafiquante travaille pour le service d'entretien de la ville.

Bar Hercule : Situé sur les dock, c'est le lieu idéal pour contacter des contrebandiers ou trouver des objets au marché noir. Il est tenu par la main de fer d'Olga CLE 30 567 qui fait également partie du réseau de Telma Tiltane.

Velma KER 42 765 : Cette femme d'affaire dirige la station plaisir mais travaille au service renseignement de la Baronne Terrastet.

CRINEA_

(p.56 Univers)

Yan CRI 34 631 : Il est en charge de la ju-

Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

ridiction du secteur ouvrier et c'est un espion du Prisme.

Garet Venadis : Ce noble gère la zone commerciale. Contre une belle somme d'argent, il vous donnera des carte d'accès à Crinéa.

Paul CRI 45 678 : Ce personnage se présente comme un contrebandier mais c'est un agent du Prisme.

Hector CRI 42 675 : Ce contrebandier spécialisé dans les faux papiers fréquente le bar le Soulavi, situé dans le secteur commercial.

Atelier Serici : Tenu par Serici CRI 18 567, ce dernier fait partie du réseau de Telma Tiltane et connait les agents de Telkran Raljik sur Crinéa.

FEORA_

(p.59 Univers)

Fadern FEO 01 529 : Cet homme de 67 ans est un maître dans l'art des poisons qu'il revend à plusieurs services d'espionnage.

Scania FEO 38 627 : C'est le vendeur de drogue de Féora.

Soevam FEO 41 637 : Il représente à lui seul l'ensemble du marché noir de la ville et est également contrebandier.

FLOREA_

(p.60 Univers)

C'est une des villes les plus dangereuses d'Hégémonie. Elle abrite des trafics en tout genre et on ne compte plus le nombre d'organisations criminelles s'y étant développé. Le trafic de drogues et la contrebande y sont particulièrement développés. C'est au niveau -2 de la ville paroi que le narco-trafic est le plus intense. C'est aussi le lieu principal où trouver un bar et une compagnie pour la nuit.

Molor FLO 28 287: Ce puissant représentant des ouvriers est payé par les diverses organisations criminelles et les narco-trafiquants pour que prospère leurs commerces.

Nigal l'Ancien : C'est le plus puissant trafiquant de Floréa. Il a son quartier général dans les bas fonds du secteur commercial

Voghn le Renégat : Le redoutable marchand de chair possède deux sociétés de recherche médicale (Vitale et Silus). Son organisation s'occupe aussi du trafics d'humains et de drogues.

GUAMEA
LA PETITE EQUINOXE_

(p.61 Univers)

Ce gigantesque port commercial est dirigé par Gerta Fedorick qui considère que le marché noir et les trafics ne sont que des maux nécessaires qu'il faut contrôler. Le marché noir y est donc très bien implanté et de nombreux pirates y ont leur atelier de réparation.

Baron Andrus le Noble : Principal seigneur du crime de la ville. Il vit dans les bas quartiers avec sa cour composé d'assassin set de voleurs.

Les Matriarches : Ce gang de jeunes femmes est dirigé par Louvéa GUA 40 556. Elles contrôlent une partie du marché noir ainsi que de nombreux trafics d'armes et de narcotiques dans les bas-fond de la ville.

Ojias GUA 34 576 : Marchand qui a de nombreux contacts avec les contrebandiers. Cela lui permet d'avoir beaucoup de matériel disponible.

Ateliers Rédemption : Très réputés, ces ateliers appartiennent à Ashaana de Salomon (pirate).

Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

Radjani : Bar de la zone commercial qui est très fréquenté par les pirates. Sa patronne Ursa GUA 32 552 est membre du réseau de Telma Tiltane.

Le Volcan : Bar des bas-fonds qui propose des boissons interdites. Il est protégé par de nombreuses organisations criminelles.

NOX_
(p.63 Univers)

Cette ville abrite très peu de trafic de par sa réputation de ville dont on ne revient jamais. Il est en effet extrêmement difficile d'obtenir une autorisation pour quitter la ville. Cette ville est le lieu d'expériences scientifiques interdites.

Gonda NOX 23 546 : C'est un des rares contrebandiers de Nox. Son rôle est de faire sortir les gens de la ville. Ses services sont chers et parfois il transmet directement ses commanditaires aux services scientifiques de la ville.

Ryan NOX 38 788 : Petit contrebandier de la ville. Il est intègre et a de nombreux contacts dans les services de sécurité et les soldats.

OURGOR_
(p.65 Univers)

Première ville hégémonienne reliée à Équinoxe par un tunnel, cette ville très commerçante abrite de nombreux contrebandiers et trafiquants qui sont très actifs au niveau des docks grâce à la tolérance des autorités (tant que cela ne nuit pas à la ville). Il n'y a d'ailleurs aucune organisation criminelle puissante dans la ville. Tout groupe trop important est éradiqué par les services de sécurité. De plus, les contrebandiers ont du mal a réussir dans cette ville car ils sont concurrencés par les Murènes, un groupe de trafiquants financé par le gouverneur , le Colonel Jaspur et qui est par conséquent protégé par les services de sécurité. Le colonel laisse se développer de nombreux trafics tant qu'il touche un pourcentage. C'est pourquoi de nombreux pirates ayant en sous-main des bars et des ateliers payent une commission a un mystérieux individu.

Le Pendu : Ce bar, tenu par la ravissante Iméa OUR 39 312, appartient à la seule organisation criminelle indépendante de la ville à savoir celle de Jacob OUR 22 456. Elle tente de gêner les actions du gouverneur.

OZARK_
(p.66 Univers)

Ville d'origine de Telma Tiltane, c'est le principal lieu de la rébellion. La sécurité y est donc drastique.

Falson le Recéleur : Ce faussaire est si célèbre que de nombreuses personnes viennent exprès jusqu'à Ozark pour accéder à ses services.

Esegya OZA 35 697 : Chef du groupe local des Frères des Abysses (LdB page 44). Ils contrôlent les principaux trafics de narcotiques

RAUXE_
(p.67 Univers)

Base militaire et minière, il y a peu de trafic sauf celui des drogues qui est encouragé par les industriels. C'est la ville natale du célèbre trafiquant Limouss Kit qui y est très attaché. Il est peu inquiété par les services de sécurité car il fournit les notables et certains militaires.

TANEZ_
(p.68 Univers)

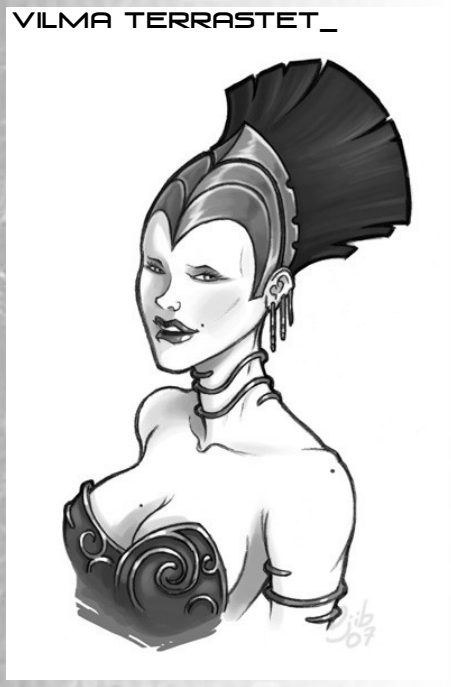
Il y a peu de trafic dans cette ville qui est particulièrement surveillée. Il est très difficile d'obtenir une autorisation de séjour.

Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

ULTAR_
(p.69 Univers)

Ville de la Baronne Vilma Terrastet. Cette dernière y dirige ses différents réseaux de contrebande en Hégémonie.

VILMA TERRASTET_



WARTON_
(p.70 Univers)

L'organisation la plus présente dans cette ville est le réseau de Telma Tiltane qui bénéficie de la liberté d'expression accordée par le gouverneur Redjick Darivati. Cependant ce dernier n'est pas l'allié de la rebelle. Il tente juste d'améliorer les conditions des ouvriers de la surface.
La méduse est une cantine située dans le complexe A (zone d'accostage commercial et docks) qui sert de QG aux rebelles.

YUCATA_
(p.72 Univers)

Cette ville qui contient le bagne AF 6 589 est appelée l'antichambre de l'enfer. Les activités de contrebande et criminelles y sont florissantes car la présence militaire est presque nulle. La majorité des bars ou des commerces appartiennent à des organisations criminelles et les prix sont plus élevés qu'ailleurs.

Famille Véréga : Le duc qui dirige la ville est un homme assoiffé de pouvoir. Il s'est allié avec de nombreuses organisations criminelles notamment celle de Voghn le Renégat. Le duc vend également des prisonniers aux sociétés de recherche génétique.

Kyle Noriss : Agent de Telkran Raljik qui se vend au plus offrant.

Voghn le Renégat a de nombreuses sociétés sur Yucata et de nombreux hommes infiltrés.

Bar du soleil: Tenu par Vaker YUC 26 723, ce bar est protégé et financé par les Tellanides un important groupe de contrebandiers.

Auteur : Missdo

Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

La ligue rouge a une politique différente de l'Hégémonie pour lutter contre la contrebande, en effet même si environ 50% des navires sont contrôlés (sauf bien sur ceux de la ligue), le principal moyen de lutte est l'infiltration par les services de sécurité de nombreuses organisations criminelles. Certains de ces espions travaillent aux marchés noirs, sur les docks ou vivent dans les bas-fonds. Ils informent les services de sécurités des mouvements des marchandises de contrebande, ce qui permet aux frégates d'intervention de la ligue de cibler leurs actions.

Peu de produits sont illicites. La contrebande dans le pays concerne surtout du matériel volé, des armes, des drogues et des organes. C'est pourquoi de nombreuses organisations ont une base centrale en ligue rouge. Ce système permet à la ligue d'obtenir des produits de haute technologie (souvent exclusivement vendu au marché noir). La ligue est associée avec de nombreux boucaniers pour obtenir des individus féconds, les plus célèbres sont Nation mutante, Les Marchands de chair et Organe. Le service Médium, officiellement dans la recherche obstétrique, est chargé de négocier avec les boucaniers et autres trafiquants d'organes. Ce service est dirigé par Karl Symer. Normalement les boucaniers sont activement recherché par les autorités, car ils coulent régulièrement des navires de patrouilles. Dans la réalité, seul l'armée n'hésite pas à agir rapidement et en usant de la manière forte (sans en référer aux autorités) lorsqu'elle découvre des boucaniers dans une station.

Si la contrebande existe en ligue rouge malgré le peu de produits interdit c'est surtout dû aux taxes sur les bénéfices de 40% et au permis d'activité commerciale (coûte 100 à 10 000 sols valable de 1 à 12 mois en fonction de la marchandise).

Mais le principal produit vendu sur le marché noir reste l'alimentation. C'est le produit qui manque le plus en Ligue Rouge car cette dernière n'a pas assez de champs d'hydroculture. Le coût de la nourriture est de 50 à 200 % plus cher que dans la plupart des autres nations. De ce fait, la ligue a créé le service de contrôle alimentaire qui est chargé de prévenir la famine en contrôlant les marchands et les organisations criminelles afin d'éviter qu'ils stockent de la nourriture. Ce service réquisitionne la nourriture en cas de famine auprès des contrebandiers et des élus. Le produit le plus courant au marché noir est les armes, dont le commerce est officiellement proscrit. Mais la plupart des marchands et des barmen peuvent vous vendre des armes de poing discrètement. Si vous désirez armer vos navires (l'armement des navires est totalement accepté par les autorité), les ateliers de mécaniciens seront vous procurer de l 'armement volé.

La contrebande est considérée comme un crime majeur, le contrebandier encoure s'il a de la chance une simple amende ou s'il n'en a pas une peine pouvant aller de 1 ou 2 ans de travaux minier. Mais selon le produit, les peines peuvent être plus ou moins lourdes. Le trafic de stupéfiants est généralement puni de mort.

La corruption est rare, car les habitants se méfient des étrangers. Par contre entre compatriote, elle n'est pas rare, les habitants se sert les coudent. Cependant il est possible de graisser la patte d'un douanier ou de quelques dockers pour faire passer de la marchandise. Il est fréquent de voir les autorités fermer les yeux sur le trafic de drogues dans les stations minières ou industrielles afin de soulager les ouvriers.

Certaines entreprises nationales ou puissantes font de la contrebande : Deepstar et Freestar organisent le transport de marchandises illicites ou volées, et Gen-tech, dans la recherche génétique, loue les ser-

Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

vices de boucaniers et organiserait quelques rafles dans les bas fonds.
Il en est de même pour les organisations :

- Le groupement marchand dirigé par Léon Zatacar entretien des relations avec le marché noir et les contrebandiers.
- Le groupement des mineurs, dirigé par un ancien mineur, Yvar Serre est soupçonné d'être une véritable organisation criminelle.
- Le groupement des transporteurs qui réunit tous les pilotes indépendants et les contrebandiers, est dirigé par un ancien pirate, Ulrien le gris.

LES ORGANISATIONS CRIMINELLES_

(p.120 Univers)

Assonac : Spécialisée dans le trafic d'armes. Son chef est inconnu, il est considéré comme une véritable menace pour la sûreté de l'état. Organisation rivale de Cornak Krill.

Cornak Krill : Cornak gère 35 % du marché noir et est implanté dans tous les ports. Cette organisation peut vous offrir tout ce que vous voulez sauf des êtres humains vivants. En guerre depuis des années avec Assonac, sa rivale directe.

Malak Sendov : Ce riche particulier originaire de Chiloé est spécialisé dans l'intimidation et le meurtre de mineurs pour obtenir leur titre d'exploitation à d'autres exploitants. Mais il fait aussi dans le trafic de drogues et la vente d'esclaves.

Mia Cirius : Cette belle femme de 42 ans fait du trafic de nourriture (légale ou non) qu'elle vend surtout à l'élite. Son fief est à Léis.

Noléo le Suintant : Noléo est le principal fournisseur d'organes et de cobayes humains pour les laboratoires génétiques. Il est basé à Nazca et dissimule son activité sous une entreprise respectable. Il est activement recherché par les services de sécurité.

Osprey : Dirigé par Piotr Osprey, ancien pirate, cette organisation est présente dans toutes les villes de la Ligue et dans la plupart des ports du monde. Il alimente le marché noir mais sa principale activité est à l'extérieur de la ligue.

LES VILLES ET PROVINCES_

PROVINCE DE CALATILLE_

(p.121 Univers)

C'est ici que le commerce de drogue est le plus important, il est à l'origine d'affrontements entre les différents groupes. De plus on note une forte disparition de personne, en effet les marchands de chair considèrent cette ville comme un point de ravitaillement. Malheureusement pour les habitants, les services de sécurité ne font rien pour stopper cette situation, seul le groupement ouvrier et le groupement marchand tentent de s'opposer aux criminels. Ils viennent d'obtenir le droit d'avoir leur propre milice. La situation est tellement catastrophique que Lexus Sean, dirigeant du Soleil noir, et Agus Sirn, dirigeant du culte du trident, se sont alliés pour résister au trafic de drogue.

Le culte de la mort est officiellement présent dans la ville mais il est également soupçonné de faire du trafic du drogue et de commercer avec les Marchands de chair.

Les indépendantistes Osérick : Il s'agit de la branche armée de ce mouvement indépendantiste qui lutte contre les marchands de chair et le trafic de drogue.

Mem Boss : Ce seigneur du marché noir ne fait pas dans le trafic de drogue. Cela lui permet d'être en paix avec les différents

Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

groupes qui s'adressent à lui pour obtenir du matériel sensible.

MEM BOSS_

Vassil l'Ahuri est fournisseur de drogues. Il s'est établie dans les bas-fond et réunit les exclus autour de lui.

Saturne : Dirigé par Urkal Lobo (ancien marchand de chair), cet excellent réseau de distribution de narcotiques est protégé par sa propre milice (environ une centaine d'hommes).

Bar la marée : Situé dans les docks nord, c'est le repaire des contrebandiers.

PROVINCE DE CARNEGIE_
(p.123 Univers)

La région ayant une forte présence militaire, les organisations criminelles se font très discrètes. De plus la contrebande et le marché noir sont organisés par les dirigeants de la ville et par le groupement des marchands d'or et d'argent.

Dylus patron du bar **le Tyran**, situé dans le secteur marchand de la ville paroi, serait un trafiquant.

PROVINCE DE CHILOE_
(p.125 Univers)

Le groupement des mineurs est très influent dans toute la ville et si son dirigeant, Popus Larson, est honnête, il est manipulé par de nombreux membres du groupement aux profit d'organisations criminelles.

Makoma est le mystérieux dirigeant du marché noir et de la contrebande. On dit que ces agents sont de redoutables assassins.

Sangaar : Ce redoutable criminel fait dans le trafic de marchandises humaines et de drogues.

Le patron du bar **le Décrassage** (secteur marchand) est un ancien contrebandier qui peut vous mettre en relation avec n'importe qui.

PROVINCE DE CRUZ_
(p.126 Univers)

C'est dans cette ville que vit **Lynx**, le plus grand contrebandier de la Ligue. Il a des contacts partout même dans les services secrets de la nation du Premier Citoyen. On le soupçonne d'être Telkran Raljik ou de travailler pour lui.

Le bar **le Signe** est le repaire de l'organisation criminelle Opta.

PROVINCE DE NAZCA_
(p.131 Univers)

Ville haute_

Canis : Cette organisation financée par les boucaniers fournirait des services semblable à ceux des banques de corps hégémoniennes.

Lo Crendal : Le groupe de ce personnage peut vous fournir n'importe quel matériel.

Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

On le trouve souvent sur les docks, car c'est un as du bricolage, de plus il est protégé par le groupe des ouvriers et dockers.

Rénagor : Puissant seigneur du marché noir, il règne sur une partie des bas-fonds de la zone marchandes. Il contrôle également plusieurs bars, docks, ateliers et centre de loisirs. Il a en plus un réseau d'espions qui l'informe de toutes les opérations des services de sécurité.

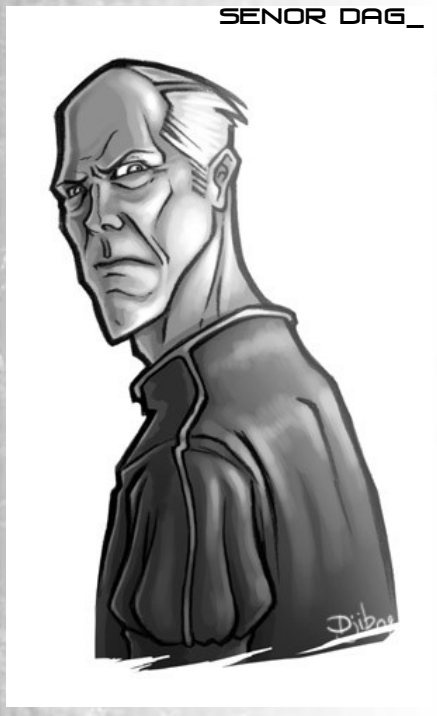
Senya Lovack : La directrice de cantine est soupçonnée de faire du trafic alimentaire.

Ville parois _

Le groupement ouvrier : Le chef de ce groupement, Armen Devrus, serait derrière de nombreux trafics et aurait instauré une véritable mafia avec certains marchands.

Sénor Dag : Sénor Dag est un trafiquant de drogues, dont le repaire est situé dans la 6ème ville.

SENOR DAG_



Le Grius (7ème ville) est le plus grand établissement des loisirs de Nazca. C'est le lieu de rendez-vous de nombreux criminels, pirates et trafiquants. Le patron, Alain Greff, est à la tête de son propre groupe de contrebandiers.

PROVINCE D'ONERAL_

(p.135 Univers)

Rugver Krone, le gouverneur lutte contre les bandes de criminelles de cette région. Notamment **Tachnal Deck**, l'un des principaux trafiquants de la ville. Son repaire est situé au 6ème niveau et il semble qu'il vende des individus aux Marchands de chair. De plus, il a accès à du matériel performants, peut-être est il soutenu par un groupe puissant ?

PROVINCE DE PACIFIA_

(p.136 Univers)

Dans cette ville, la délinquance, le marché noir ne cessent de progresser.

Amassa Boss : Il falsifie les documents mieux que personnes et à de nombreux contact dans l'administration.

Big Bolo : Ce seigneur des bas-fonds fait du trafic en tout genre. Il propose beaucoup de chose dont des navires d'occasion, des modules et le services de ses gros bras.

Les explorateurs de la frontière : Ce groupe, si on en croit les rumeurs, livreraient leur clients aux pirates.

Sogar Tigre : Cet individu trafique avec les boucaniers.

La taverne noire est le meilleur endroit pour négocier quelques contrats.

PROVINCE DE PARASEMA_

(p.138 Univers)

Ourso dirige un réseau de trafiquants dans les bas-fonds.

Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

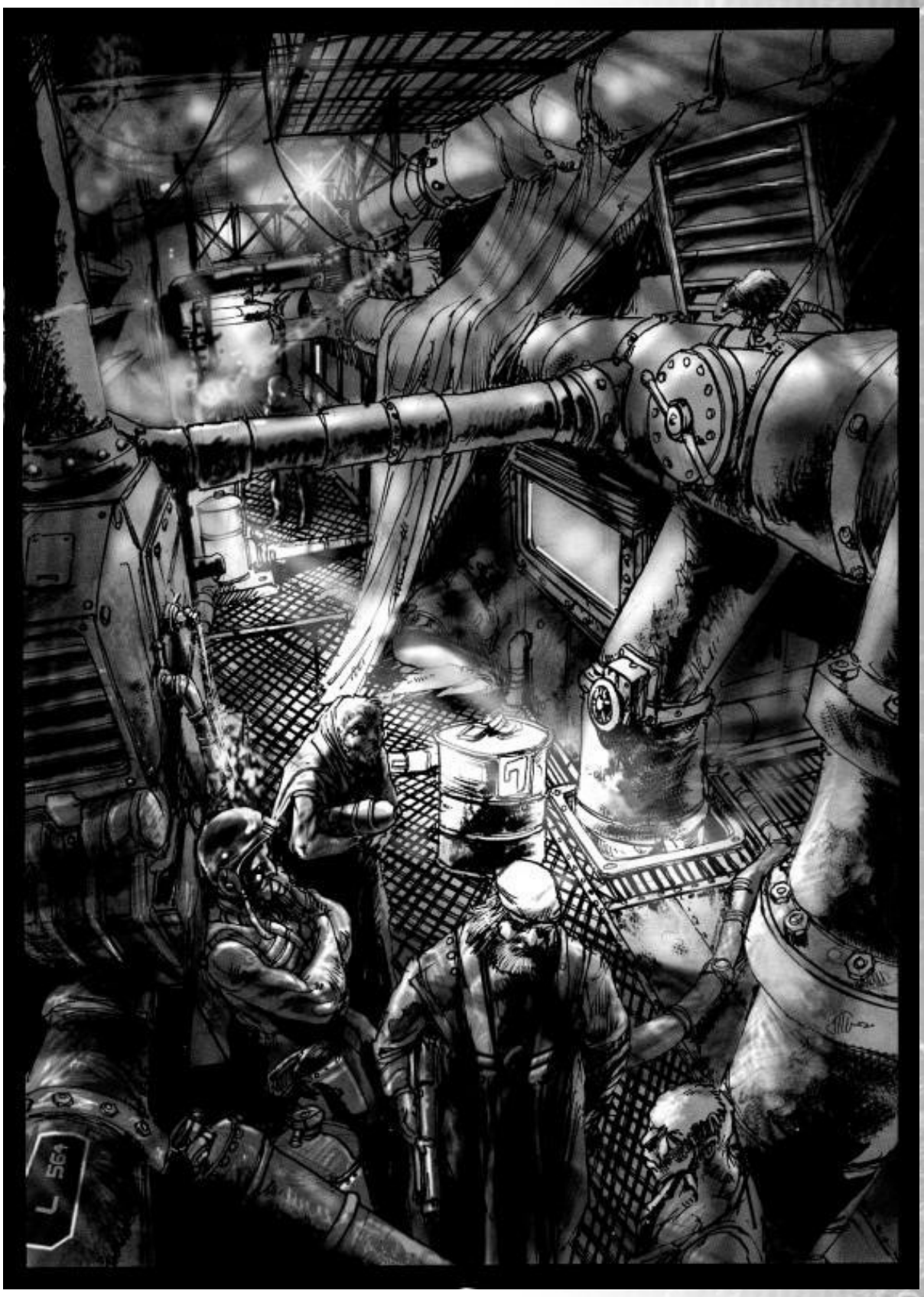
L'oursin gris : Ce bar est fréquenté par nombre de pirates et de contrebandiers.

PROVINCE DE VRAMA_

(p.139 Univers)

Il y a quelques contrebandiers notoires dans cette ville, mais pas de grandes organisations criminelles. Néanmoins, le bar **le Sans-Espoir** est le repaire de plusieurs contrebandiers et pirates.

Auteur : Missdo



Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

Le capitaine était mort sur le coup, sous ses yeux.
Projeté par la violence de l'impact, son corps gisait mollement, dans une position qui ne laissait aucun doute sur son état de santé.

C'était la première fois que Joh voyait quelqu'un mourir.

Si la torpille dévastatrice n'avait pas provoqué tant de dommages, il aurait surement pris le temps de vomir… Mais il avait vraiment autre chose à foutre se dit-il, en sentant l'eau glacée tremper ses pieds.

Tout était allé si vite : le service de douane de Féora avait dépêché une navette pour aller inspecter leur navire. La procédure était inhabituelle, mais l'on pouvait comprendre aisément que cela permettrait de désengorger les docks si certains contrôles se faisaient en mer.
Quoiqu'il en soit, lorsque le haut-parleur dans la salle de contrôle annonça : *« Ici la navette d'inspection Béluga, arrimage dans deux minutes pour contrôle des marchandises, veuillez manœuvrer pour faciliter la jonction, puis coupez vos moteurs »*, le visage du capitaine se figea dans un rictus de colère qui ne laissait rien présager de bon…

Le capitaine effectua bien une manœuvre, mais pas celle escomptée par le service des douanes, et en moins de temps qu'il n'en fallu à Joh pour comprendre que tout lui échappait, *Le Rorqual* prenait la fuite.
Joh était sidéré, tétanisé par l'incompréhension. Pourquoi fuir un contrôle alors qu'on transporte une cargaison d'algues déshydratée ? Ça n'a pas de sens !
Mais la surprise fit place à l'horreur lorsque le capitaine, après avoir été informé par son second que *le Béluga* persistait dans sa manœuvre d'approche, lui ordonna :

– Ha tu veux d'la jonction, et bien j'vais t'en donner ! Parks dézingue-moi ce fouille merde !

– Oui Capitaine !

Joh avait du mal à respirer, il voulait parler, mais aucun son ne pouvait sortir de sa bouche. Il aurait aimé hurler : Comment ça « Oui Capitaine » ? C'est quoi ce délire ? Mais t'es pas dingue ! Il t'a pas demandé si t'étais chaud pour te taper une fricassée de crevettes ! Il vient de te dire de tuer des gens !
Mais Joh restait planté là tel un débile, avec son regard vide, contrastant parfaitement avec la tempête qui faisait rage dans sa tête. Il n'en revenait pas…

– Parks, rapport !

– Touché capitaine, *le Béluga* décroche !

– Parfait. On s'arrache ! Bâbord 30° sur 50 miles nautiques, et tu plonges dans cette faille. Parks, exécution !

– Oui Capitaine !

– On aura tout l'temps de réfléchir où refourguer nos p'tits pensionnaires une fois qu'cette merde se sera tassée. Le client vient d'changer les termes du contrat avec son info vérolée, compte sur moi pour pas m'assoir sur mes sols ! J'vais lui trouver un autre acheteur, qu'ça lui plaise ou non !

– Compris Capitaine !

A défaut de le rassurer, les évènements commençaient à prendre du sens dans l'esprit de Joh : contrairement à ce qu'il croyait initialement, *Le Rorqual* n'avait pas que des algues déshydratées dans ses soutes ; et de l'avis du Capitaine, l'autre cargaison, assurément illégale, justifiait de torpiller une navette de contrôle pour ensuite fuir ventre à terre !

En bref, *Le Rorqual* transportait une marchandise avec laquelle il ne valait mieux pas risquer de se faire prendre…
Pendant un instant, le regard du Capitaine croisa celui de Joh. Ce coup d'œil semblait dire : « t'avise même pas de broncher si tu veux pas qu'il t'arrive des bricoles… »

Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

Le manque de curiosité de Joh lors de son recrutement, face notamment aux réponses évasives du Second Parks, le salaire plutôt attractif pour un bleu comme lui… Tout ça aurait dû le faire tiquer !
Mais il était désormais trop tard pour faire machine arrière, il se trouvait embarqué jusqu'au cou dans un trafic, et à n'en pas douter, un trafic d'humains !
Pour lui qui voulait vivre de grandes aventures, ça commençait vraiment fort : premier job, première merde ! Statistique plutôt inquiétante…

Les minutes passèrent, Joh n'arrivait toujours pas à produire le moindre son, muet, tout comme le reste de l'équipage, comme si parler aurait pu trahir leur position…

La torpille ne tua pas seulement le Capitaine !
L'impact et l'explosion de taule froissée qui s'ensuivit mit fin à l'existence de tout l'équipage, à l'exception de Joh qui s'en sortait avec un bon paquet de coupures, contusions et un nez vraisemblablement cassé…

Le système d'éclairage du vaisseau était à l'agonie, fonctionnant pas intermittence. Autour de Joh, tout avait volé et jonchait maintenant le sol dans un parfait chaos.
Des filets d'eau ruisselaient sur les parois du *Rorqual*.

Joh, après avoir finalement prit le temps d'uriner dans son treillis, se savait pris au piège, condamné.
Aurait-il l'opportunité de faire savoir qu'il n'avait rien à voir avec tout ce bordel, qu'il était innocent ?

Innocent… Les "p'tits pensionnaires" de la soute le sont sûrement au moins autant que lui se dit-il…
Il devait faire quelque chose pour eux ; tenter de leur venir en aide.

Armé d'une détermination dont il ne s'imaginait pas capable, il enjamba les corps inertes de ses anciens et fugaces partenaires, il parvint à franchir les écoutilles des différentes tranches du vaisseau au prix d'efforts intenses.
Certaines d'entre elles étaient obstruées par des cadavres, d'autres, capricieuses, rechignaient à s'ouvrir pour avoir été déformées par l'impact.
Au fur et à mesure de son avancée, Joh arrivait à reprendre la maîtrise de son corps, à contrôler les tremblements qui n'avaient pas cessés depuis que la situation avait viré en merdier total !

Alors qu'il poursuivait son périple, il crut entendre le haut-parleur débiter une suite de mots aussi incompréhensibles qu'assurément menaçants…
Joh ne pouvait plus se permettre de perdre du temps, la vie des captifs en dépendait !

Il était enfin arrivé à la soute, une dernière écoutille le séparait de son but, il avait maintenant de l'eau jusqu'aux chevilles.
Des trombes d'eau se déversaient désormais sur lui. Le sel, si prompt à lui faire savoir qu'il était couvert d'entailles lui rappelait également la fragilité de sa situation…
Après plusieurs tentatives infructueuses à essayer d'ouvrir l'écoutille, il se servit d'un morceau de tuyau arraché pour faire levier, mais Joh manquait de force et de lucidité, il ne savait plus dans quel sens tourner.

La deuxième torpille ébranla *Le Rorqual* avec encore plus de fureur que la précédente. Joh fut projeté avec une force phénoménale, vers le haut estima-t-il.

Un réflexe : il s'agrippa à son bout de ferraille.
L'inertie fut telle que la manivelle se débloqua instantanément, il ne fallut pas moins de temps à son poignet pour se briser.
La douleur lui fit perdre connaissance. A peine quelques centièmes de secondes plus

Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

tard, il retombait lourdement sur lui-même, sur son membre éclaté…

Le réveil fut immédiat. Dans un rugissement d'outre-tombe il roula maladroitement sur le côté, parvint miraculeusement à se redresser, pour finalement s'effondrer par l'entrebâillement de l'écoutille désormais ouverte.

Joh ne savait plus où il était ni ce qu'il y faisait, il avait juste atrocement mal. La douleur tambourinait dans son crâne, pulsait dans tout son bras gauche.

La souffrance inhibait le sentiment d'infinie tristesse qu'il aurait éprouvé en temps normal pour tous ces corps éparpillés sans vie autour de lui…
Aucun des pt'its pensionnaires n'avait survécu.

L'eau autour de Joh était tintée de rouge, il avait perdu beaucoup de sang…
Ses paupières étaient de plus en plus lourdes, la douleur se faisait plus discrète maintenant.

Un troisième impact ébranla la carlingue ; une vague le submergea et il but la tasse.
Il trouva que l'eau était plutôt salée dans ce coin du vaisseau…

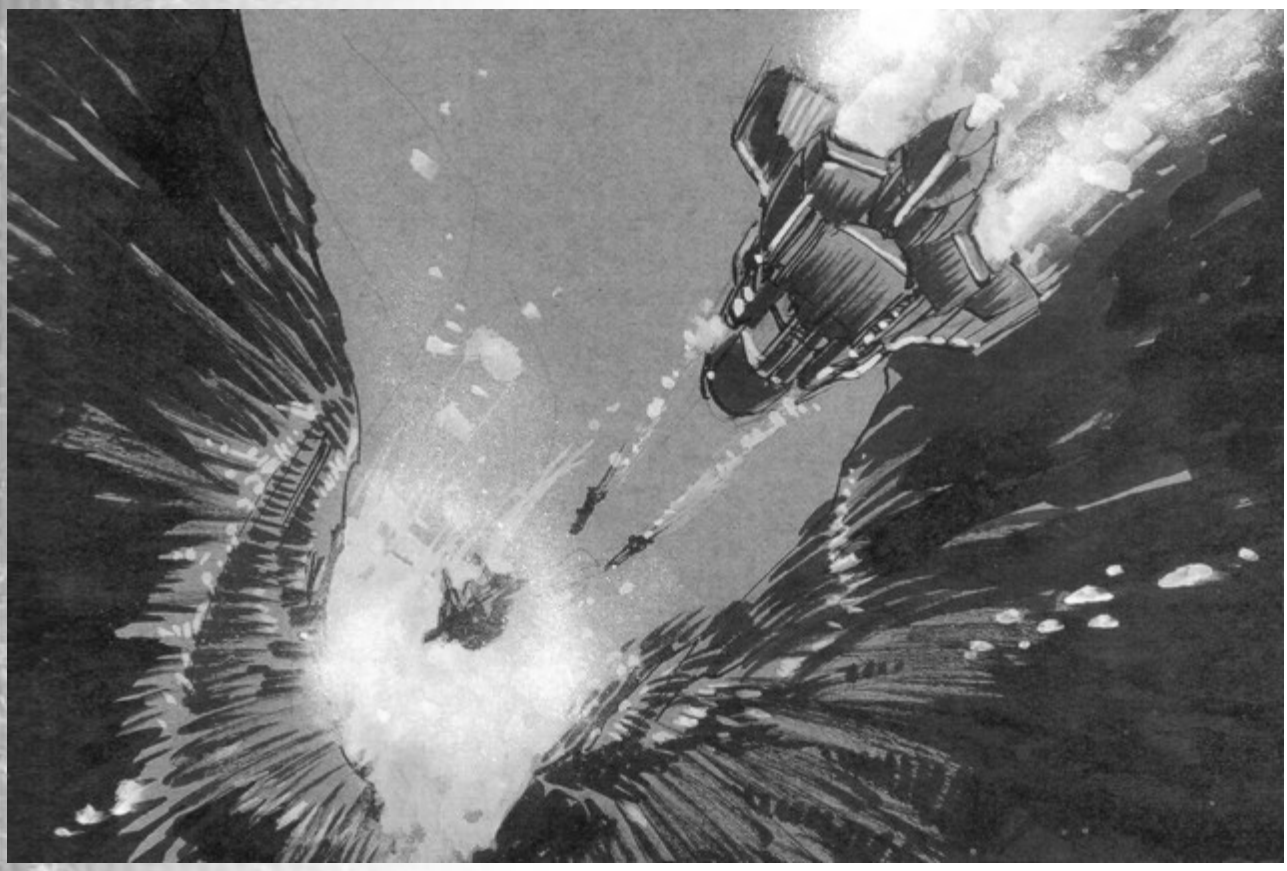
Il s'échoua sur un amoncellement de corps ; il était plutôt bien ici !
En observant la dimension de la pièce, ainsi que la vitesse à laquelle l'eau la remplissait, il estima qu'il devait lui rester encore trois bonnes minutes de tranquillité avant que la situation ne devienne plus que délicate…

Lui qui avait voulu vivre de grandes aventures avait vraiment fait fort : premier job, première merde…

…Un sourire fleurit au coin de sa bouche. Les paupières de Joh battirent encore une fois, puis ses yeux se fermèrent, définitivement…

…Statistique plutôt inquiétante…

Auteur : Messahodyn



Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

Les tarifs pratiqués par les contrebandiers varient du simple au double. L'important pour le fournisseur est de faire son choix en payant le moins cher possible, tout en ayant la certitude que la marchandise complète arrivera en temps et en heure. Dans le cas des fraudeurs, la multiplication des contrats est nécessaire pour obtenir un niveau de vie aisé. Les convoyeurs gagnent relativement bien leurs vies, mais prennent de gros risques. Les passeurs gagnent eux encore beaucoup plus, mais n'ont pas le droit à l'erreur. Quoi qu'il en soit les contrebandiers ont une méthode simple qui leur permet d'évaluer le prix de passage d'une marchandise en contrebande.

Comme dans toute formule permettant de calculer le prix total d'un service, ils doivent prendre en compte le coût brut de cette entreprise. C'est à dire ce qu'ils vont devoir dépenser pour acheminer la marchandise d'un point A à un point B. Ces dépenses comprennent les taxes d'accostages, les jours à quai, les éventuelles haltes, le carburant, l'usure du navire, les diverses locations d'engins servant au chargement, la main d'œuvre, le temps nécessaire, etc. Aucun contrebandier quel qu'il soit n'effectuera un transport qui lui coûtera plus cher que le prix qu'il demandera, c'est inexorable. Ce coût sert donc de base a notre calcul et doit être évalué en sols. À la suite de cela trois multiplicateurs vont s'appliquer celui des risques encourus, celui des risques d'interception globaux ainsi que celui de l'offre.

LE COUT DE BASE_

Le coût de base en Sols est le plus dur à évaluer finalement et c'est souvent lui qui déterminera si le contrebandier obtiendra le contrat ou pas. Effectivement le calcul étant une suite de multiplicateurs, si la base est surévaluée le résultat sera trop important et lui fera perdre son contrat. Les contrebandiers évaluent souvent le coût de base de la façon suivante:

- 1 000 sols pour sortir d'une station.
- 1 000 sols pour rentrer dans une station.
- 300 sols par journée de voyage à bord d'un navire.

Ceci prend en compte les dépenses standards nécessaires (prix du trajet, déchargement et chargement de la marchandise, taxes).
Si les contrebandiers ont besoin de choses très précises et onéreuses, comme des papiers falsifiés, du matériel précis, soudoyer du monde, etc., il faut les additionner aux coût de base du transport. Il peut même arriver que le coût de base soit beaucoup plus important dans le cas où les contrebandiers ont besoin de très gros moyens, comme celui de louer des navires spéciaux par exemple, mais dans ce genre de configuration la marchandise transportée sera probablement excessivement chère elle aussi.

RISQUES ENCOURUS EN CAS D'ARRESTATION (M1)_

Ensuite s'applique un modificateur en fonction des risques encourus en cas d'arrestation. Comme expliqué dans la description des contrebandiers, les peines sont plus ou moins lourdes et rentrent donc en compte dans ce calcul. Il est bien évident qu'un passeur prend beaucoup plus de risque qu'un convoyeur qui en prend beaucoup plus à son tour qu'un fraudeur s'il venait à être arrêtés. Le fait d'être récidiviste n'augmente pas le prix. Ça c'est le problème du contrebandier.

Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

Type de contrebandiers	Multiplicateurs des risques encourus (M1)
Fraudeurs	1
Convoyeurs	1,4
Passeurs	2

RISQUES D'INTERCEPTIONS GLOBAUX (M2)_

Dans un second temps, il faut prendre en compte les risques d'interceptions globaux de cette opération. Ils sont en général donnés par la marchandise transportée et à son importance. Dans le cas d'une cargaison d'algues, les douanes ne la rechercheront probablement pas activement et donc les risques seront moindre que pour un passeur qui chercherait à faire sortir d'une station une personne activement recherchée par les autorités. Dans le premier cas les douanes sont considérés comme passives, tandis que dans le deuxième elles seront qualifiées d'actives, car il est plus que probable qu'elles redoubleront d'attention aux points de contrôle, en effectuant plus de vérifications d'identité ou en augmentant la surveillance à l'aide de caméras de sécurité etc. Attention les risques d'interceptions globaux s'appliquent aussi pour les autres groupes tels que les pirates, les concurrents, les fournisseurs, les voleurs etc. Prenons l'exemple d'une cargaison qui intéresse deux groupes de pirates. Ils vont probablement tenter de l'intercepter. Les risques sont donc augmentés agissant par conséquent sur le prix. Dans la majorité des cas, personne ne recherche précisément la marchandise à moins que des groupes soit rencardés. Pour qu'un groupe d'individus quelconque soit considéré comme recherchant la marchandise, il faut qu'il est un minimum de renseignements (point de passage obligatoire, description de certain individus, portrait robots, habitude des contrebandiers, ou autres).

Intensité des recherches effectuées.	Multiplicateurs d'interceptions globaux (M2)
Personne ne recherche précisément la cargaison.	1
Une entité recherche la cargaison précisément (douane, confrérie, gang, etc.)	1,5
Plusieurs entités recherchent activement et précisément la marchandise	3

L'OFFRE (M3)_

Pour finir, il y a la problématique immuable qui est celle de l'offre et de la demande. Prenons l'exemple d'un contrat ou 15 contrebandiers acceptent de se charger de la cargaison et d'un autre où un seul contrebandier désire prendre ce risque. Dans ces deux cas, le trajet, la marchandise, les risques encourus et les aléas sont les mêmes, pourtant le prix sera bien différent. Ce qui peut faire varier ce multiplicateur est souvent lié à une cargaison très spéciale, un lieu d'extraction très compliqué ou une station d'arrivée particulière. Dans la majorité des cas, il y aura toujours plusieurs contrebandiers à accepter un contrat, car cela reste leur job.

Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

Nombre de contrebandiers acceptant de faire ce transport	Multiplicateurs d'offres (M3)
Nombreux (un grand nombre de contrebandiers acceptent le contrat)	1
Peu (la majorité des contrebandiers contactés refusent le contrat)	1,3
Très peu (les contrebandiers qui acceptent le contrat se comptent sur les doigts de la main)	2
Un seul (un seul contrebandier accepte de se charger du contrat)	3

TARIFICATION D'UNE COURSE_

La tarification d'une course est donc égale à :
[(Prix de base en sols) * M1 * M2 * M3] à plus ou moins 10%.

Ce calcul donne le prix global et théorique du service. C'est une estimation qui peut être vite exubérante si les personnages surévaluent les options ci-dessus liées aux différents multiplicateurs. Le MJ devra toujours garder un œil sur ce calcul afin d'éviter les excès. Dans le cas où il voudrait limiter le revenu de ces joueurs, rien de plus simple il lui restera toujours l'option de dévaloriser le prix proposé par les autres contrebandiers sous prétexte d'une conjoncture défavorable afin d'obliger les personnages à s'aligner.

La tarification d'une course se base aussi sur le fait qu'un navire effectuant de la contrebande, ne le fait pas qu'à moitié. Les tarifs, dans un but de rentabilité, se calculent en partant du principe que toute la capacité de fret est utilisée. Il est néanmoins possible pour un contrebandier d'avoir plusieurs contrats pour utiliser tout la place disponible dans son navire.

Dans le cas où la marchandise transportée est moins encombrante et ne remplie pas le transporteur, il est nécessaire d'adapter au cas par cas la tarification en gardant une certaine logique.

De la même façon, nous estimons qu'un contrat nécessite que la cargaison ait une taille appropriée pour être transportée au mieux dans un seul navire. Dans la cas où le volume de marchandises serait plus important que la capacité de fret, il sera nécessaire de calculer le prix de la course en fonction du nombre de transporteurs utilisés.

Pour finir, si le MJ veut déterminer ce que les contrebandiers gagnent, après avoir réglé leurs différentes dépenses brutes, il doit diviser par deux la tarification de la course.

Bénéfice effectué par les contrebandiers = Tarification de la course \ 2

Auteur : Alacabone

Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

Si le MJ désire faire jouer la contrebande à ses joueurs, il aura deux manières de procéder.
Dans le premier cas, la contrebande fait partie intégrante de la trame de l'histoire. Une partie voire tout le scénario est axée sur cette tache et les joueurs vont devoir interpréter la contrebande et ses aspects.

Dans le second cas, il se peut que les personnages ne la jouent pas à proprement parlé dans le canevas de l'histoire, mais bien dans ce que l'ont appellera les inter-scénarios ou bien ils la joueront de façon succincte afin de raccourcir certaines séquences de jeu trop longues. Cela a de nombreux avantages pour le MJ, comme par exemple de :

- Diversifier les scénarios d'un groupe de contrebandiers sans pour autant leur ôter ce qui fait ou a fait sa renommée
- Rapatrier le groupe dans une station ou un territoire en prévision d'un scénario devant se dérouler à un endroit bien précis.
- Permettre d'introduire un nouveau scénario en déviant des débuts standardisés et trop souvent employés tel que la traditionnelle rencontre dans un bar.
- Offrir à un joueur contrebandier esseulé dans un groupe de mette en valeur sa profession sans pour autant monopoliser le scénario avec des apartés à n'en plus finir.
- Introduire un nouveau personnage tel qu'un docker, douanier, Veilleur ou toute autre profession gravitant autour de la contrebande.
- Faire vivre un peu plus les personnages en créant des histoires sur plusieurs fronts, afin de pouvoir les noyer sous un flot de problèmes simultanément.
- Raccourcir une séquence de jeu trop longue pour permettre au MJ de gérer correctement le temps de son scénario.

AIDE POUR LES TAXES D'ARRIMAGES ET DE DOUANES_

Le coût d'arrimage d'un sous-marin est souvent trop cher pour les personnages et une tache de plus à gérer pour le MJ. Cette aide de jeu est une solution à la gestion des coûts pour un petit sous-marin à l'échelle des personnages. Si les membres du groupe possèdent un petit transporteur et peu d'argent, le MJ peut leur proposer de ne pas les ennuyer avec les charges habituelles dès qu'ils exécutent une mission de contrebande. En gros si le groupe le désire, il peut transporter de la marchandise en fraude, et la somme qu'il devrait théoriquement obtenir ne servira qu'à éponger les lourdes charges comme la taxe d'accostage et les jours à quai. Attention cela ne comprend que le strict minimum et pour un délai raisonnable, ça ne permettra pas au groupe de rester plus d'une demi-douzaine de jours au même endroit. Dans le cas où les personnages désireraient prendre plus de risque tels des convoyeurs, vous pouvez leurs accorder en plus des petits boni tel qu'une inspection de la coque par un plongeur, une légère révision du groupe propulseur, un entretien succinct et concis par un technicien, voire éventuellement des réparations bénignes tant que cela reste peu coûteux. Il ne faudrait pas que le MJ accorde de cette façon les grosses réparations, les révisions poussées, les arrimages trop longs ou les gros entretiens. Le but de cette aide de jeu n'est pas non plus de tomber dans l'excès inverses ou tout devient trop facile et rapide. Le MJ doit se rappeler que cette règle optionnelle peut servir à fluidifier le jeu et permettre à un groupe de personnages d'avoir un moyen de transport malgré des coûts relativement lourds.

PROCEDURE_

Le MJ effectue un test pour l'ensemble de l'équipe qui tente d'effectuer de la contrebande. C'est un test unique de la compétence "Connaissance des Nations/Organi-

Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

sations (contrebandiers)" du personnage ayant le plus gros niveau global dans le groupe. Ensuite le MJ est libre d'appliquer un modificateur au test en fonction de la complexité de l'action, si le but du groupe est de faire des bénéfices. Dans le cas ou il utilise ce procédé afin d'amortir les charges du navire, la quantité fraudée est souvent minime, la difficulté est donc moyenne (+0). Un bonus égal au nombre de personnages au-delà du premier possédant un niveau de maîtrise supérieur à 3 dans la compétence "Connaissance des Nations/Organisations (contrebandiers)" peut être accordé au test. Si dans le groupe aucun personnage n'a de niveau de maîtrise dans cette compétence alors la difficulté passera à assez difficile (-3) pour le personnage ayant le meilleur niveau global.

Prenons l'exemple d'un groupe d'aventuriers de six personnages tentant d'amortir les frais occasionnés par leurs navires en effectuant de la contrebande lors de leur retour vers Équinoxe. Leurs niveaux globaux respectifs en "Connaissance des Nations/Organisations (contrebandiers)" sont de 13,10,8,6,5,4 (les 3 premiers ont un niveau de maîtrise supérieur à 3, le quatrième a un niveau de maîtrise de 2 et les deux derniers n'ont pas de niveaux de maîtrise dans cette compétence). Le MJ lance discrètement 1D20 dont les chances de réussite sont de 15 (13+2). Ils s'en sortiront probablement très bien et ont l'air relativement roder à ce genre de pratique.
Si leurs niveaux globaux avaient été respectivement égaux à 7,6,6,5,4,4 et qu'aucun d'entre eux n'avait eu de niveau de maîtrise de la compétence "Connaissance des Nations/Organisations (contrebandiers)", le MJ aurait dû lancer 1D20 dont les chances de réussite seraient de 4 (7-3). Il faudra sûrement beaucoup de chance pour pouvoir passer à travers les mailles du filet. Finalement ce groupe n'a pas l'air bien préparer pour ce type de job.

EN CAS DE REUSSITE AU TEST DE CONTREBANDE_

Marge de réussite de 1 à 2 : Tout juste suffisant, le groupe a réussi à passer la marchandise de justesse. En rélféchissant, ils pourront même se demander s'ils n'ont pas bénéficié d'une quelconque aide (le douanier a semble t-il fermé les yeux au dernier moment, ils n'ont pas été contrôlés, bizarrement le compartiment contenant la contrebande n'a pas été ouvert, etc.).

Effectivement le groupe a été aidé au dernier moment par un groupe rival, une organisation, un personnage important ou autre à qui ils devront désormais un service …

Marge de réussite de 3 a 4 : Correct, ils ont réussi à passer la marchandise aux yeux et à la barbe de toutes les autorités, rien d'exceptionnel ni plus ni moins que ce qui leur était demandé.

Marge de réussite de 5 a 7 : Parfait, comme prévu et sans aucun accroc. Ils ont mené cette affaire de mains de maître et ils n'ont surtout pas attiré l'attention sur eux.

Le groupe bénéficiera la prochaine fois d'un bonus temporaire de +1 à leur test s'il devait quitter la station d'arrivée avec un nouveau chargement illégal.

Marge de réussite supérieur a 8 : Magnifique, s'ils ne sont pas du métier c'est qu'ils ont sûrement loupé leur vocation et s'ils sont contrebandiers alors ils ont vraiment une technique admirable et beaucoup pourraient prendre des cours auprès d'eux.

Le groupe bénéficiera d'un bonus permanent, mais non cumulable, de +1 à tous ses tests dès qu'il effectuera de la contrebande en arrivant ou en partant de cette station (station de départ ou d'arrivée à définir).

Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

EN CAS D'ECHEC AU TEST DE CONTREBANDE_

Marge d'échec de 1 a 2 : Faux bon, au moment de récupérer la marchandise ils ne trouvent rien (le fournisseur n'est pas là, la marchandise n'est pas à l'endroit indiqué, ils ont peut être été suivi ou ils sont soupçonnés de complicité avec les autorités par le commanditaire, etc.).

Le groupe doit partir à vide ou recommencer à prospecter pour avoir un nouveau contrat et cela prendra 1D4 jours supplémentaires d'attente.

Marge d'échec de 3 a 4 : Corruption, pour pouvoir mener à bien leur objectif, ils ont du payer un dédommagement au chargement ou au déchargement à quelqu'un qui les a pris sur le fait (un docker indiscret, un douanier perspicace et corruptible, un grutier qui a vu la cargaison lors du déchargement, une taxe à un homme de main contrôlant un hangar, etc.).

*Le groupe doit s'affranchir d'une somme égal a 2D6*100 sols ou de son équivalent en troc pour terminer travail sans faire de vague.*

Marge d'échec de 5 a 7 : Détérioration, la marchandise a été partiellement abîmée pendant le voyage et ils vont devoir indemniser le receleur dès leur arrivée (une partie de la marchandise leur a échappé lors du chargement, un câble de grue qui a cédé pendant l'extraction de la cale, lors de perturbations durant le voyage la marchandise mal attachée s'est abîmée, etc.).

*Malheureusement il va falloir soit remplacer la marchandise très vite ou trouver un terrain d'entente avec le receleur qui ne désirera pas forcement un remboursement en sols. Le préjudice monte à une valeur équivalente à 2D10*1 000 sols suivant le pourcentage de marchandise inexploitable.*

Marge d'échec supérieur a 8 : Chantage, un mystérieux inconnu menace de les dénoncer aux douanes à moins qu'ils ne payent (un diplomate véreux en mal de manipulation, une prostituée corrompue par un concurrent, un ouvrier malhonnête tentant d'arrondir ses fins de mois, etc.).

*Le groupe doit s'affranchir immédiatement de 5D10*100 sols et gagne un opposant qui cherchera à obtenir bien plus en les surveillant et ceci uniquement en utilisant la pression de la dénonciation, cet opposant tentera de rester inconnu et ne nuira pas directement à l'intégrité physique des personnages mais n'hésitera pas à les dénoncer s'il le faut.*

REUSSITE CRITIQUE_

Si le groupe obtient à son test une réussite critique, il s'est produit un évènement favorable. Le MJ devra gérer cette partie de façon verbale, sans lancer le moindre dé et en décrivant la tournure que prend l'histoire. Il peut modifier à souhait le canevas décrit par la suite pour le faire coller à son groupe et l'introduire au mieux dans le contexte.
Lancez 1D12 et consultez la table ci-dessous afin de voir ce qui arrive au groupe.

1. Nouvelle technique
Ils ont découvert une nouvelle manière de contourner partiellement les organismes de douane de cette station (une faille dans la sécurité, des lacunes de contrôle dans la zone de transit, une faiblesse dans la rotation des équipes d'inspection des navires, etc.). Ce n'est pas assez important pour leur permettre de réussir à tous les coups mais ça leur donne un avantage non négligeable tout de même sur leurs concurrents.

Désormais, quand le groupe aura à faire de la contrebande en partant ou en arrivant dans cet endroit (station de départ ou d'arrivée à définir), il bénéficiera d'un bonus permanent, mais non cumulable, de +2 à tout leur test de contrebande.

2. Corruption
Ils ont obtenu l'aide d'un douanier qui

Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

contre quelques sols a fermé les yeux sur toute la marchandise transportée lors d'un contrôle inopiné. La collaboration a, semble-t-il, été fructueuse pour les deux camps et les contrebandiers pourraient bien avoir besoin de son aide à l'avenir. Quelque chose dans l'attitude du douanier indique qu'il ne deviendra sans doute jamais un ami, mais sans leur inspirer plus confiance que cela, il pourrait bien leur être à nouveau utile s'il est grassement payé.

Le groupe gagne un nouveau contact dans le service des douanes, il n'a pas une grande influence, mais peut vous renseigner et intervenir à son faible niveau contre une gratification à la hauteur du risque qu'il court.

3. Coup de maître

Ils ont réussi à passer leur marchandise sans se faire attraper malgré un contrôle inopiné et mystérieusement orienté sur leur vaisseau. Les douaniers semblaient particulièrement bien renseignés et cherchaient à coup sûr leur cargaison. L'opération douanière ayant échoué grâce à leur talent de dissimulation et à leur prudence. Les douaniers les laissent repartir non sans une pointe de dégoût et avec l'impression d'avoir été doublés.

La célébrité du groupe s'élève de 3 points.

4. Service

Lors de l'acheminement de la cargaison dans les coursives de la station, ils viennent en aide à une inconnue se faisant tabasser par un groupe d'individu. Il s'avère que cette personne est relativement haut placée (diplomate, bureaucrate, administrateur, etc.) et veut leur rendre service à son tour.

Ce personnage a une dette envers le groupe qu'il s'empressera de remplir à la première demande et gratuitement dans la limite de ses compétences. C'est un gratte-papier avec de l'influence mais sans relation dans aucun cercle, gang ou organisation.

5. Jackpot.

Dès leur arrivée dans la station, ils ne trouvent pas le receleur au point de rendez-vous et suite à une rapide enquête de leur part ils comprennent que ce dernier a rendu l'âme la veille, lors d'un règlement de compte. En prolongeant leur recherche, ils découvrent que le receleur travaillait tout seul et donc la marchandise est désormais à eux.

*En revendant cette marchandise le groupe pourrait obtenir l'équivalent de 2D10*1 000 sols. Mais encore faut-il posséder les compétences nécessaires et réussir à l'écouler à ce prix.*

6. Satisfaction

Le receleur est particulièrement satisfait de leur prestation (aucune casse dans la marchandise, délais plus rapides que prévu, ils ont peut-être surmonté avec succès un gros contre-temps, etc.). Il compte bien se resservir de leur talent en leur proposant d'autres contrats de transport vers diverses stations si cela les intéresse bien entendu.

Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

Le groupe gagne un contact qui pourra lui proposer quelques contrats de contrebande à partir de cette station (station d'arrivée).

7. Retrouvailles

Au moment de récupérer la marchandise, l'un des membres du groupe reconnaît un très vieil ami. C'est en fait un des hommes de mains du fournisseur et ils ne se sont pas vu depuis une éternité, ils étaient inséparables jusqu'à l'adolescence, ont fait leurs premiers coups ensemble puis se sont perdus de vue comme cela arrive régulièrement dans l'immensité des océans.

L'un des membres du groupe (déterminé au hasard) gagne un allié qui n'est pas influent et qui n'est à la tête d'aucune organisation, c'est un homme de main classique avec toutes les compétences qui en découlent.

8. Fausse identité

Ils n'ont pas eu besoin d'utiliser la fausse identité qu'ils avaient négocié en même temps que le prix du transport de contrebande. Effectivement, une fois arrivée aux abords du point de passage des douanes, un évènement inespéré s'est produit et a monopolisé les forces douanières leur laissant ainsi le champs libre.

L'un des membres du groupe (déterminé au hasard) gagne une fausse identité de niveau 1D10+5.

9. Planque

En acheminant la marchandise grâce à un drone porte-charges, ils sont dérangés par l'arrivée d'un détachement de Veilleurs affilié à la protection d'une personnalité, les obligeant à se séparer rapidement pour ne pas attirer l'attention. L'un des membres va s'abriter en se faufilant entre des conduites électriques et tomber sur endroit exigu pouvant servir de planque.

L'un des membres du groupe (déterminé au hasard) gagne une planque/cache de niveau 1D10+5, rien n'est aménagé, il faudra donc tout organiser pour qu'elle soit viable (dans la station de départ ou d'arrivée à définir).

10. Bénéfice

Les contrebandiers arrivent à faire un gain non négligeable en réduisant considérablement les coûts lors de leur voyage ainsi que lors du transport de la marchandise, associé à une très bonne négociation au départ avec le fournisseur. Cette somme vient s'ajouter directement à leurs ressources et uniquement en plaquette de sols.

*Le groupe obtient une somme égal a 6D6*100 sols immédiatement à diviser entre les membres.*

11. Drone

Leur progression a été bloquée quelque temps, au détour d'une ruelle, par la présence d'un drone de surveillance. Ne pouvant faire marche arrière l'un des membres de l'équipe a donc choisit l'option de détruire ce mouchard en lévitation dans l'ombre d'un tuyau de ventilation. Le drone a été neutralisé et non détruit grâce à un savant mélange de chance et de talent.

Le groupe récupère un drone de surveillance. Il devra tout de même subir quelques réparations pour pouvoir fonctionner de manière optimale et une intervention sera sans doute nécessaire pour le reprogrammer.

12. Carte aux trésors

Une fois la livraison effectuée, les personnages trouvent adosser à un container un vieux mendiant infecte a moitié endormi dans son vomi. L'un des membres du groupe, pris de pitié, lui donne quelques sols en se disant que ce vieillard devrait prendre une douche de toute urgence afin de ne pas avoir de problèmes avec les services d'hygiènes. Le vieillard qui utilisera probablement ses sols à d'autres fins, tend la main vers le personnage pour lui donner quelque chose afin de le remercier.

En ouvrant la main, le personnage découvre un

Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

mini-disque négligemment emballé dans une feuille de salade synthétique. Ce mini-disque n'est autres qu'une carte au trésor (Il faudra au moins un scénario complet pour le décrypter complètement).

CATASTROPHE_

Si le groupe obtient une catastrophe tout s'aggrave. Les contrebandiers se sont enfilés une sacrée écharde dans le pied et tout risque de se compliquer rapidement. Le MJ aura la possibilité de gérer cette partie de façon verbale, sans lancer le moindre dé et en laissant les personnages faire leur choix sur la tournure que prendra l'histoire, mais il peut tout aussi bien mettre en place la scène et profiter de cet aparté qui peut donner lieu à un court scénario en développant un peu.
Lancez 1D12 et consultez la table ci-dessous afin de voir ce qui arrive au groupe.

1. Infiltration
Ils ont chargé une marchandise équipée d'un traceur et le fournisseur n'était autre qu'un agent des douanes ou d'un autre service de répression d'une nation. Une fois la livraison effectuée, ils seront arrêtés et relâchés moyennant une lourde amende. Le receleur était la cible, mais désormais ils seront assimilés à des balances tant qu'ils n'auront prouvé leur loyauté.

*Le groupe perdra 5 points de célébrité permanent et devra s'acquitter de 2D6*1 000 sols d'amende. Les membres du groupe obtiendront 2 opposants (le receleur tant qu'ils ne lui auront pas démontré leur honnêteté et l'agent qui les aura relâché sans retenir de charge contre eux et qui aura tendance à revenir régulièrement pour leur soutirer diverses informations).*

2. Dénonciation
Ils ont été donné en pâture aux services douaniers (de la station de départ ou d'arrivée à définir) par un concurrent peu scrupuleux. Une opération sera menée pour les cueillir proprement à un moment où ils seront le plus vulnérable, ils auront l'occasion de prendre la fuite malgré le faible pourcentage de chance qui s'offrira à eux dans ce traquenard bien préparé.

Le groupe obtient un nouvel opposant (un concurrent direct, un contrebandier de leur envergure). Si les membres arrivent à mettre les voiles, ils obtiennent gratuitement le désavantage recherché (communauté mineure ou grande nation en fonction de la communauté où le traquenard a été tendu). Si le groupe se laisse faire prisonnier il aura la peine correspondante à la marchandise transportée (consulté les peines des fraudeurs, convoyeurs ou passeurs).

3. Braquage
L'équipe est victime d'une tentative de braquage de la marchandise. Il peut s'agir d'un abordage en pleine mer, d'une attaque dans le port de départ, d'un assaut à l'arrivée, mais quoi qu'il en soit ils sont en très très mauvaise posture, inférieur en nombre ou puissance de feu et les chances de survie s'ils engagent le combat sont minimes et équivalentes à moins de 10 %.

Le groupe obtient un nouvel opposant (le commanditaire du braquage qui est intéressé par la marchandise tel un pirate pour une cargaison d'arme, un chasseur de prime pour un fugitif ou un criminel etc.). Si le groupe tente malgré tout l'affrontement il risque de mourir et s'il laisse la marchandise partir, il devra devra s'acquitter d'une lourde dette auprès du recéleur qu'il devra rembourser le plus rapidement possible sous peine de punition.

4. Chargement dangereux
Ils transportent un chargement extrêmement dangereux (consciemment ou non car il peut être dissimulé à l'intérieur de la cargaison). Lors du trajet le chargement se propage à l'insu des membres de l'équipe (une maladie infectieuse, un gaz vésicant, une bactérie redoutable, un produit toxique, une fuite radioactive, etc.). Le receleur bien entendu au courant, prendra ses

Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

précautions et laissera les membres se débrouiller avec tous les problèmes que cette substance risque d'engendrer, de la décontamination du navire à l'évacuation des déchets, en passant par les désagréments qui peuvent être hélas irréversibles.

Le groupe doit tirer 1D12 dans la table "des contaminations/maladie" (p.186 Polaris), dans le cas d'un 11-12, vous obtenez 3D10 points d'irradiation à cumuler.

5. Vendetta

En acceptant ce contrat, ils ont sans le vouloir participé à la sortie d'une marchandise volée préalablement à un individu peu compréhensif et très irrité (pirate, chef de la pègre, diplomate, etc.). Il fera tout pour retrouver l'équipe ayant perpétré ce vol. Il les fera, à grand renfort de coups de triques, passer à table afin d'obtenir tous les noms des membres de la filière et donc ceux des contrebandiers. Partant de là, il tentera de retrouver les membres du groupe afin de leur mettre des bâtons dans les roues, de leur soutirer un maximum d'argent, puis il les éliminera une fois qu'il n'y aura plus rien à tirer d'eux.

Tout le groupe obtient un ennemi héréditaire qui est à la tête d'un groupe ou d'un gang, il doit être ingrat, tenace, et sans la moindre compassion même envers des amateurs, la célébrité de tout le groupe chute de 4 points immédiatement.

6. Nettoyage

Au moment de restituer la marchandise dans la station d'arrivée, ils subiront une tentative d'élimination par les personnes censées récupérer la cargaison et les payer (ceux-ci désirent effacer toutes traces de ce transport, ils les associent peut être à des agents infiltrés des douanes, ils ne veulent peut être pas payer la course, ils effectuent un contrat grassement payé par l'ennemi d'un membre du groupe, etc.).

L'accueil devra être relativement bien organisé et supérieur en nombre aux membres du groupe. Ensuite tout le monde videra ses chargeurs dans la joie et la bonne humeur, dans un lieu qui se prêtera bien à ce genre d'activité tel un hangar désaffecté, un inter-niveaux lugubre ou éventuellement le fond d'un bar pour un plus petit comité. Le groupe gagne s'il s'en sort un opposant qui restera dans l'ombre ou arrivera à s'enfuir.

7. Intervention

Tout ce passait plutôt bien jusqu'à ce qu'ils soient pris à partie dans un guet-apens par l'un de leurs ennemis. Le gros problème est qu'ils étaient dans la phase terminale de la livraison. Tout ceci attire les autorités locales très vite. Ils devront visiblement abandonner la marchandise en rompant le combat et en haïssant ce coup du sort alors qu'ils étaient si prêt du but.

Le groupe va devoir trouver un accord avec le receleur qui sera bien évidemment assez lourd, la célébrité du groupe chute de 5 points et, suite à la découverte de la marchandise, le groupe gagnera le désavantage recherché dans la station par les autorités compétentes.

8. Barrage

Ils sont pris au piège lors du transport de la cargaison à un moment ou ils ne peuvent plus faire machine arrière, cela peut avoir lieu dans la station de départ, d'arrivée, voire même en pleine mer. Un contrôle inopiné, un barrage de douane, bref ils arrivent lentement mais sûrement dans l'étau avec très peu chance de faire demi-tour. Il ne leur reste plus que la possibilité de se rendre ou de se lancer dans un violent affrontement.

Si le groupe se laisse prendre sans accrochage, il devra subir les peines encourues en rapport avec la marchandise transportée (consultez les peines des fraudeurs, convoyeurs ou passeurs). S'ils refusent de se soumettre, ils devront combattre pour s'échapper en obtenant gratuitement le désavantage recherché par le service des douanes de la station/communauté/nation.

Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

9. Personne

Le contact à l'arrivée n'est pas au rendez-vous ou ne s'est pas présenté sur le quai. Les contrebandiers se retrouvent avec la marchandise sur les bras et sans être payé. Attention aux denrées périssables, aux marchandises vivantes (animaux ou humains), il lui faudra gérer le temps et les ressources (eau, nourriture, etc.). Le receleur est probablement en prison, ivre mort ou mort tout court, et ils devront probablement enquêter ou prendre le risque de tout liquider à la vente aux plus offrants rapidement.

Si le groupe décide de revendre immédiatement la marchandise, il gagnera deux ennemis qui seront le receleur et le fournisseur. En enquêtant un peu, il devrait vite remonter sur la piste du receleur et arranger tout çà s'il ne compte pas le temps perdu ainsi que les risques de se faire pincer avec la marchandise.

10. Imposteur

Ils livrent correctement sa cargaison mais ils vont très vite comprendre en recevant la visite du receleur que l'identité de ce dernier a été usurpée par un imposteur. Il va désormais falloir réparer rapidement le préjudice commis par erreur et surtout par manque de précaution ou de professionnalisme. Le temps presse et ne joue pas en leur faveur, il faut faire vite, car bientôt la marchandise sera probablement écoulée ou revendue.

Le groupe a peu de temps pour retrouver la trace, puis récupérer la marchandise au risque de ne jamais la revoir. Dans le cas où il échouerait dans cette entreprise, il obtiendra un opposant supplémentaire (le receleur). Leur réputation sera grandement entachée avec une perte de 6 points de célébrité et le fournisseur deviendra très probablement un ennemi.

11. Disparition

La marchandise a été totalement perdue durant le transport (elle a pu être volée, complètement abîmée, larguée en mer avant un contrôle, etc.). En arrivant, ils n'auront que peu de temps pour trouver une solution et cela risque de leur coûter beaucoup d'argent, mais le receleur risque de ne pas aimer leurs explications s'ils se pointent au rendez-vous avec rien à lui remettre. Ils devront user de toutes les ressources dont ils disposent pour se sortir de ce mauvais pas.

Le receleur voudra récupérer sa marchandise le plus rapidement possible et, dans le cas ou le groupe n'arriverait pas à éponger sa dette rapidement, il risque de pourrir leur renommée dans la profession en faisant chuter leur célébrité de 4 points. Il pourra toutefois leur proposer une mission pour se racheter (extrêmement dangereuse pour ne pas dire suicidaire) ou devenir un ennemi redoutable.

12. Coiffer au poteau

Ils ont obtenu le contrat à la place d'un contrebandier concurrent qui avait pratiquement négocié la livraison avec le fournisseur. Sans le savoir, les personnages ont déjà doublé cet homme pour d'autres affaires et pas uniquement pour de la contrebande. Cet individu est à la tête d'un groupe qui va les prendre en grippe et tenter de les éliminer. Le but de ce nouvel ennemi va être de les abattre en minimisant les risques et surtout sans révéler l'identité de son groupe afin de ne pas à subir les effets néfastes découlant ce genre de traitement de la concurrence.

Le contrebandier est à la tête d'un gros transporteur et possède une dizaine d'hommes ayant un panel assez large de ressources avec une faible influence, c'est bien sûr un ennemi héréditaire qui ne les affrontera jamais de face et qui tentera de préserver son anonymat coûte que coûte.

Auteur : Alacabone

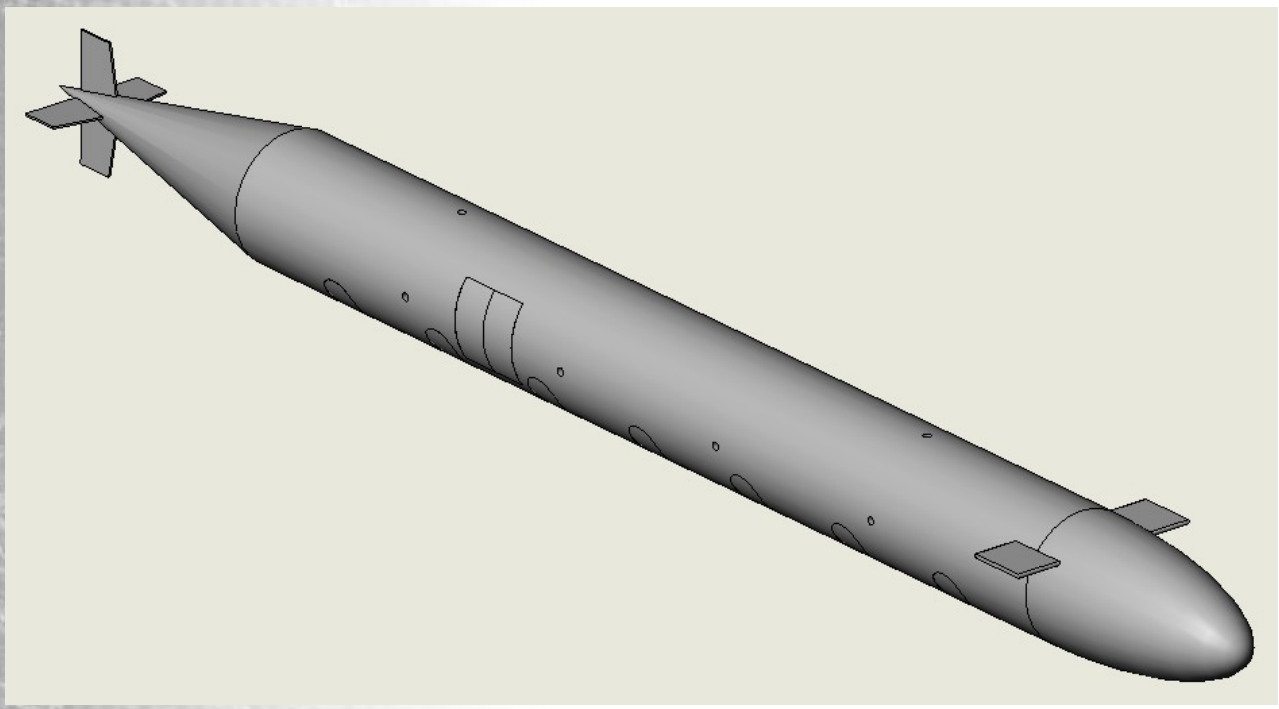
Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

Le Smugglee est un transporteur utilisé majoritairement par des contrebandiers pratiquant la méthode "du cône amoureux". Comparé à un navire civil standard, cet engin privilégie la vitesse au détriment du blindage et de la profondeur atteignable. Il est décliné en 3 modèles par la firme Phorcys Industrie.

Le modèle de base possède une coque de 29 mm en Nano-composite (fc/epoxy), ainsi qu'une ossature composée majoritairement de nano-titane structurel qui lui confère une architecture ultra-légère. Il dispose aussi d'un sonar et d'un équipement nettement plus performant que la majorité des transporteurs. Pour augmenter sa capacité de fret, cet appareil utilise un pack énergie généticien, mais ne dispose en revanche d'aucun groupe propulseur de survie et son équipage est réduit au strict minimum. Son propulseur à tuyère a été remplacé par une hélice-pompe afin d'améliorer ses performances hydrodynamiques et de le rendre beaucoup plus silencieux. Il peut ainsi se déplacer à une vitesse de 57 nœuds, ce qui le rend plus rapide que la majorité des engins sous-marins (même si les chasseurs sont capables d'atteindre des vitesses similaires ou plus élevées, ils ne peuvent la maintenir que pendant quelques secondes, voire quelques minutes tout au plus).

Il existe une version avec un niveau technologique inférieur, moins rapide et légèrement plus courante au marché noir. Sa coque de 34 mm en hyper composite (fc/epoxy), ainsi que son ossature en plastiral® lui confère tout de même une architecture ultra-légère. Le smugglee (LS) est un excellent produit avec un prix plus attractif pour une machine avec de tout de même très belles caractéristiques.

Et pour finir, il existe même un modèle produit à très peu d'exemplaires nommé Smugglee (SF). Excessivement couteux, il est recouvert de tuiles hydrodynamiques, qui lui permettent de réduire la taille de son groupe propulseur et donc d'augmenter sa quantité de fret. Sa coque de 47 mm en nano-composite (fc/epoxy), ainsi que son ossature composée majoritairement de nano-titane structurel lui confère une architecture ultra-légère en majorant sa profondeur d'exploitation. Sa vitesse est donc naturellement rehaussée, tout ca pour le plaisir des contrebandiers ayant la joie de posséder un tel bijou.



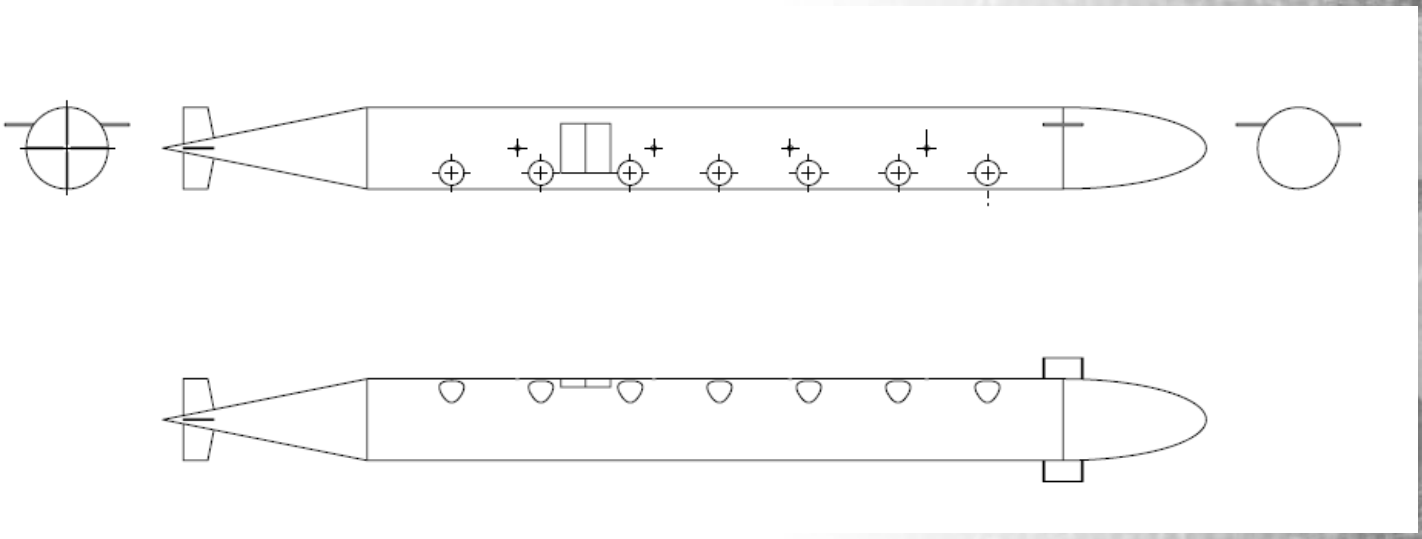
Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

Intérieur :
La structure interne de ces trois versions est sensiblement la même avec juste plus ou moins de capacité de fret en fonction de la place prise par le groupe propulseur. Quoi qu'il en soit, chacun de ces modèles possède :

- Nombre de ponts : 2.
- Nombre de cloisons étanches : 6.
- Nombre d'écoutilles : 7 (sur l'extérieur), 6 (Cloison étanche), 7 (inter-niveaux)
- Nombre de SAS : 1 pour armure Exo 0 (ouverture: 2 portes de 2m de haut et de 1m de large)

Deux pont constituent ce navire, l'un de 2 mètres de hauteur, et l'autre juste en dessous de moins d' 1,20 mètres où l'ont se déplace a quatre pattes pour stocker la marchandise.

La spécificité de cet appareil fait de lui une arme redoutable pour qui sera l'exploiter correctement, mais découragera la plupart des pilotes à cause de ses nombreux défauts comme sa fragilité ou sa manœuvrabilité désastreuse. Cette machine fût créée afin d'attirer une clientèle bien spécifique et demandeuse d'un tel produit. Peu courant ce type de transporteur retiendra assez rapidement l'attention des douaniers ainsi que celle de beaucoup de pirates.



Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

SMUGGLEE_

Catégorie : Véhicule léger (V-)
Fabricant : Phorcys Industrie (Union Méditerranéenne)
Coût indicatif : 94 664 300 sols
Disponibilité (marché noir) : -10 (-5)
NT estimé : IV

Longueur : 42,2 m
Diamètre : 3,3 m
Équipage : 9 TFA
Fret : 61 à 76 tonnes (76 à 94 m³)
Profondeur :

- *Opérationnelle :* 2 500 m
- *Limite :* 2 500 m
- *Écrasement :* 3 800 m

Type de groupe propulsif principale :

- GP-F1: Pack énergie (PE) généticien (NT IV) / hélice-pompe (NT IV).

Type de groupe propulsif de survie :

- Aucun.

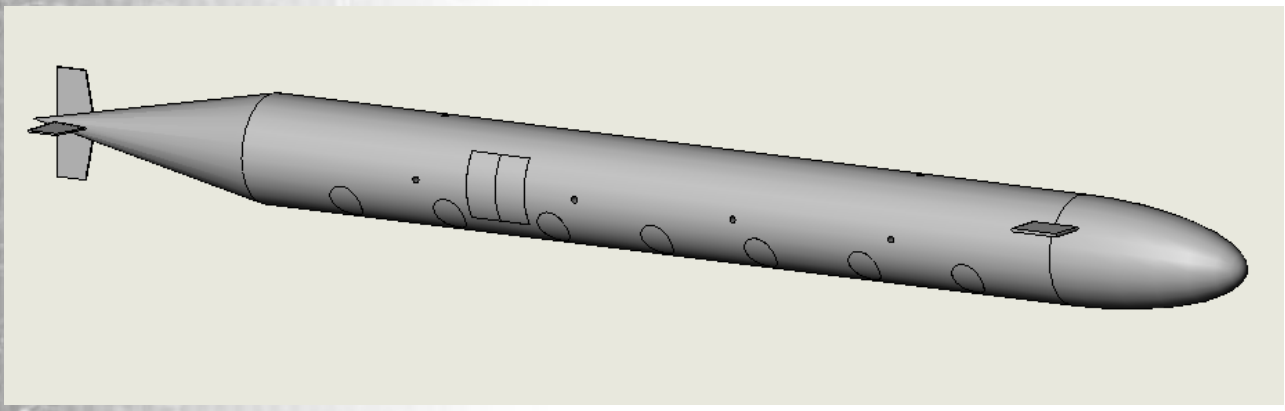
Autonomie :

- GP-F1: 1jour [1 368 miles nautiques]
- GP de survie: Aucun.

Attributs:

- *Gabarit (GAB) :* 7
- *Résistance aux dommages :* -1 (Coque de 29 mm en nano-composite)
- *Blindage :* 2 pour la structure, 2 pour les hublots
- *Manœuvrabilité :* 8
- *Vitesse, VIT (Point de mouv.) :* 19 (4) (Vitesse maximum 57 nœuds)
- *Accélération :* 0 à 57 nœuds en 50,2 secondes
- *Intégrité :* +2

Aspect extérieur : Cylindre, 10 hublots coniques en hyper ALON™ de 20 cm de diamètre et de 11 mm d'épaisseur (3 à l'avant, 4 au centre, 3 à l'arrière).
Tranches : Poste de pilotage, Soute, Sas, Salle des machines
Système standard : Ordinateur de bord, Sonscan actif, Sonscan passif, Analyseur, Auto-pilote, Alerte, Dispositif de diagnostic, Contrôle de pression, Système d'assistance et de contrôle, Stabilisateur, Générateur de lumière, Balise de détresse, Caméra, Régulateur thermique, Communicateur, Réserve d'oxygène pour 3 jours, Système hygiénique, Système de navigation, Détecteur d'acquisition, Centrale et annexe de réparation.
Armement : 10 leurres Caloway



Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

SMUGGLEE (LS)_

Catégorie : Véhicule léger (V-)
Fabricant : Phorcys Industrie (Union Méditerranéenne)
Coût indicatif : 57 372 500 sols
Disponibilité (marché noir) : -5 (1)
NT estimé : III (IV pour le GP)

Longueur : 42,2 m
Diamètre : 3,3 m
Équipage : 9 TFA
Fret : 64 à 79 tonnes (79 à 98 m³)
Profondeur :

- *Opérationnelle :* 2 500 m
- *Limite :* 2 500 m
- *Écrasement :* 3 800 m

Type de groupe propulsif principale :

- GP-E4: Pile à combustible anaérobie rechargeable (NT IV) / hélice-pompe (NT IV).

Type de groupe propulsif de survie :

- Aucun.

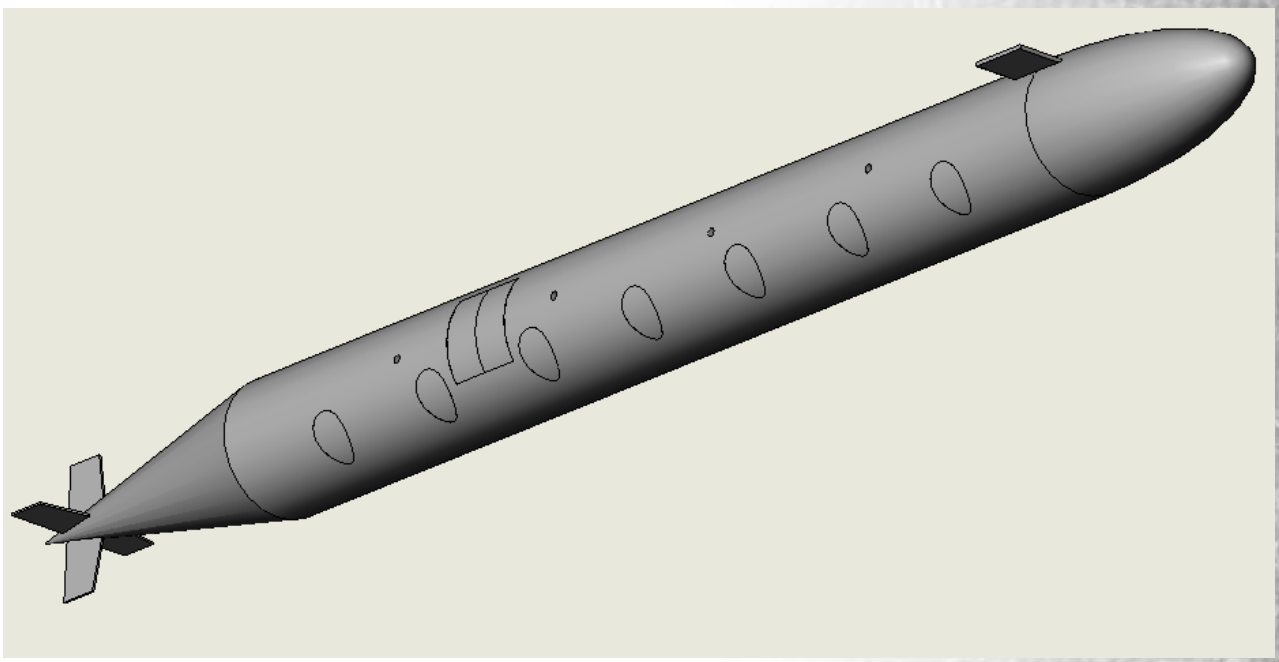
Autonomie :

- GP-E4: 1jour [1 128 miles nautiques]
- GP de survie: Aucun.

Attributs :

- *Gabarit (GAB) :* 7
- *Résistance aux dommages :* +4 (Coque de 34mm en hyper composite)
- *Blindage :* 2 pour la structure, 1 pour les hublots
- *Manœuvrabilité :* 8
- *Vitesse, VIT (Point de mouv.) :* 16 (4) (vitesse maximum 47 nœuds)
- *Accélération :* 0 à 47 nœuds en 50,9 secondes
- *Intégrité :* -3

Aspect extérieur : Cylindre, avec 10 hublots coniques en verre blindé de 20 cm de diamètre et de 50 mm d'épaisseur (3 à l'avant, 4 au centre, 3 à l'arrière).
Tranches : Poste de pilotage, Soute, Sas, Salle des machines
Système standard : Ordinateur de bord, Sonscan actif, Sonscan passif, Analyseur, Auto-pilote, Alerte, dispositif de diagnostic, Contrôle de pression, Système d'assistance et de contrôle, Stabilisateur, Générateur de lumière, Balise de détresse, Caméra, Régulateur thermique, Communicateur, Réserve d'oxygène pour 3jours, Système hygiénique, Système de navigation, Détecteur d'acquisition, Centrale et annexe de réparation.
Armement : 5 leurres Caloway



Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

SMUGGLEE (SF)_

Catégorie : Véhicule léger (V-)
Fabricant : Phorcys Industrie (Union Méditerranéenne)
Coût indicatif : 111 877 600 sols
Disponibilité (marché noir) : -10 (-10)
NT estimé : IV

Longueur : 42,2 m
Diamètre : 3,3 m
Équipage : 9 TFA
Fret : 100 à 115 tonnes (125 à 144 m³)
Profondeur :

- *Opérationnelle* : 4 000 m
- *Limite* : 4 000 m
- *Écrasement* : 6 000 m

Type de groupe propulsif principale :

- GP-E3 / 1*GP-E2: Module Énergétique (PE) généticien (NT IV) / hélice-pompe (NT IV).

Type de groupe propulsif de survie :

- GP-C4: Batterie de secours non rechargeable Mk1 (NT III).

Autonomie :

- GP-E3: 2jours [3 216 miles nautiques]
- GP-C4: 12 heures a 5,5 nœuds [66 miles nautiques]).

Attributs :

- *Gabarit (GAB)* : 7
- *Résistance aux dommages* : -1 (Coque de 47mm en Nano-composite)
- *Blindage:* 2 pour la structure, 2 pour les hublots
- *Manœuvrabilité* : 8
- *Vitesse, VIT (Point de mouv.)* : 22 (5) (vitesse maximum 67 noeuds)
- *Accélération* : 0 à 67 nœuds en 51,1 secondes
- *Intégrité* : +2

Aspect extérieur : Cylindre recouvert de Tuiles hydrodynamiques type III, 10 hublots coniques en Hyper ALON™ de 20 cm de diamètre et de 14 mm d'épaisseur (3 à l'avant, 4 au centre, 3 a l'arrière).
Tranches : Poste de pilotage, Soute, Sas, Salle des machines
Système standard : Ordinateur de bord, Sonscan actif, Sonscan passif, Analyseur, Auto-pilote, Alerte, Dispositif de diagnostic, Contrôle de pression, Système d'assistance et de contrôle, Stabilisateur, Générateur de lumière, Balise de détresse, Caméra, Régulateur thermique, Communicateur, Réserve d'oxygène pour 3jours, Système hygiénique, Système de navigation, Détecteur d'acquisition, Centrale et annexe de réparation, Tuiles hydrodynamiques type III.
Armement : 20 leurres Caloway

Tuiles hydrodynamiques type III : Ces tuiles sont faites d'un polymère qui réduit les frictions entre la coque et l'eau, ce qui permet de lisser la couche limite et de réduire la production de vortex (source de bruits). De plus, à l'intérieur des tuiles, on trouve des nano-particules de silice baignant dans un liquide non conducteur (tel que du glycol de polyéthylène). Un ou plusieurs capteurs surveillent en permanence l'état de la couche limite. Lorsque cette couche devient trop turbulente, un champ électrique est activé. Le mélange liquide/particule de silice se transforme alors en un solide d'aspect gélatineux, ce qui permet d'adapter la forme de la tuile. Ce champ électrique est ajusté en permanence jusqu'à ce la couche limite retrouve sa stabilité. Détection réduite de 20 %.
Ces tuiles sont principalement utilisées pour améliorer la vitesse, mais vous pouvez imaginer qu'en les modifiant un peu, vous pourriez leur faire générer une signature totalement aléatoire (ce qui est interdit bien sûr) rendant la signature acoustique totalement impossible à "cartographier".

Auteurs : Alacabone & Iron

Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

Si je connais Lem Askaloum ?!? Non je connais pas gamin … Passes ton chemin !
Par la barbe des Patriarches tu vas arrêter de me suivre. Tu lâches rien !
Bon, mettons que je le connaisse ton Lem, tu lui veux quoi ? Tu veux quitter not' bonne vieille capitale hégémonienne … t'es pas franchement un patriote toi ? Tu serais prêt à me donner combien pour pas que je te balance au premier flic qui passe.
Tout ça !!! Tu dois être sacrément dans la merde pour devoir cracher autant de pognon. Bon allez range moi ça, ce serait con que tu te fasses choper par un de ses enfoirés de dockers en manque d'argent. Tu me règleras au moment du départ … suis moi.

Lem Askaloum

Lem Askaloum est un nom bien connu dans le milieu de la contrebande et d'une certaine manière il en est presque une célébrité au même titre qu'un Lestani, le Marchand avec qui il a beaucoup travaillé. Lem est un individu qui peut surprendre de prime abord, si physiquement il a tout du pirate, le bandeau en mois, il est surtout contrebandier. Il ne se sépare jamais de sa fidèle loutre léopard qui lui a sauvé la mise à maintes reprises. Exubérant et grande gueule, il est l'un des hommes les mieux renseignés d'Équinoxe et d'Hégémonie. Il possède de nombreuses relations et contacts dans les différentes organisations et institutions dans la Cité Neutre et dans la nation des Patriarches (dockers, petits trafiquants, marchands, contrebandiers, prostituées, pirates, veilleurs, agents de sécurité, fonctionnaires, etc.). On dit même qu'il possède de bons contacts en Ligue Rouge ou encore en République du Corail. Si Lem travaille en priorité pour Lestani le Marchand, dont il est l'un des proches, il est aussi d'une certaine manière un agent de Telkran Raljik. S'il travaille aujourd'hui pour le célèbre corsaire, c'est que comme beaucoup il a pressenti que quelque chose de pourri se préparait en Hégémonie. Légèrement paranoïaque, il est néanmoins un compagnon très agréable à partir du moment où l'on a gagné sa confiance.. On le dit essentiellement convoyeur, mais il est également passé maître dans l'art de revendre le plus dangereux des articles … L'information. Cela explique sans doute pourquoi l'homme est activement recherché par toutes les nations du monde sous-marin.

Lem est hégémonien et c'est d'ailleurs sans doute pour cela qu'il voue un tel acharnement à la nation des Patriarches. Le contrebandier a grandi dans une petite station, Hecna où il avait commencé une carrière de mécanicien et le gamin se montrait très brillant et habile de ses mains. Tout allait pour le mieux dans le meilleur des mondes jusqu'au jour ou pour une raison qu'on ignore encore aujourd'hui des soldats et agents du Prisme ont débarqué en force dans la petite station. Personne ne sait vraiment ce qu'il s'est passé, mais un accident entraina la mort de deux militaires et d'un officier. Un chose est néanmoins sûre, c'est avec cet événement que la carrière de Lem à commencé. Le jeune garçon quitta la station à l'aide d'un contrebandier installé sur place qui préféra prendre le large que de fréquenter les forces armées hégémoniennes. Cet homme, Tedd Allaer, recherché pour piraterie et contrebande, devint le mentor du fuyard. A ses côtés, Lem apprit les ficelles du métier de passeur et commença à sa faire nombre de relations parmi les pirates et les contrebandiers. A la mort de Tedd, plusieurs années plus tard, tué dans une fusillade par les forces de sécurité, le jeune Askaloum reprit la boutique de son défunt ami.

Il fallut quelques années à Lem pour arriver à se faire un nom et commencer à accumuler les avis de recherche (chose dont-il est particulièrement fier). La réussite du contrebandier ne venait pas des gros coups qu'il pouvait faire, mais de son réseau de re-

Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

lations qu'il a toujours souhaité important. Entre une grosse affaire qui lui rapporterait beaucoup d'argent et une plus modeste qui lui permettrait de se faire de nouveaux alliés ou de rendre service à l'ami d'un ami, Lem choisira toujours la deuxième solution. Tout cela lui apporta une réputation d'homme fiable que certains moins biens intentionnés essayèrent de duper. Ces derniers apprirent rapidement et à leur dépend que fiable ne signifiait pas idiot ou naïf. Dans sa carrière, il fit la rencontre d'un jeune homme très prometteur, un contrebandier efficace et un voleur de talent. Lestani et lui sympathisèrent rapidement et montèrent plusieurs opérations en commun, volant informations et autres données ça et là, avec une préférence pour l'Hégémonie. L'idée d'un groupe important de contrebandiers et de voleurs fit très tôt son apparition dans l'esprit des deux amis. Avec quelques autres collègues, ils donnèrent naissance aux Voleurs de Gènes. Lem devint ainsi le second du Marchand. Leur collaboration dura quelques années avant qu'il ne décide de reprendre sa liberté peu de temps après qu'ils aient pénétré l'une des banques génétiques de Keryss.

Aujourd'hui Lem travaille en solo, mais continue d'entretenir d'excellentes relations avec les Voleurs de Gènes. Les relations entre Lem et les corsaires de Telkran Raljik ne sont pas non plus une rumeur. Sans avoir rencontré le célèbre capitaine de l'Argonaute, le contrebandier qui s'est spécialisé dans le commerce d'informations est en relation avec plusieurs de ses agents. Il connait également nombre de pirates soit personnellement, soit par le biais d'intermédiaires. Ainsi il compte parmi ses "amis" Robert de Saul, Lesvrick, des hommes et des femmes de l'Impératrice Noire ou encore des Licornes, etc. Ses contacts dans les plus grand ports du monde sous-marin sont également une réalité, même s'il est bien mieux implanté sur Équinoxe et en Hégémonie.

Âge : 39 ans
Taille : 1,73 m
Poids : 67 kg
Mutations : aucune, stérile
Caractéristiques notables : Présence 18, Intelligence 16, Adaptation 20, Coordination 16
Réputation : Passeur fiable ayant pignon sur rue dans tous les grands ports des différentes nations. Un des hommes les mieux renseignés du monde sous-marin. Un excellent pilote et un négociateur hors pair. Il est toujours accompagné de sa loutre léopard.
Mise à prix : 150 000 sols vif, 75 000 sols mort.

Auteur : Gwenael

Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

– Alors, que m'avez-vous ramenez de votre dernière expédition ?
Rarement on avait vu Limouss exprimer autant de sentiments ; de l'envie mêlée à d'excitation.
– Vous avez une idée de ce que cela peut être ? demanda-t-il.
– Je n'en ai aucune idée.
Limouss manipulait avec une grande précaution un objet de cuir recouvert de gravures, un objet que l'on pouvait ouvrir et fermer. L'intérieur était vide et on ne pouvait deviné que quelque trace de colle ultra-séché.

Limouss Kit

Limouss Kit est un mutant hégémonien qui a très vite compris que pour survivre, il fallait être plus malin que les autres. Et la nature lui facilita la vie en le dotant d'une mutation appelée encéphalé. Sa grande intelligence compense donc sa faible constitution physique et son nanisme. Rapidement, Limouss s'aménage une planque très confortable dans Rauxe. Sa facilité à trouver tout et n'importe quoi lui permet d'avoir les faveurs de la pègre locale. Sans vraiment s'en rendre compte, il commence à étendre ce qui sera par la suite son empire. Les membres de la pègre de Rauxe couvrirent Limouss dans toutes les actions qu'il pouvait entreprendre. Les forces de sécurité de la cité hégémonienne n'ont jamais pu mettre la main sur le moindre trafic ou opération de contrebande que Limouss Kit ait pu monter.

Passionné par la mécanique et l'électronique, il est capable de réparer les sonars les plus sophistiqués, de monter des caches perfectionnées et indétectables dans n'importe quel type de submersible.

Limous ne s'intéresse absolument pas à la politique et aux affaires humaines. Il fait uniquement les choses pour lesquelles il est doué. En fait, il ne vit que pour le plaisir, même s'il sait qu'il vit en marge de la société.

Remarquant assez rapidement que la quasi-totalité des bandits de Rauxe étaient sous son influence, il décide de mettre en place plusieurs unités et groupes de contrebandiers sur tout le territoire hégémoniens afin de fournir les marchés noirs des plus grandes cités.

La route du contrebandier croisa celle d'un archéologue de la nation des Patriarches qui semblait être à la recherche d'un dépôt. Ce dernier faisait passer, depuis plusieurs années, des éléments de contrebande entre l'Hégémonie et la Ligue Rouge pour arrondir ses fins de mois et financer ses recherches. Il ne fallut que peu de temps à Limouss pour découvrir que cet archéologue faisait également passer des reliques du temps passé. Lorsque le contrebandier vit l'un de ces artefacts, il eu un choc. Dès lors, il se passionna pour ces vestiges venus d'un autre âge.

Limouss organise ses troupes et ses hommes avec une efficacité hors du commun. Dans toute l'Hégémonie, il peut trouver et fournir tout et n'importe quoi, à condition d'y mettre le prix. Ses hommes particulièrement bien payés lui sont en général très fidèles. Supportant assez mal les erreurs, le contrebandier sera intraitable avec ceux qui commettent la moindre faute. Le fautif se fera immanquablement arrêter par les douanes ou le Prisme après que Limouss se soit assuré que le misérable ne révèlera rien de compromettant. Il ne tuera jamais personne s'il peut l'éviter.

Si ces tarifs sont si prohibitifs, c'est parce qu'il organise très régulièrement des expéditions en surface pour récupérer quelques reliques et que ses services sont impeccables et parfaitement réglés. L'archéologue fait aujourd'hui partie intégrante de l'organisation, et il en est même devenu son bras droit. Limouss possède deux entrepôts sur Rauxe regorgeant de reliques.

Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

Des rumeurs persistantes prétendent que le contrebandier possèderait un palais dans les bas-fonds de sa cité d'origine. Il n'a jamais démenti ni affirmé ce fait.

Limouss Kit est un homme doté un ego sur-dimensionné et d'une paranoïa excessive. Il fera tout pour paraitre solide comme un roc, montrant à ses interlocuteurs un visage aussi inexpressif que possible, son regard semblant toujours sonder l'âme des personnes qu'il a en face de lui.

Âge : 35 ans (mais il semble plus vieux)
Taille : 1,20 m
Poids : 29 kg
Mutations : Encéphalé, stérile
Caractéristiques notables : Force 05, Intelligence 21, Volonté 19
Réputation : Extrêmement bonne dans le milieu de la contrebande. Il est capable de trouver et de fournir n'importe quoi, n'importe où à condition d'y mettre le prix, mais le client est assuré d'avoir sa marchandise quoiqu'il puisse se passer.
Mise à prix : 50 000 sols vif, 15 000 sols mort

Auteur : Sith

Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

– *Patron !!!*

Le hangar où on a stocké tout not' matos … il va être pris par les forces d'l'ordre.

– *Et ça t'inquiète gamin ?*

Dis moi ? A qui devions nous livrer ce matériel ?

– *Au gouverneur …*

– *Bien ! Notre cher gouverneur aura donc tenté de mettre la main sur ce dangereux criminel qu'est Piotr Opsrey. Malheureusement et encore une fois, les autorités n'auront trouvé qu'une cache vide contenant simplement le matériel que le gouverneur nous avait commandé. Matériel dont j'ai bien reçu le paiement, il y a quelques heures. Ainsi tout le monde est content. D'ailleurs si tu souhaites te rendre utile, fait lui passer mes salutations les plus sincères.*

Piotr Osprey à une jeune recrue

Piotr Opsrey a commencé sa carrière au sein de l'armée. C'est un jeune homme volontaire et plein d'idées audacieuses pour révolutionner la stratégie militaire de la Ligue, mais son tempérament et son caractère emporté l'empêche, malgré ses appuis, de progresser au sein de la hiérarchie. Se heurtant sans cesse à des murs, le jeune officier pris de colère devant cette immuabilité arrache galons et médailles et quitte l'armée en claquant la porte. Pourtant son désir de servir sa patrie ne l'abandonne pas et puisqu'il ne le peut pas en tant que militaire, il décide de le faire autrement et plus librement. Grâce à plusieurs de ses relations, Piotr se procure tout le matériel nécessaire pour devenir corsaire de la Ligue. Il participera à plusieurs batailles où lui et son groupe s'illustreront brillamment, allant d'exploits en exploits, se taillant ainsi une solide réputation.

Pour son grand désarroi, le corsaire voit la nation qu'il défend avec acharnement s'effacer devant nombre de groupes industriels. La Ligue Rouge est selon lui trop dépendante de ces dernières et se couvre de trop nombreuses dettes dont elle ne peut visiblement se défaire. Piotr ne tolère donc plus de voir les stations tomber en morceau ou l'armée s'équiper d'appareils de seconde main ou parfois même plus que défectueux. Après une longue réflexion, le corsaire décide une nouvelle fois de changer de carrière. Puisque la Ligue ne peut se fournir en matériel de qualité, il fera en sorte de le lui fournir en s'attaquant à ses "ennemis". Piotr et ses hommes se dressent donc très vite face aux grandes sociétés. Ces dernières réagissent immédiatement en faisant mettre la tête du contrebandier à prix, certaines allant même jusqu'à offrir des sommes considérables.

Depuis plusieurs années Piotr Osprey fournit une bonne partie du marché noir de la Ligue Rouge avec des ressources essentielles à la population sans pour autant chercher à faire fortune. De la même façon, le matériel fourni aux stations ou à l'armée est vendu à des tarifs défiant toute concurrence. C'est très probablement pour cette raison que les autorités ne sont pas plus actives que cela dans la capture de ce criminel. Son organisation est aujourd'hui présente dans toutes les villes de la Ligue et dans la plupart des ports commerciaux. Bien qu'il n'alimente une bonne partie du marché noir local, c'est surtout à l'étranger qu'il est le plus actif. Osprey fait donc "son beurre" en s'attaquant aux autres nations (essentiellement l'Hégémonie et la République du Corail) ou en fournissant les marches noirs des puissances étrangères.

Poitr, que l'ont dit fiable, droit et loyal, a su garder de très nombreux contacts au sein de l'armée, mais aussi parmi les pirates, les mercenaires et les contrebandiers. Son organisation emploie donc d'anciens soldats, des pilotes de chasseurs, des flibustiers et des navigateurs reconvertis. L'ancien militaire à la réputation d'apprécier son image de héros de la Ligue et fait tout pour cultiver celle-ci.

Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

Âge : 42 ans
Taille : 1,84 m
Poids : 81 kg
Mutations : Aucune, stérile
Caractéristiques notables : Présence 16, Intelligence 18, Volonté 20
Réputation : Fiable, droit et loyal envers ceux qu'il considère comme ses amis. Aime à cultiver son image de héros de la Ligue. Totalement fidèle à la Ligue Rouge.
Mise à prix : De 50 000 sols à plus de 250 000 sols mort ou vif (grandes sociétés).

Auteur : Gwenael

Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

Damien.C de chez Black Book édition avait lancé une idée il y a quelque temps. Cette idée consistait à créer un recueil de personnages suivant un cadre bien précis. Ces personnages pourraient alors être utilisés par les MJ pour créer les différentes relations des PJ (contacts, alliés, fournisseurs, opposants et ennemis) où simplement les utiliser comme PNJ, rencontrés au détour d'une ruelle ou dans un bar. Cette base de données, qui s'étofferait au fur et à mesure des créations, pourrait donc apporter de la matière à cette étape de la création d'un personnage trop souvent délaissé ou bâclé par manque d'imagination et de temps.

Nom : Bunch
Type génétique : Hybride naturel
Sexe : Féminin
Âge : 45 ans
Fécondité : Stérile
Mutations : Aucune
Profession : Ouvrière
Localisation : Sur le seuil de Rockhall
Célébrité : 3
Usage: Contact, allié

Description physique :
Très Grande hybride naturel (1,92 m), Bunch dispose d'une carrure imposante. Large d'épaules, le dos extrêmement musclé, elle porte un vieux short du GSI, et un débardeur troué. Sa poitrine ressemblant plus a des pectoraux et sa démarche brutale pourrait aisément la faire passer pour homme pataud. Son visage lisse et tiré, ainsi que ses branchies apparentes ne laisse pas l'ombre d'un doute sur son type génétique.

Historique et activité du moment :
Bunch a été récupérée et élevée très jeune par le Culte du Trident. Ses caractéristiques physiques naturellement développées couplé avec ses talents d'hybrides l'ont propulsé rapidement dans les rang du GSI. Elle prit la tête d'une unité spécialisée dans les interventions d'abordage de navires. Efficace, lucide et professionnelle, elle fut récompensée de nombreuses fois pour ses actes de bravoures et de dévotions envers le Culte. Mais les coups durs et l'appel des fonds se faisant ressentir de plus en plus avec les années, sa ferveur lui échappait peu a peu.

Le Culte l'a destitua de son poste d'un commun accord pour lui proposer une secondes carrière bien moins dangereuse, afin de la garder encore quelques temps dans ses rangs. Le Culte bien conscient de son état et du syndrome de l'appel, sait qu'un jour, elle ne reviendra plus et terminera sa vie parmi les siens. De plus en plus solitaire, elle est chargée de maintenir en bonne état la structure extérieure d'Équinoxe. Des missions quotidiennes lui sont attribuées allant du nettoyage au changement de pièces défectueuses en passant par des opérations de maintenances diverses. Tout ceci lui va plutôt bien et ses visites a l'intérieur de la cité se font rares et courtes. Le reste du temps elle nage dans les eaux entourant la Cité Neutre en gardant un œil sur ce qui s'y passe.

Distante, sauvage et méfiante, elle reste a l'écart des humains. Elle est très difficile a amadouer. Toute relation amicale est très dure à créer et sa confiance n'est accordée qu'une seule fois. C'est un être loyal et droit à quiconque aura gagné sa confiance, mais elle ne trahira jamais le Culte du Trident qui est le dernier lien l'empêchant de succomber à l'appel. En nageant dans les alentours de la cité, elle voit beaucoup de choses, mais finalement cela n'a pas énormément d'importance, tant que ça ne peut pas nuire au Culte.

Relations :

- Elle a de rares amis, la plupart hybrides.
- Forlan Miles est son ancien supérieur quand elle était dans les rang du GSI, elle est très proche de lui et lui rapportera tout ce qui mettrait en péril le Culte du Trident.

Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

Nom : Tom Weegins dit "le crabe"
Type génétique : Humain
Sexe : Masculin
Age : 48 ans
Fécondité : Stérile
Mutations : Aucune
Profession : Trafiquant
Localisation : Basé a Polyma, il peut être trouvé de temps à autres sur Équinoxe niveau -3
Célébrité : 7
Usage : Un fournisseur, un ennemi voire un allié

Description physique :
Tom est un personnage à la mine patibulaire dont la simple présence met mal à l'aise. Cet individu de taille moyenne (1,74 m) dont le visage a été brulé à plus de 70%, semble figé dans le temps. Ses yeux paraissent avoir disparu au fond de leurs cavités orbitales comme pour se protéger. Le reste de son corps est constamment dissimulé sous des vêtements larges comme des vestes matelassées et des pantalons militaires.

Historique et activité du moment :
Originaire d'une petite station de la province de Chiloé, il débuta son apprentissage au fond des mines comme 60 % des adolescents dans les alentours. Il décida d'économiser afin de s'expatrier vers Équinoxe pour tenter la grande aventure et faire fortune. Assez rapidement il se rendit compte de la dure réalité, survivant tant bien que mal en effectuant des petits boulots.

Sans le moindre appui et assez inévitablement, il rentra sous la protection d'un chef de gang des bas-fonds contre une rémunération honorable et régulière. Il venait de mettre le doigt dans l'engrenage et comprit assez rapidement qu'il pourrait grimper dans la hiérarchie en manœuvrant intelligemment. Au bout d'un an, il possédait déjà son propre groupe et avant la fin de sa deuxième année, il prit la place de son chef mystérieusement disparu. Ses traits de caractères se modifièrent très vite, il menait désormais son groupe à la baguette, sans plus aucune compassion. Il arriva à son apogée quand sa petite troupe dépassa les vingt membres. Sa réputation commença à le précéder, son ascension fulgurante fit des envieux et dans la crainte de se faire cannibaliser, deux groupes s'allièrent pour lui tendre un piège.

Il passa de long mois entre la vie et la mort plongé dans un coma artificiel suite à l'incendie de sa cabine. Quand il se remit enfin sur pied, des séquelles irréversibles le suivraient jusqu'à la mort. Désormais grandement diminué, il vent des armes au marché noir et son affaire tourne très bien. Il est constamment entouré de Crank et Tyrus, deux frères qui lui servent à effectuer ses basses besognes. Il pratique aussi toute forme de pression tel que le chantage, l'intimidation, l'escroquerie et autres menaces dont il a fait sa spécialité, lui permettant ainsi de ne pas agrandir les rangs de son entreprise. Désormais très méfiant, il vit sur Polyma et ne revient sur Équinoxe que pour traiter ses affaires dans l'ombre en cherchant à retrouver ceux qui ont mis un terme à sa vie.

Relations :

- Il a plusieurs contacts chez les contrebandiers et receleurs afin d'écouler ses marchandises.
- Il a de nombreux contacts qu'il manipule dans l'anonymat gratuitement grâce à divers chantages afin d'obtenir des faveurs, renseignements, informations, etc.
- Il a deux ennemis qui l'ont brûlé et qui le croient mort, il mène discrètement une enquête afin de les identifier pour se venger (mais sans succès pour le moment).

Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

Nom : Karine Soldennah (Lieutenant)
Type génétique : Humaine
Sexe : Féminin
Age : 24 ans
Fécondité : Stérile
Mutations : Aucune
Profession : Douanière
Localisation : Équinoxe niveau -1, secteur 4
Célébrité : 3
Usage : Contact ou alliée

Description physique :
Jolie jeune femme de petite taille (1,58 m) à la silhouette fine et marquée. Sa chevelure blonde, coiffée au carré repose sur de frêles épaules. De petits yeux marrons et un sourire mutin font des ravages chez tous ceux qui la croisent. Irréprochable, chaussures parfaitement cirées, uniforme impeccablement repassé et maquillage soigné, elle est à tout moment tiré à quatre épingles.

Historique et activité du moment :
Élevée sur Ariane, Karine reçut une éducation classique vantant les préceptes du Culte du Trident dès son plus jeune âge. Elle a suivi ensuite le cursus scolaire, mais compris très vite qu'elle ne voulait pas se tourner vers un métier lié à la bureaucratie. Dès qu'elle fut en mesure de choisir, elle commença des études supérieures dans une école militaire affiliée au Culte afin d'embrasser une carrière de douanière. A l'âge de 23 ans, elle obtint légitimement malgré son jeune âge son grade de lieutenant du fait des excellentes notations de ses supérieurs.

Un soir en sortant avec des amis dans des établissements bien fréquentés d'Équinoxe, elle fût droguée à son insu par l'un des membres de son groupe. Elle se réveilla plus tard avec un violent mal de crâne dans une cabine de location du niveau 2, ne se souvenant de rien. Quelques jours plus tard, elle reçut, sur son lieu de travail, un paquet contenant des photos d'elle ainsi qu'un petit film la montrant affalée sur des divans en train de consommer des produits illicites en tout genre. Tout ceci est l'œuvre d'un maître-chanteur qui allait maintenant pouvoir manipulé la jeune femme dans l'ombre contre son gré. Tel un pantin, elle fut obligée de se plier à ses ordres en espérant une erreur de sa part qui lui permettrait de remonter jusqu'à lui.

Sa carrière si propre est désormais entachée par les impasses qu'elle est régulièrement obligé de faire pour ne pas perdre son poste et aller en prison. Ses supérieurs ne se sont pas encore aperçus de ce manège, mais ce n'est qu'une question de temps avant que quelqu'un ne s'en rende compte. Sa droiture et la ligne de conduite qu'elle s'était donnée jusque là s'effondre peu à peu comme ses chances de faire une grande carrière tant que cette mascarade continue. Elle est prête à tout pour retrouver et éliminer son maître-chanteur ainsi que les documents qu'il a en sa possession, mais en attendant elle n'a pas d'autres choix que de fermer les yeux sur certaines cargaisons.

Relations :

- Elle a un ennemi, son maître chanteur qui est un fournisseur du nom de "Tom Weegins", elle mène discrètement une enquête afin de l'identifier pour se venger (mais sans succès pour le moment).
- Elle a de nombreux contacts au sein du service de douane d'Équinoxe et plus particulièrement au sein du niv-1 ou ses supérieurs l'apprécient particulièrement pour son professionnalisme.

Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

Nom : Vladimir Barachenko
Type génétique : Humain
Sexe : Masculin
Âge : 34 ans
Fécondité : Stérile
Mutations : Aucune
Profession : Diplomate
Localisation : Équinoxe
Célébrité : 2
Usage : Contact, fournisseur, opposant, ennemi

Description physique :
Vladimir est un homme de taille moyenne avec une carrure conséquente. Blond aux yeux bleu, il a un visage large et anguleux et apparaît très sur de lui, hautain voire narcissique. Continuellement habillé en costume noir, il se tient droit et est très élégant. Le regard franc, des gestes calmes et une prestance incroyable font de lui une personne froide voire surnaturelle.

Historique et activité du moment :
Natif de la province de Léis dans une famille aisé, Vladimir sera élevé par ses parents sans avoir séjourné dans un centre de repeuplement. Il va entamer son cursus scolaire et se révéler très rapidement brillant en négociation. Attiré par le métier de marchands, son père l'empêchera de se fourvoyer dans une voie sans avenir, et l'enverra contre son gré sur Nazca pour y apprendre la profession de diplomate.

Après de longues années d'études effectuées à contre cœur, son comportement se modifia lentement jusqu'à faire de lui ce qu'il est aujourd'hui. En effet Vladimir est devenu manipulateur, calculateur et méthodique, il fait rarement quelque chose au hasard et a tout le temps un coup d'avance sur la plupart des gens. Pour ne rien arranger, il a subit une lourde déception amoureuse dont il a beaucoup de mal à se remettre et qui le transforma en le rendant hermétique à tout sentiment.

Désormais il fait la navette très régulièrement entre Nazca et Équinoxe où il séjourne d'ailleurs la majeure partie du temps. Il fait passer des marchandises de petites tailles par la voie diplomatique contre de grosses rémunérations, la contrebande est devenue sa deuxième source de revenus juste derrière son métier. Étant protégé par l'immunité diplomatique, il ne craint rien même en cas de contrôle, mais il monte systématiquement un dossier sur chaque personne à qui il rend de petits services. Il a ,de cette façon, collecté une masse assez considérable de données sur diverses personnes plus ou moins importante et n'hésitera pas à s'en servir si le besoin s'en fait ressentir.

Il arrive très fréquemment qu'il est recours aux talents de ses anciens clients si ceux-ci peuvent lui apporter une solution a l'un de ses problèmes. Il n'hésitera pas a les payer a son tour grassement, mais en cas de refus il peut aller jusqu'au chantage pour arriver a ses fins.

Relations :

- Il a de nombreux contacts haut placés dans le corps diplomatique de la Ligue Rouge et plus particulièrement sur Équinoxe.
- Il possède une base de données assez large de contacts pouvant lui rendre des services contre rémunérations (il arrive assez régulièrement qu'il soit l'intermédiaire en prenant au passage de jolis pourboires).
- Il a, dans l'ombre, quelques ennemis qui attendent une bonne opportunité pour le faire disparaître si l'occasion se présente.

Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

Nom : Espérance
Type génétique : Humaine
Sexe : Féminin
Âge : 22 ans
Fécondité : Féconde
Mutations : Crocs
Profession : Barmaid
Localisation : Le mollusque (bar de Keryss)
Célébrité : 9
Usage : Contact, allié, opposant, ennemi

Description physique :
Grande jeune femme (1,78 m), à l'allure svelte et élancée. De longs cheveux noirs et raides ainsi qu'un faible poids contribuent à allonger sa silhouette. Une frange parfaitement coupé, laisse apparaitre un regard bleu profond. Toujours revêtue de combinaisons moulantes sculptant le quelques formes de son corps, elle apparaît comme attirante et mystérieuse. Elle sourit rarement, mais quand cela arrive elle laisse apparaître ses longs crocs.

Historique et activité du moment :
De son vrai nom Paula Esperanza KER 57 433, cette jeune femme n'a jamais quitté Keryss. Très jeune elle fut embrigadée dans un réseau de prostitution clandestine dirigé par Leonartz Spreej visant à satisfaire les souhaits les plus salaces de riches notables Hégémoniens. Son adolescence fut un calvaire oscillant entre de riches politiciens sans vergogne et la séquestration permanente qu'elle subissait quand elle ne travaillait pas.

À l'âge de seize ans grâce à un concours de circonstances inespérées, elle réussit a s'extirper des griffes de Leonartz avec l'aide de la femme d'un gros industriel de Nox. Le retour à une vie civilisée fut compliqué, les traces de son passé l'avait rendues sauvage comme un squale. Au bout de trois années passées à tout réapprendre, grâce au soutient permanent de sa famille d'adoption et à de lourds sacrifices, elle réussit enfin à réintégrer progressivement la société.

Désormais, ayant fait son trou, elle est propriétaire du Mollusque, un bar à la périphérie de Keryss qu'elle tient d'une main de fer. Bien entourée, elle sait se faire respecter et ne laissera personne y semer la pagaille. Elle ne supporte pas qu'un homme agresse une femme (physiquement et verbalement) et fera tout ce qui est en son pouvoir pour mettre fin à ceci. Dans l'ombre, elle mènera ensuite personnellement une vendetta violente pour mettre ces grossiers personnages hors d'état de nuire définitivement, comme pour conjurer son sort.

Tim son fidèle second barman est pratiquement systématiquement avec elle. Il parle peu, mais quand il le fait c'est rarement pour laisser le choix à son interlocuteur. C'est une force de la nature, un grand colosse qui s'adoucit quand il s'adresse à Espérance. Beaucoup de contrebandiers aiment côtoyer ce bar ou ils jouissent d'un certain calme. Espérance et Tim les laissent faire et leur louent même de discrètes alcôves pour discuter leurs contrats. Attention les passeurs de morts ne sont pas les bienvenues dans cette établissement.

Relations :

- Elle a un ennemi, son ancien proxénète,"Leonartz Spreej". Elle mène discrètement une enquête afin de remonter son réseau et y mettre un terme (mais sans succès pour le moment).
- Tim Prowler est un des rares amis qu'elle possède. Son bras droit, secrètement amoureux d'elle, ne laissera personne lui faire du mal.

Maria Tinner est la femme du riche industriel de Nox qui l'a pris sous son aille. Elle fera tout pour soutenir Espérance si elle le lui demande. Elle dispose de gros moyens et garde toujours un œil sur sa fille d'adoption.

Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

Nom : Lupo Torgsten
Type génétique : Humain
Sexe : Masculin
Âge : 57ans
Fécondité : Stérile
Mutations : Difformité majeur (cyclope).
Profession : Contrebandier
Localisation : Nazca
Célébrité : 13
Usage : Contact, allié, opposant, ennemi

Description physique :
C'est un homme de taille et de corpulence moyenne. Son visage est caractérisé par un unique œil situé au milieu de son front. Globuleux comme celui d'un poisson et du triple de la taille d'un œil d'humain, Lupo fait peur de prime abord. Il est constamment habillé de manière sombre, avec des vêtements amples et solides. En public il est pratiquement tout le temps encapuchonné pour cacher son visage.

Historique et activité du moment :
Depuis toujours Lupo fut discriminé de par son apparence physique. Son unique œil lui a valu à de nombreuses reprises d'être victime, en pleine foule, d'insultes en tout genre. Sa difformité majeure lui a rarement rendu service, mais les railleries qu'il provoque auront tout de même eu le mérite de lui forgé un caractère bien trempé. Cet individu à la capacité de rester calme et stoïque, même dans les situations extrêmement stressantes ou oppressantes. Naturellement ce n'est pas un individu qui se met en avant, il ne fait jamais de vagues. Il n'a jamais un mot plus haut que l'autre, ne fait pas d'esclandres et évite toute prise de parole en publique. Ce n'est pas un meneur d'homme, et déteste être confronté à un oratoire trop grand.

Discret, il ne se laisse pas pour autant marcher dessus, et les quelques personnes ayant goutter à son uppercut dévastateur s'en rappelleront toujours. Élevé dans un centre expérimental du Culte du Trident pour l'insertion des mutants, il a toujours libéré sa frustration et sa haine grâce à la pratique de la boxe qu'il maîtrise désormais parfaitement. Son attitude posée et toute en retenue lui évite pratiquement à chaque fois d'en venir au mains, mais si c'est le cas il peut aisément combattre plusieurs personnes à la fois, grâce à sa rapidité et à sa technique.

Il a pendant longtemps subvenu à ses besoins grâce à la fraude mais aujourd'hui il a fait de la contrebande son métier et du convoyage sa spécialité. Majoritairement convoyeur de matériel militaire, il arrive systématiquement à faire transiter des quantités impressionnantes même vers de grosses cités ou des endroit très bien protégés. Il semble travailler tout seul, mais cela paraît difficilement possible vu la logistique nécessaire pour la taille des cargaisons qu'il est capable de faire passer au yeux et à la barbe de tout le monde.

Sa réputation n'est plus à faire en Ligue Rouge et sa renommé commence même à passer les frontières. Il niera avoir fait les grosses livraisons qu'on lui attribue, préférant rester dans l'ombre et évitera donc tout coup de projecteurs sur lui ou son travail. Il considère la célébrité comme un désavantage et s'abstiendra toujours de raconter ses exploits.

Relations :

- Assez mystérieux, on ne lui associe aucun allié ou ennemi connu, mais il doit sûrement avoir des personnes haut placées qui le soutienne d'une manière ou d'une autre.
- Il a des contacts dans toutes les professions portuaires (douaniers, dockers, mécaniciens, ouvriers etc…) et dans beaucoup de villes de la Ligue Rouge.

Auteur : Alacabone

Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

LES DESSOUS DE L'AFFAIRE_

Hidetoshi est un trafiquant de chair de la ceinture coralienne. Il est basé sur Olysia où il peut vivre sa vie tranquillement et ne pas être ennuyé par les autorités. Le conseil matriarcal qui tient la station n'est pas en effet connu pour ses penchants humanistes ou moraux. il lui arrive de mener des affaires avec une étrange femme blonde. Il pense bien que cette beauté doit être de la station mais n'en a jamais eu la certitude. A plusieurs reprises, elle l'a chichement payé pour livrer des cargaisons sur Azuria. La bonne marge qu'il se met à chaque trajet dans la poche s'explique par la grande discrétion de ses services et sa capacité à oublier ce qu'il a vu… Lors du dernier contrat, Hidetoshi a manqué d'hommes. Il a donc contacté un groupe de gars de passage leur refilant, du fait de l'urgence, une bonne part de ses gains. Les personnages, les gars de passage, ne devaient que livrer des cuves hermétiques dans un dock d'Azuria avant de revenir. Pas de risques, pas de questions et la fin du paiement au retour.

Malheureusement au retour, Hidetoshi avait disparu. Après une courte enquête, les personnages retrouvent leur type mort, la gorge tranchée. Après une fouille de ses affaires, ils découvrent qu'il est un trafiquant de chair et qu'il possède un gros client dans la station…

Afin de retrouver l'assassin, mettre fin au trafic et récupérer leur argent, les personnages vont se lancer dans une quête qui les emmènera dans les tréfonds de la station dans lesquelles une femme appartenant au Soleil Noir met en place un projet de génocide des mutants. Après l'avoir retrouvé, Tereza Oznievskova avouera que le Projet est bien plus vaste que la station et que ses frères viendront la venger et les éliminer…

Auteur : Rodi

PRESSION MORALE_

La vie dans les profondeurs peut être rude et ce n'est pas à Jérémiah, le chef d'une petite communauté indépendante, Ménétos, située à l'embouchure de la Méditerranée qu'on va l'apprendre. Une fois par mois, il se rend sur Équinoxe pour pallier aux besoins de sa station et aujourd'hui c'est pour engager du personnel qu'il a fait le voyage. Les postes à pourvoir sont variés et c'est de cette manière qu'il va rencontrer les joueurs.

Néanmoins, nos aventuriers s'aperçoivent bien vite que Jérémiah ne leur a pas tout dit, en effet bien des événements étranges et très souvent tragiques sont arrivés au cours des derniers mois : disparition pure et simple d'une ferme d'aquaculture ayant récemment été implantée sur un nouveau site éloigné, puis d'une équipe de mineurs travaillant sur un nouveau gisement et tout récemment, la découverte d'un petit submersible laissé à l'abandon, appartenant à Bailey, un de leur prospecteur qui a l'habitude d'effectuer des relevés géologiques dans la région.

En plus d'être confronté au quotidien difficile de la petite station, ils sentent bientôt la tension monter et l'hystérie gagner les habitants lorsque les problèmes se multiplient.

Jérémiah ne veut pas perdre les avantages accordés par l'O.E.S.M. en intimant à ses ouailles de rester cloîtrées dans leurs modules pour le simple motif de précaution. La productivité s'en ressentirait et ils ont déjà assez traîné comme cela.

Il s'adresse alors aux "étrangers" (les joueurs) pour enquêter. Cependant malgré les supputations des uns et des autres, il ne s'agit point d'esprit frappeur ou de créatures de cauchemar. Ils réalisent bientôt que la menace est bien humaine en découvrant qu'un groupe de contrebandiers a installé un petit complexe bien dissimulé dans une caverne sous-marine non loin de là.

Leur curiosité les fait aller de surprise en surprise, ils découvrent le matériel de la ferme disparue puis pour les plus intrépides un cellule dans lequel gisent les mineurs et le prospecteur.

Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

Que faire alors ? Les contrebandiers ne sont pas disposés à abandonner leur précieux refuge car c'est ici qu'ils reçoivent et préparent drogues et stimulants arrivant de l'Union Méditerranéenne à destination d'Équinoxe. La tranquillité de Ménétos mérite t-elle que l'on risque sa vie ?

La montée de la tension est progressive, la jauge en étant les habitants de la communauté. La vie à cet endroit se change peu à peu en un huis clos oppressant, les habitants rivalisant de prédictions, de fausses rumeurs et allant même jusqu'au pugilat de la population mutante accusée d'être à l'origine du problème par certains.
Il y a une construction dramatique importante à établir autour de la population et de cette vie confinée, presque catatonique, que ces petits havres d'humanité vivent au quotidien.
Lorsque les joueurs auront pu clairement identifier la source du problème, le choix quant à la marche à suivre doit s'avérer difficile.

Auteur : Nicolaris

ERREUR_

Les douanes peuvent être coriaces et pugnaces quand il s'agit de capturer des contrebandiers qui ont détourné des cargaisons précieuses. D'ailleurs, les PJ sortent à peine des frontières hégémoniennes quand plusieurs navires des douanes les abordent. Ils vont vite se rendre compte que les douaniers les ont confondus avec un groupe de contrebandiers, mais ces derniers ne veulent rien entendre. Les PJ seront emprisonnés et questionnés (torturés ?) par les douanes hégémoniennes. Les autorités leur demanderont où ils ont caché la cargaison qu'ils ont volée. Ils voudront connaitre le nom du commanditaire et/ou du client final. Les PJ vont pouvoir s'enfuir, avec l'aide providentielle de mercenaires, mais ils ne seront pas sortis d'affaire pour autant. Les mercenaires voudront en effet connaitre eux aussi le lieu de livraison de la marchandise. Ils seront, à nouveau, emprisonnés, questionnés (torturés ?). Mais, la surveillance se relâchera (volontairement ou non) et les PJ pourront s'enfuir avec quelques données volées chez les mercenaires. Après les avoir analysées, ils remarqueront qu'ils ont en leur possession des données douanières. Une entrée semble avoir été effacée et remplacée avec des informations concernant leur navire. Vont-ils devoir repartir sur place pour pirater la base de données ou trouver une autre solution pour cela (corruption, autre) ? Ils se rendront alors compte qu'un navire identique au leur est parti quelques heures avant eux pour Équinoxe. C'est un navire appartenant à un membre de la pègre d'Équinoxe, Vurick le Borgne.

Les PJ seront activement recherchées par les autorités hégémonienne, le Prisme et les mercenaires sur Équinoxe ainsi que sur le territoire hégémoniens. Ils vont devoir prendre contact avec Vurick le Borgne et connaitre le fin mot de l'histoire. Les PJ apprendront, via un petit service, que les mercenaires ont été engagés par un riche dignitaire hégémonien.

Les PJ vont finir par tomber sur la cargaison tant convoitée. Mais, ils ne seront pas seuls. Mercenaire et hommes de Limouss Kit vont vouloir la récupérer. Du reste, la cargaison est une collection de livres (savent-ils vraiment ce que c'est ?) en parfait état dans un coffre étanche. Les PJ apprendront enfin le fin mot de l'histoire. Cette collection appartient à un riche dignitaire hégémonien et, elle a été volée pour le compte de Limouss Kit. Cette collection aura transité par Équinoxe et par Vurick le Borgne pour brouiller les pistes.
Comment les PJ vont se sortir de ce mauvais pas ?

La fin pourra être très ouverte et devrait permettre au MJ et aux joueurs de réaliser de gros actes de bravoure, tendre pour une faction ou pour une autre ou tout simplement sauver leur pauvre vie. S'ils tentent de revendre cela au marché noir, ils risquent très certainement de se faire repérer.

Auteur : Sith

Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

UNE CARGAISON PEUT EN CACHER UNE AUTRE_

Les personnages arrivent sur équinoxe pour livrer une cargaison quelconque en fraude (cargaison volumineuse). Gregor Peeqj a fourni au groupe la marchandise et tout ce que les personnages jugeaient nécessaire pour l'accomplissement de cette mission (déclaration de marchandise, traçabilité du produit, autorisations diverses, salaire correct à la fin de la livraison). Après une courte attente sur Ariane, le navire des personnages sera guidé jusqu'à un dock du niveau -1.

Le passage dans le flux devient de plus en plus instable au fur et à mesure de la progression du navire, provoquant de petites secousses puis rapidement de fortes turbulences. La tôle se déforme, la structure est mise à rude épreuve, le matériel et tout ce qui n'est pas fixé solidement à l'ossature du vaisseau se retrouve à graviter dans les diverses tranches du navire. En se rapprochant de la cité neutre, le flux se calme peu à peu. Vient alors le temps de constater les dégâts.

L'appareil a subit quelques dommages sans grandes importances qu'il faudra néanmoins réparer mais la cargaison est complément détériorée et répandue dans toute la soute. Au milieu de ce chaos se trouve une cuve de stabilisation ou un être semble dormir paisiblement (elle était soigneusement dissimulée dans la marchandise). Les dégâts infligés au caisson ont rompu le processus et le réveil est désormais amorcé. Les personnages ne peuvent plus faire marche arrière et vont devoir s'amarrer dans moins de dix minutes sur Équinoxe. Il va falloir trouver rapidement une solution à ce problème. Le personnage mystère dans la cuve se réveillera 3 minutes avant l'amarrage, il est amnésique, entièrement nu et sans papiers. Sur le bas de la cuve est connecté une tablette médicale où divers renseignements se succèdent avec des graphiques en tout genre comme par exemple les constantes du patient. En fouillant un peu dans les fichiers de cette tablette, les personnages peuvent arriver a en faire ressortir un nom "Dr Perkins".

Ce synopsis est volontairement ouvert a une infinité de déroulements possible mais son intérêt est qu'il donne au MJ la possibilité d'introduire un personnage pour un joueur ne connaissant pas une once de l'univers de Polaris, un personnage totalement amnésique (sans même lui avoir expliqué les fondamentaux comme le fait que l'humanité a été repoussé sous les eaux etc.). Après il est possible de faire intervenir beaucoup de choses, contrôle de douanes (passeur de mort ça va chercher loin), Cortex, un célèbre pirate, etc. Qui est ce personnage mystère ? Que fait-il dans cette cuve ? Qui désire le faire rentrer sur Équinoxe contre son gré ? Pourquoi procéder de cette façon ? Quels sont ces qualités qui lui valent un tel traitement ? Qui est le Dr Perkins ? etc.

Auteur : Alacabone

Cedric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

POLARIS

LE JEU DE ROLE DES PROFONDEURS

PAS DE PAUSE PENDANT LE TRAVAIL

SCÉNARIO POUR POLARIS
TROISIÈME ÉDITION
ÉCRIT PAR LAURENT BUISSON

Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

«Pas de pause pendant le travail» est un scénario pour PJ et MJ débutants. Sa première partie se déroule dans la cité fluctuante d'Équinoxe. Puis les PJ embarqueront à bord d'un transporteur pour se diriger vers une ancienne mine qu'il leur faudra explorer.

PRÉ-GÉNÉRIQUE_

Tandis que des haut-parleurs d'un autre âge crachaient un son inaudible, Dhary reprit son verre et avala d'un trait une nouvelle gorgée de cet alcool apprécié des pirates : la ravageuse. Meldan eut un sourire discret. Il attendit que le liquide ambré cesse de brûler la gorge de son acolyte avant de l'inviter à poursuivre d'un signe de tête.

« C'est alors qu'une fois le reste de l'équipage dans la station, je me mis en quête d'engins ou autres trésors de guerre à l'extérieur. Et quelle ne fut pas ma surprise de découvrir des traces de véhicules sur le sol sablonneux. Et, en fouinant un peu plus, je ne mis pas longtemps à trouver cette pépite… »

Dhary exhiba fièrement sa «prise» sous le regard impassible de Meldan.

« Je croyais rêver… Mais non… Malgré le peu de lumière à cette profondeur, c'était bien une pépite et cela venait bel et bien de cette grotte. C'est à ce moment-là que le capitaine nous rappela à bord de la frégate, nous devions repartir d'urgence, une escadre de reconnaissance hégémonienne arrivait vers nous. »

Dhary semblait littéralement revivre ce moment. Il fit signe à Philar l'Estropié, le tenancier du bar Le Tangage, de lui resservir une ravageuse avant de reprendre son récit.

« Une fois revenus dans *La Méduse*, nous avons repris notre route au fond des océans à l'affût d'une autre proie. J'évitais de parler de ma découverte car je savais qu'un jour ou l'autre, je pourrais monnayer une telle information. »

Il esquissa un sourire intéressé à l'attention de Meldan tout en jouant avec la pépite dans sa main calleuse.

« Alors, mon ami. Es-tu intéressé par ma découverte ?

- Bien sûr ! répondit Meldan.

- Bien, alors mon prix est de 10 000 sols ainsi qu'un tube à vie sur Équinoxe. Si tu es d'accord, les coordonnées de cette grotte sont à toi. »

Meldan fit une pause l'air songeur et reprit :

« C'est entendu mais ce sera 5 000 sols tout de suite et le reste à mon retour, une fois l'information vérifiée.

- Très bien, mais attention de bien revenir ensuite car sinon ! … Je ferai en sorte que mes amis de la confrérie te retrouvent.

- De même pour toi mon ami, ne t'amuse pas à me truander car ceux qui ont essayé sont allés nourrir les poissons. »

L'affaire fut ainsi conclue entre les deux hommes, Meldan reçut les coordonnées et Dhary son avance de paiement. Peu après, le marchand quitta le bar situé au niveau -1 d'Équinoxe, la cité fluctuante du Culte du Trident, et entreprit directement de recruter son équipage car il ne fallait pas traîner. Ce genre d'information pouvait attirer la convoitise de plus d'un groupe de malandrins !

INTRODUCTION

L'INTRIGUE_

Meldan est un marchand ayant réussi à tirer son épingle du jeu dans le souk d'Équinoxe, son commerce est florissant. Récemment, il a acquis les coordonnées d'une mine de Triterranium sous-marine, abandonnée à cause des troubles qui animent la région. Il décide donc de mettre sur pied une équipe pour rendre opérationnelle la station attenante à la mine et redémarrer l'exploitation de cette dernière.

Meldan utilise son réseau de relations pour engager des hommes dignes de confiance. Malheureusement, se faisant, il alerte la vigilance des **Pinces Crabes**, un groupe de contrebandiers sans foi ni loi. **Vilelm**, le chef des Pinces Crabes, décide d'en apprendre plus. Si Meldan est sur la piste d'un trésor, Vilelm le veut aussi !

RÉSUMÉ DU SCÉNARIO_

Meldan réunit les PJ pour les besoins de sa mission. Pour réussir celle-ci, il estime avoir besoin de :

• Un pilote pour son transporteur qui les amènera à destination. Même si Meldan sait le piloter, il est toujours utile d'avoir un second pilote.

• Un docker spécialiste en armure de plongée, ce n'est pas ce qui manque sur Équinoxe.

• Un géno-hybride qui pourra être très utile pour l'exploration de la cavité inondée. Fruit des recherches du Culte du trident, on peut facilement en trouver sur la station fluctuante. En revanche, Meldan aura toujours tendance à s'en méfier car ces individus, à un moment ou à un autre de leur existence, ont tous fait partie des services spéciaux du Culte.

• Un ancien pirate ou un ancien militaire ayant de bonnes aptitudes pour les plongées en eaux profondes. Comme il devra piloter la seconde armure de forage, il devra bien entendu connaître le maniement de ces engins.

• Le technicien. Il connaît déjà Meldan. C'est à la fois la couverture pour la fausse mission (remise en état d'un navire) mais aussi un ami du marchand : les deux hommes sont en bons termes et ils ont l'habitude de travailler

Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

ensemble. Et puis on ne part jamais en voyage sans un technicien… c'est bien connu.
N'hésitez pas à expliquer clairement à vos joueurs qu'ils doivent s'arranger pour choisir des rôles qui correspondent aux besoins de Meldan. Vous pouvez tout à fait créer une autre équipe pour ce scénario mais gardez à l'esprit qu'il s'agit d'une mission qui, dans sa dernière partie, se déroulera dans une caverne inondée. Il faudra donc que les PJ puissent au moins piloter les armures de forage et être capables de se déplacer dans le milieu liquide.
Une fois le recrutement effectué, Meldan et les PJ partent pour la station. Ils rencontrent plusieurs embûches sur le chemin, pour finalement découvrir que cette dernière est ravagée. Une fois qu'ils l'ont remise en état, ils entament l'exploration de la mine elle-même, mais la menace des Pinces Crabes plane toujours !

ACTE I - ÉQUINOXE_

LA TORPILLE_

Les PJ, menés par le technicien (s'il est là), rencontrent Meldan au bar La Torpille, au niveau 1 d'Équinoxe. C'est un établissement très apprécié des marins. L'ambiance y est chaleureuse mais des bagarres peuvent s'y déclencher pour un rien. Les notables et autres diplomates évitent de s'y trouver. Meldan les y attend à une table à l'écart des curieux.
D'un naturel méfiant, il effectue un contrôle de chacune des ID des membres du groupe, mais il n'a pas la possibilité de savoir s'il s'agit de vraies ou de fausses. Puis il leur explique qu'il ne peut leur révéler l'objectif de la mission : celle-ci est trop importante pour qu'il prenne le risque. Ce n'est pas qu'il ne fasse pas confiance aux PJ, mais il ne veut pas qu'ils puissent parler sous la torture. Au mieux, il peut leur expliquer que cela implique un voyage en sous-marin d'une semaine (aller-retour) et des sorties en scaphandre.
Pour le temps de la mission, Meldan fournit :
• Un navire de transport ;
• 2 armures de forage Vulcain (cf. *Polaris*, p. 342) ;
• Suffisamment d'armures de plongée Nymph 1-A (cf. *Polaris*, p. 338-339).
En ce qui concerne la paye, Meldan commence par proposer 2 000 sols par PJ. Si ceux-ci négocient, il est prêt à offrir jusqu'à 5 000 sols. En toute hypothèse, il ne peut pas verser plus de 1 000 sols d'avance par PJ. Il est disposé à verser une prime consistante si la mission se déroule sans accroc et si les membres d'équipage se montrent particulièrement zélés.
Un Pince Crabe écoute la conversation entre Meldan et les PJ. Il se fait le plus discret possible, mais si un joueur déclare faire attention aux clients, il a le droit à un test d'**Observation** pour repérer le contrebandier. Celui-ci n'entend pas tout, mais part avant la fin de la négociation et avertit Vilelm.
Meldan laisse au groupe le temps de se préparer et lui donne rendez-vous le lendemain matin à 5h00 au poste d'appontage 2C-1, au niveau -1 de la station.

ÉQUINOXE BY NIGHT_

Les PJ ont donc toute la nuit pour faire connaissance et profiter de cette soirée offerte par leur employeur. N'oubliez pas qu'ils sont dans un bar de marins et une bagarre est si vite arrivée. Mais on peut aussi y entendre des histoires plus passionnantes les unes que les autres. Cela peut être l'occasion de lier des relations et des contacts qui sont des éléments importants dans le monde de *Polaris*.
Bien sûr, les PJ ne sont pas obligés de passer la nuit au bar. Faites-leur découvrir Équinoxe ! Présentez-leur la vie dans cette gigantesque cité de 4 000 mètres de haut, un énorme octaèdre dont le niveau central mesure 4 kilomètres de côté. Utilisez pour cela le chapitre « Équinoxe » du livre de base de *Polaris*.

LES PINCES CRABES_

Pendant que les PJ s'amusent, Vilelm ordonne alors à **4 Pinces Crabes** d'en apprendre le maximum sur cette récupération de navire. Les contrebandiers suivent les PJ et, une fois dans une zone plus tranquille, essayent de leur soutirer des informations.
Si les PJ donnent les infos sans résister, tout ira bien, mais les Pinces Crabes poursuivront les PJ lors de leur expédition.
Si les PJ refusent, ils les agressent, mais sans dégainer d'armes. C'est le moment de tester le système de combat ! Et cela en toute tranquillité, car une petite bagarre ne génère pas plus d'émoi que cela à Équinoxe. Après cette bagarre, les PJ peuvent ajouter ce groupe de contrebandiers à la liste de leurs ennemis. Ces derniers n'ayant aucunes coordonnées, ils devront suivre le transporteur le lendemain.
S'ils en parlent à Meldan, celui-ci fera tout pour éviter de se faire suivre pendant le voyage.

LE DÉPART_

Le lendemain matin les PJ prennent place dans le transporteur de Meldan : *L'anguille*. Celui-ci embarque avec eux, et ne leur indique que les coordonnées de la première étape. Le transporteur peut contenir 10 personnes dont 2 pilotes. Il est également doté d'une soute assez importante pour contenir de la marchandise et les armures dont les PJ

Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

ont besoin pour la mission.

ACTE II - LE VOYAGE_

ROCKHALL_

Pour que ce voyage puisse commencer, il faut bien entendu d'abord quitter Équinoxe et ce n'est pas aussi simple que ça. La cité fluctuante est entourée d'un étrange flux thermique. Ce dernier est le résultat de la convergence de différents flux qui forment un véritable écran de protection pour la cité, quasi infranchissable.
Ainsi lorsque *L'anguille* se détache de la station d'arrimage, il doit se diriger vers un poste d'attente afin de patienter le temps qu'un passage s'ouvre dans le flux. Une fois une poche apparue, le transporteur peut l'emprunter pour quitter le seuil de Rockhall. Décrivez le flux aux joueurs, et exigez un test de **Pilotage (Navire léger) (0)** de la part du pilote.

VOTRE MISSION, SI VOUS L'ACCEPTEZ . . . _

Après une journée de voyage, *L'anguille* atteint les coordonnées données par Meldan. Celui-ci annonce alors au groupe l'objectif réel de la mission : voyager jusqu'à une mine abandonnée, remettre en état la station et reprendre l'exploitation de la mine, si possible.
À présent les personnages connaissent la véritable raison de leur voyage. La bonne nouvelle est que si l'expédition est profitable pour le marchand, il y aura une prime conséquente. Le groupe peut reprendre son voyage, direction une plaine sous-marine à trois jours de mer plus au nord.

C'EST PAS L'HOMME QUI PREND LA MER . . . _

Ce voyage est l'occasion pour vous de présenter à vos joueurs l'ambiance dans un espace restreint. Faites-leur découvrir ce que l'on peut ressentir quand on est coincé

Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

dans un transporteur, à la merci des gros prédateurs comme les requins à plaques tandis que la pression fait craquer la structure du navire. À chaque jour de voyage, confrontez-les à l'un des événements suivants, dans l'ordre de votre choix :

• **Avarie à bord du navire :** un des PJ doit sortir du navire et effectuer des réparations sur la coque. Il faut pour cela réussir un test de **Mécanique (Navires/Chasseurs sous-marins) (-3)**.

• **Contrôle ! :** une frégate de Veilleurs accoste le navire et passe l'équipage en revue. Si les PJ ont de fausse ID ou de l'équipement illégal, il faudra la jouer fine.

• En outre, si le transporteur est suivi par les **Pinces Crabes**, les PJ peuvent repérer celui-ci grâce à la compétence **Analyse sonscan**. S'ils les repèrent, ils peuvent tenter de les semer ou de les affronter immédiatement. Bonne chance !

Après ces trois jours de voyage, avec plus ou moins de désagréments, les PJ arrivent aux coordonnées données par Meldan. La station à environ 9 000 m de profondeur, à proximité d'une côte rocheuse et tourmentée.

ACTE III - AU BOULOT !_

RECO !_

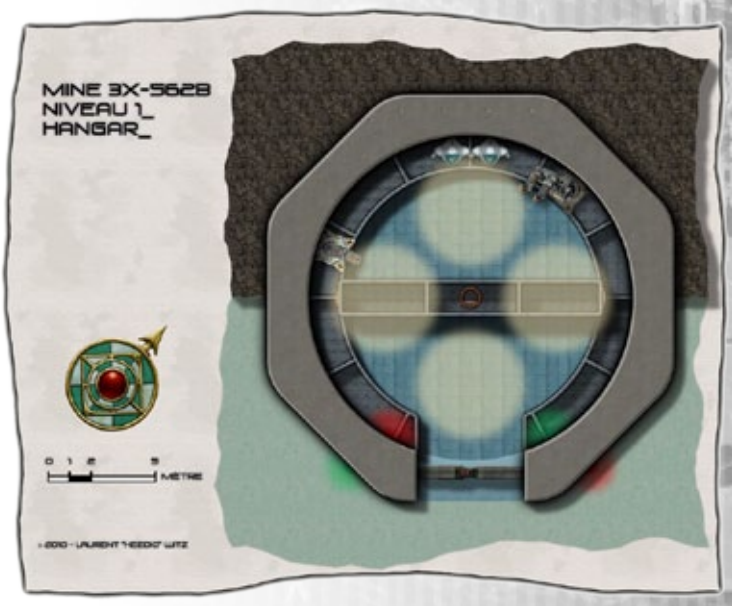
Avant d'approcher de la station avec *L'anguille*, Meldan demande à au moins deux plongeurs (hybrides ou non) d'aller faire une reconnaissance des lieux. Pendant ce temps, le petit navire restera posé sur la plaine abyssale en mode passif.

Les alentours de la station sont assez dégagés et, à part quelques rochers sur la plaine abyssale, il n'y a pas grand-chose pour se mettre à couvert. La station, de type modulaire, est plaquée à une paroi rocheuse qui se perd dans les ténèbres de l'océan. Sans plus d'indications, les PJ ne peuvent pas trouver la grotte. Il n'y a pas âme qui vive à l'extérieur et il est peu vraisemblable qu'il y ait des êtres vivants à l'intérieur : pas de lumière, les machines sont hors fonction.

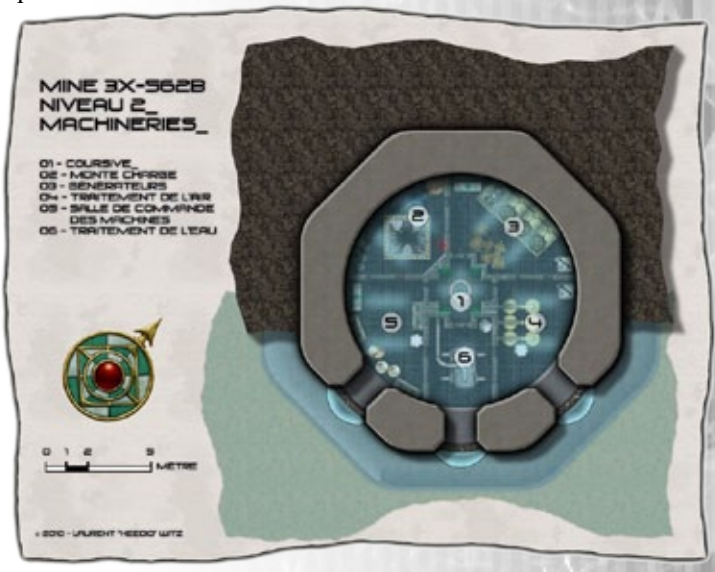
Pendant qu'ils approchent de la station ou inspectent les environs, les PJ sont repérés par **1 serpent-murène** (cf. *Polaris*). Dès que les plongeurs sont suffisamment loin du transporteur, celui-ci les attaque. Si ni les plongeurs ni l'équipage ne faisaient attention, les plongeurs sont surpris. Une fois le serpent-murène neutralisé, les PJ peuvent s'intéresser à la station.

Celle-ci est composée des modules superposés suivants (décrits de bas en haut) :

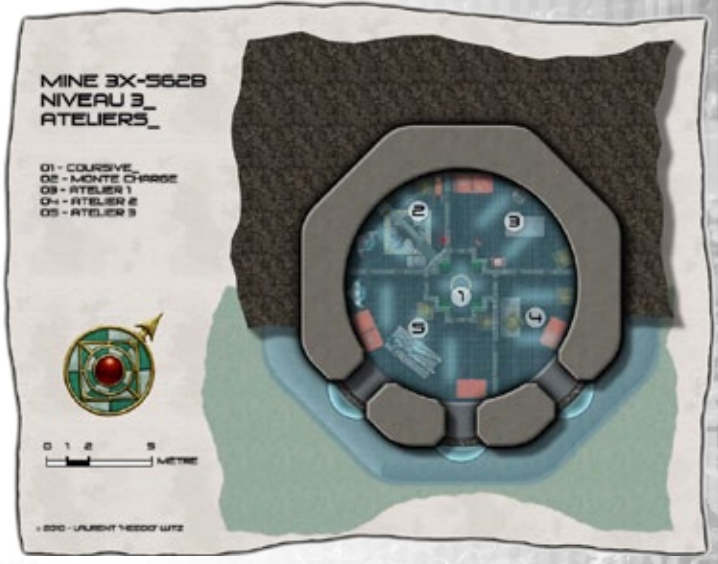
• **Hangar :** c'est ici que se trouve l'unique sas d'accès à la station. Il n'est pas inondé mais sans énergie, pas moyen d'ouvrir le sas. Il faut le réalimenter en énergie à l'aide de *L'anguille*.



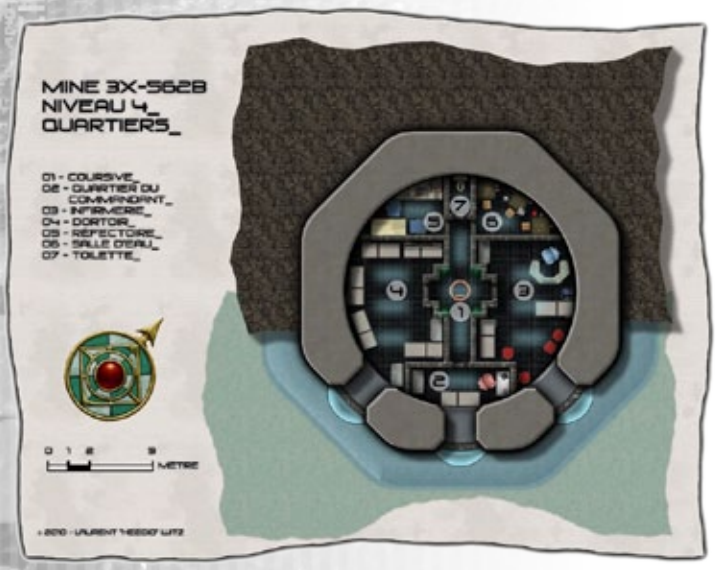
• **Machineries :** composé de plusieurs secteurs qui peuvent être isolés les uns des autres, il est inondé.



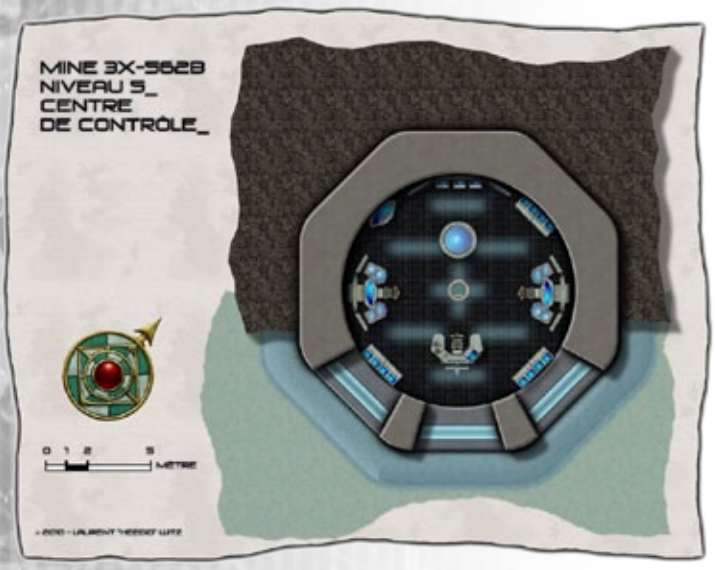
• **Atelier :** composé de plusieurs secteurs qui peuvent être isolés les uns des autres, il est inondé.



• **Quartiers :** contient aussi l'infirmerie. Il n'est pas inondé.



• **Centre de contrôle :** actuellement hors service mais non inondé.



TRAVAIL D'ÉQUIPE_

Une fois que les plongeurs sont revenus et ont fait leur rapport à Meldan, celui-ci demande au pilote de se diriger vers la station pour s'arrimer au hangar. Le marchand ordonne à l'équipe de remettre en état de marche le sas d'accès. Cela nécessite plusieurs étapes. Un personnage peut les énoncer en réussissant un test de **Mécanique (Générateurs/Système de survie) (+5)** ou de **Génie technique (Architecture/Génie civil) (+5)**. En cas d'échec, Meldan peut les indiquer aux PJ.

• **1)** Tout le monde se met en armure : lorsque l'énergie du transporteur sera transférée à la station, les systèmes de survie du navire ne fonctionneront plus aussi bien.

• **2)** Deux plongeurs doivent raccorder le générateur du transporteur à celui du hangar en réussissant un test de **Manœuvres sous-marines (-3)**.

• **3)** Un plongeur doit utiliser la console du générateur du hangar pour redémarrer celui-ci en réussissant un test de **Mécanique (Générateurs/Systèmes de survie) (-3)**. L'intégralité du processus dure entre deux et trois heures. Cela fait, le générateur du hangar redémarre et n'a plus besoin d'être raccordé à celui du transporteur. Cependant ce premier chantier ne permettra que de remettre en fonction le sas principal et d'accéder au Hangar.

Une fois dans le Hangar, Meldan expliquera ce que les PJ devront faire durant les jours qui viennent :

• Accéder au centre de commande ;

• Remettre la station en état de marche ;

• Explorer la grotte.

ACCÉDER AU CENTRE DE CONTRÔLE_

Pour cela, il faut passer par chaque niveau, y compris ceux inondés. Ces derniers ne subissent pas la même pression qu'à l'extérieur de la base. Bien que la structure ait été fragilisée par les dommages subis lors d'une attaque pirate, elle n'a pas cédé.

Une fois arrivés au sec au niveau des logements, et avant de pouvoir retirer leurs tenues, les personnages sont confrontés à une petite communauté de **5 rats-lynx** (*cf. Polaris*) Ces ignobles créatures ont réussi à survivre grâce aux réserves de vivres mais aussi aux cadavres des ouvriers.

Une fois les rats vaincus, les PJ peuvent accéder au centre. Là, ils découvrent les corps du chef de station et de ses officiers. Tous les appareils de ce secteur sont en parfait état de marche mais doivent être alimentés en énergie.

REMETTRE LA STATION EN ÉTAT DE MARCHE_

Avant d'explorer la grotte, Meldan veut faire de la station une base opérationnelle. Cela n'est pas une mince affaire. En effet, il faut effectuer plusieurs étapes, qui requièrent chacune une journée de travail à toute l'équipe :

• **Évacuer l'eau :** les PJ doivent remettre en état de marche les pompes de la station grâce à un test de **Mécanique (Générateurs/Systèmes de survie) (0)**. Ils doivent ensuite surveiller que celles-ci fonctionnent et réparer les quelques avaries qui se produisent pendant la vidange de la station.

• **Vérifier l'étanchéité et colmater les micro-fissures restantes :** en effectuant une exploration minutieuse des deux modules inondés et en réussissant un test d'**Observation (-5)**, il sera possible de découvrir à deux endroits des parois fragilisées par ce qui semble être des tirs. La fragilisation de ces parois a créé des micro-fissures qui sont responsables de l'inondation de ces niveaux. Cela date de quelque temps déjà et pourra être réparé en accédant aux ateliers et en se servant du matériel s'y trouvant pour

Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

isoler les secteurs fragilisés.

• **Exterminer tous les rats-lynx :** inutile de gérer cela comme un combat. Un test de n'importe quelle compétence de **Combat (-5)** suffit pour se débarrasser de cette vermine !

EXPLORER LA GROTTE_

Une fois la station réparée, Meldan se sent suffisamment en confiance pour entamer l'exploration de la grotte. Il emmène avec lui au moins 2 PJ, mais les autres peuvent venir aussi.

Grâce aux indications de Dhary, Meldan trouve l'entrée de la grotte. Si les PJ n'y pensent pas, il envoie la moitié d'entre eux en reconnaissance. C'est une bonne idée, car un couple de **congres-tueurs** (cf. *Polaris*) a élu domicile dans cette anfractuosité bien assez grande pour eux.

Lorsque les PJ s'approchent de la grotte, le mâle passe à l'attaque. La femelle se joint à lui s'il est mis en difficulté. Les deux créatures tentent alors de fuir. Meldan, de son côté, ne prend pas part au combat. Il appelle cependant des renforts si des PJ sont restés à la station. Si les PJ tentent de fuir, les congres-tueurs les poursuivront jusqu'à la station. Ne pouvant forcer l'accès de celle-ci, ils retourneront à leur repaire jusqu'à la prochaine visite des PJ.

Une fois les congres-tueurs neutralisés, les PJ peuvent commencer l'exploration de la caverne. Au fond de celle-ci, ils découvrent un éboulis, sans doute provoqué par les congres. Il faut dégager les rochers pour continuer l'exploration. Si les PJ disposent d'explosifs, ils peuvent tenter un test d'**Explosifs (0)**. Sinon, ils doivent bouger les rochers eux-mêmes avec un test d'**Athlétisme (-5)**.

De l'autre côté des éboulis, les PJ découvrent un incroyable gisement d'or. De magnifiques veines courent le long des parois de la grotte. Meldan demande alors aux PJ de débuter l'extraction : il faut remplir les soutes du transporteur ! Ensuite, il leur ordonnera de faire ébouler à nouveau la caverne. Il faut procéder comme pour la déblayer.

LES PINCES CRABES ATTAQUENT !_

Cette scène se produit à un moment différent, selon le résultat des rencontres précédentes entre les PJ et les Pinces Crabes.

• Si les PJ ont attaqué et détruit le sous-marin des Pinces Crabes plus tôt dans le scénario, elle ne se produit pas ;

• Si les PJ ont semé le sous-marin des Pinces Crabes pendant

Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

le voyage, les contrebandiers attaquent au moment où les PJ ressortent de la caverne avec l'or ;

• Dans tous les autres cas, les Pinces Crabes attaquent pendant que les PJ sont occupés à remettre en état la station. Quel que soit le moment où ils attaquent, les Pinces Crabes ne sont pas là pour faire un carnage. Ils exigent d'abord la reddition des PJ. Si ces derniers refusent, les Pinces Crabes tentent de mettre hors d'état *L'anguille*. Puis ils passent à l'abordage de la station et tentent de faire prisonniers les PJ ; c'est Vilelm qui mène l'assaut. Il veut connaître le secret de la mine !

ÉPILOGUE_

Une fois le transporteur chargé, Meldan fait mettre la station en veille, puis demande au pilote de retourner à Équinoxe. Le voyage se déroulera sans encombre, et les joueurs peuvent déjà marquer leur paye sur leur fiche de personnage. Si les PJ se sont montrés particulièrement efficaces, ils gagneront chacun 5 000 sols de plus. En outre, Meldan est désormais un contact de confiance pour les PJ. Si ceux-ci le désirent, ils peuvent poursuivre l'exploitation de la mine avec lui, et même s'installer dans la station.

Si les PJ n'ont pas résisté à la tentation et se sont débarrassés de Meldan, ils sont désormais à la tête d'une petite fortune. Cependant, ils sont aussi aux commandes d'un transporteur volé, ce qui n'est pas toujours bien vu. Et sans les contacts du marchand, ils ne pourront tirer « que » 10 000 000 sols de leur cargaison. Bien mal acquis…

EXPÉRIENCE_

Objectif	Expérience
Rester loyal à Meldan	1
Triompher des Pinces Crabes	1
Remettre la station en état	1
Découvrir le gisement	1
Garder l'emplacement de la station secret	1

ANNEXES_

MELDAN_

Meldan est un marchand ayant une bonne réputation sur Équinoxe. Il possède deux transporteurs, dont un de petite taille (qui est utilisé durant ce scénario). Si les PJ se montrent corrects avec lui, il saura leur rendre la pareille et ils pourront s'en faire un allié. C'est un ancien ouvrier, spécialisé dans les forages, qui a su tirer son épingle du jeu assez rapidement.

Compétences principales : Armure de plongée, Combat armé, Commerce, Connaissance d'Équinoxe, Éloquence/Persuasion, Pilotage transporteur.

L'ANGUILLE_

L'anguille est un escorteur lightning (cf. *Polaris*) modifié pour servir dans les convois de Meldan.

Longueur : 71m - Diamètre : 7,5m
Tonnage : 2 435 tonnes - Structure : normale
Epaisseur moyenne de la structure : 112 mm de nano-acier
Seuil critique moyen : 1 488 - Armure moyenne : 850
Équipage : 2 - Profondeur : - 16 000 mètres
Vitesse : 40 noeuds
Module armement (Anti-explosion : +7) :
Barillet lance-torpilles Mark 6 (124 torpilles)
Armement divers :
1 batterie de 4 faisceaux anti-moléculaires lourds
Complément : 8 passagers, et une soute spacieuse
Coût de base : 525 millions de sols

LES PINCES CRABES_

Ces contrebandiers ont formé leur confrérie depuis deux ans environ. Même si à ce jour, ils n'ont pas réussi de gros coups, ils commencent à être connus sur Équinoxe car ils ramènent assez régulièrement des marchandises aux trafiquants de la cité. Les membres de ce groupe ne sont pas particulièrement violents, mais ils savent arriver à leurs fins sans pour autant tuer leurs victimes. Ils cherchent en premier lieu à intimider les personnages, avant de les menacer et de s'en prendre à eux. Ils ne sortiront pas d'armes tant que les PJ eux-mêmes n'en sortent pas. Et si les PJ se montrent très menaçants à leur tour, ils préféreront fuir. Si les PJ savent se montrer malins, ils peuvent s'en faire de bons alliés. Dans le cas contraire, ce seront des ennemis coriaces.

Vilelm, leur chef, est un ancien mercenaire. Blessé durant un assaut, il a décidé de se reconvertir dans un autre domaine qu'il connaît bien, celui de la contrebande. Grâce à sa réputation, mais aussi à l'argent qu'il a réussi à accumuler au cours de sa vie, il n'a pas eu de mal à recruter des hommes. Leur navire est un escorteur Lightning. Contrairement à L'anguille, il n'est pas modifié, mais il est prêt au combat !

Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

ATTRIBUTS_	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
BASE_	13	12	14	15	13	9	10	11
APT. NAT._	2	1	2	2	2	0	1	1

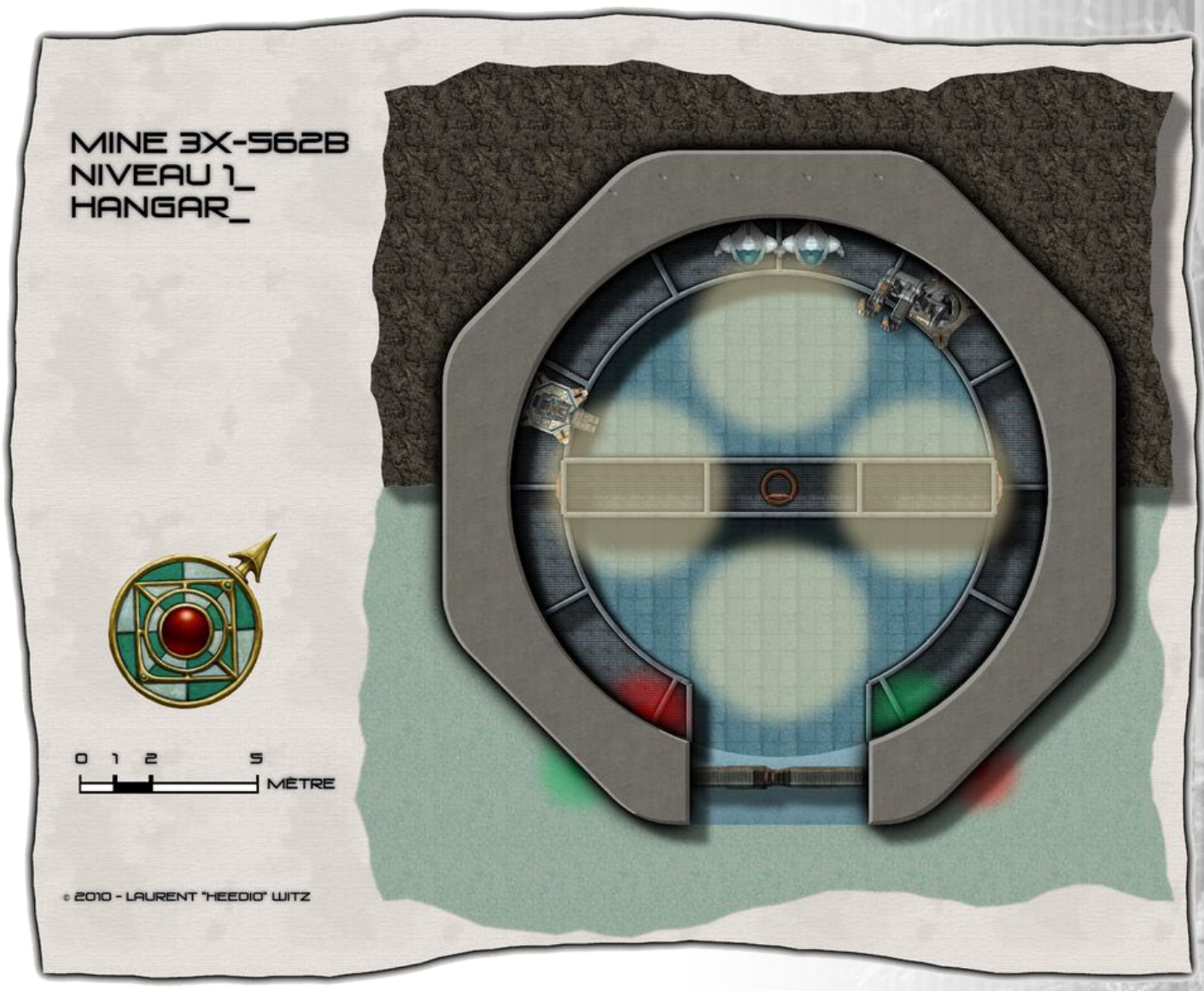
Modif dommages : +1
Réaction : 14
Résistance aux dommages : 1
Choc : 11/21
Compétences : Armes embarquées/Artillerie 7 ; Arts martiaux (lutte) 8 ; Athlétisme 8 ; Combat à mains nues 11 (dommages 1d6+1); Combat armé 10 ; Education/Culture générale 7 ; Intimidation 7 ; Discrétion/Filature 9 ; Furtivité/Déplacement silencieux 9, Pilotage (Navire léger) 10
Équipement : dague shark (1d10+3), vêtement épais (C/J/B ; Protection 3).

AUTEUR :
LAURENT BUISSON BUBU_

COUVERTURE :
BERTRAND CAFOLLA LANCE_

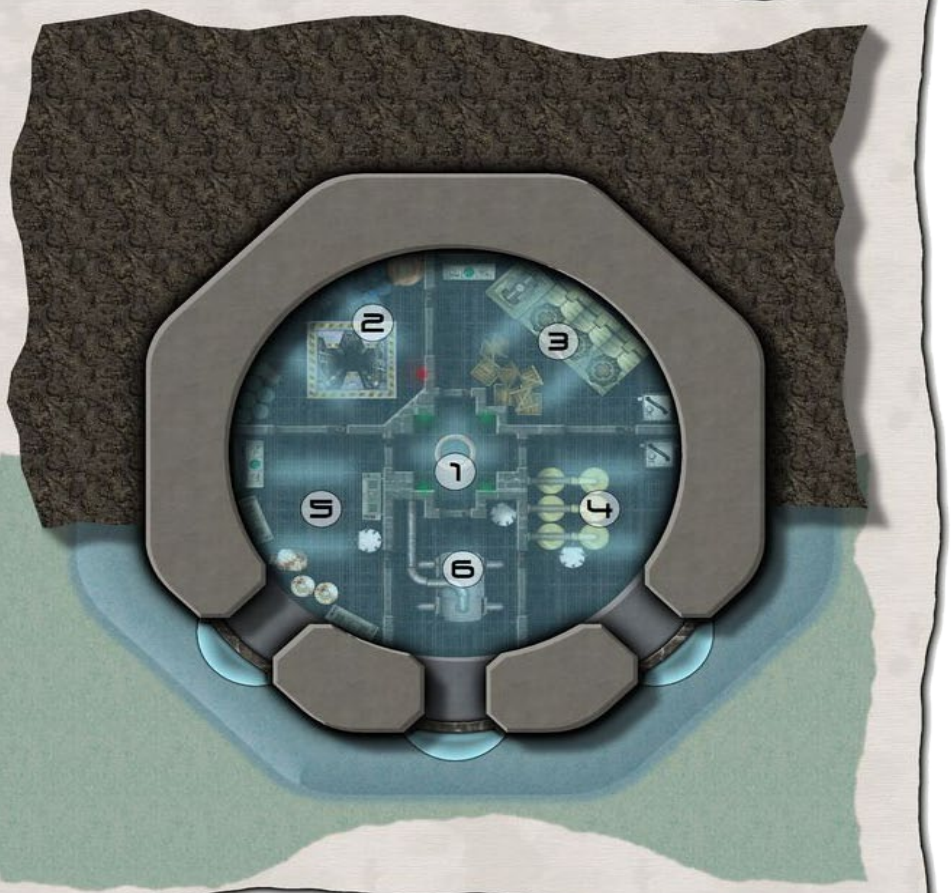
ILLUSTRATION ET PLANS :
LAURENT WITZ HEEDIO_

LES PLANS DE LA STATION_



MINE 3X-562B
NIVEAU 2_
MACHINERIES_

01 - COURSIVE_
02 - MONTE CHARGE
03 - GÉNÉRATEURS
04 - TRAITEMENT DE L'AIR
05 - SALLE DE COMMANDE DES MACHINES
06 - TRAITEMENT DE L'EAU

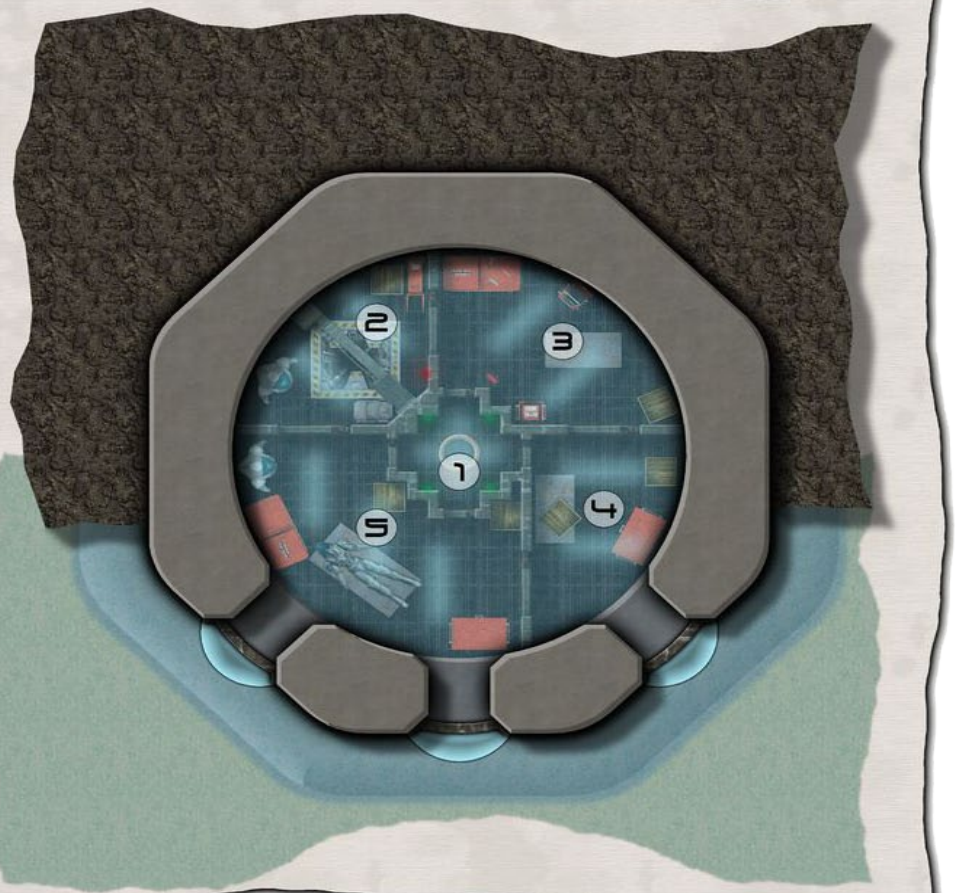


0 1 2 5
MÈTRE

© 2010 - LAURENT "HEEDIO" WITZ

MINE 3X-562B
NIVEAU 3_
ATELIERS_

01 - COURSIVE_
02 - MONTE CHARGE
03 - ATELIER 1
04 - ATELIER 2
05 - ATELIER 3



0 1 2 5
MÈTRE

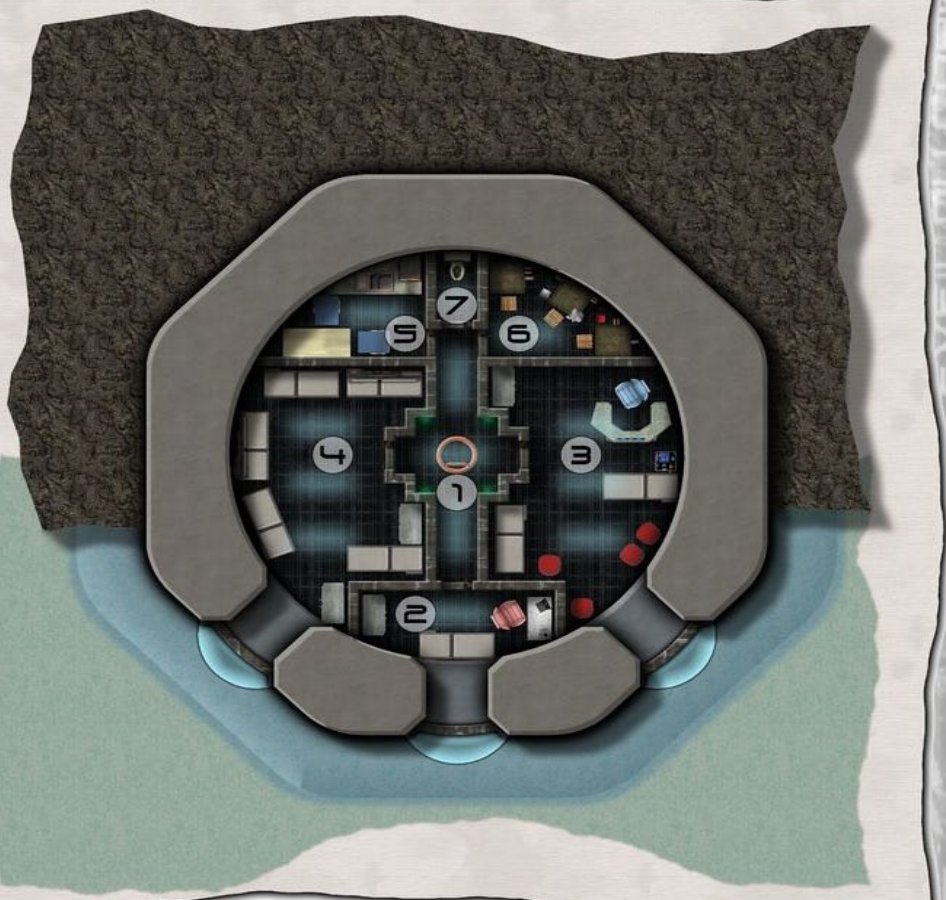
© 2010 - LAURENT "HEEDIO" WITZ

Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

MINE 3X-562B NIVEAU 4_ QUARTIERS_

01 - COURSIVE_
02 - QUARTIER DU COMMANDANT_
03 - INFIRMERIE_
04 - DORTOIR_
05 - RÉFECTOIRE_
06 - SALLE D'EAU_
07 - TOILETTE_

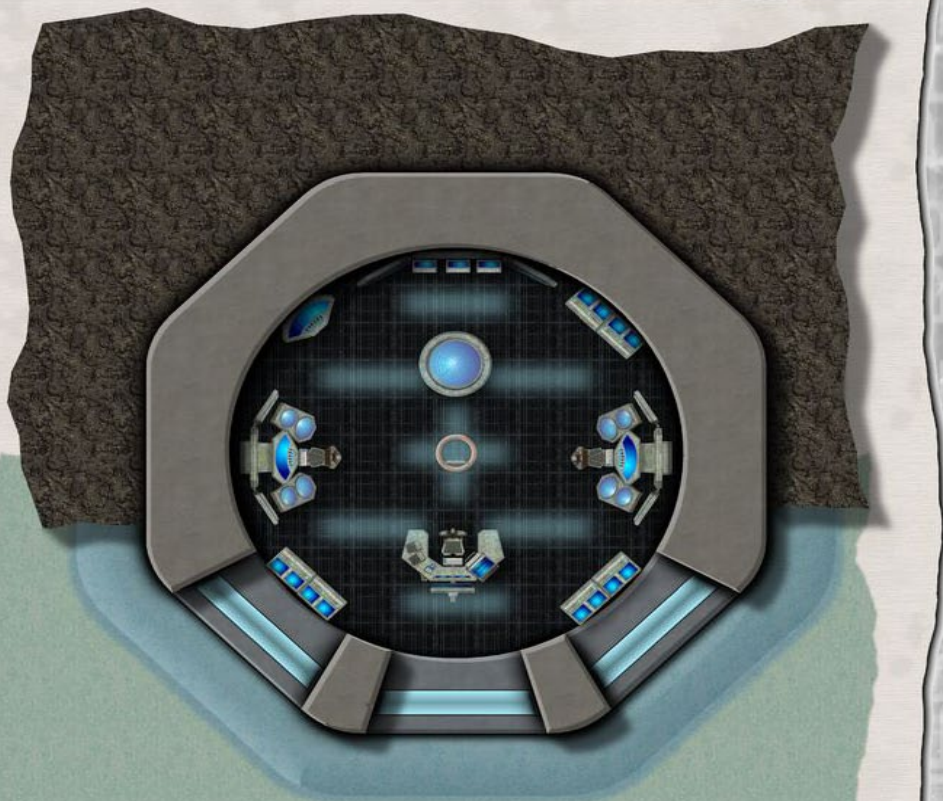
0 1 2 5
MÈTRE



© 2010 - LAURENT "HEEDIO" WITZ

MINE 3X-562B NIVEAU 5_ CENTRE DE CONTRÔLE_

0 1 2 5
MÈTRE



© 2010 - LAURENT "HEEDIO" WITZ

Cédric POTIN - potin.cedric@numericable.fr - 201501/37371/62471

Alors p'tit gars, tu veux devenir contrebandier ? T'as sonné à la bonne porte. Avec moi, tu vas devenir le meilleur. Et, quel meilleur coin pour passer de la cargaison en douce ? Je te le donne en mille… en Hégémonie. Et oui, p'tit gars, ne fais pas cette tête. La Ligue Rouge, c'est pour les gagne-petits. Mais, l'Hégémonie, ça, c'est le dépôt généticien de la contrebande.

Un contrebandier donnant ses conseils à un bleu

La contrebande pourrait se résumer très simplement avec ces quatre mots, "transport illégal de marchandises". Le contrebandier fait parti d'une chaine parallèle et illégale pour la mise en circulation des produits jusqu'au consommateur. Il est le lien entre le fournisseur et le receleur, et ne s'occupe que du transport de la marchandise et exclusivement de ça. Par opposition à la filière commerciale classique dite "légale" ou le transporteur est le lien entre le producteur et le revendeur.