

# CARTELS

## AIDE DE JEU - CONTEXTE

### UN PEU D'HISTOIRE GALACTIQUE OFFICIELLE...

Voilà dix ans que l'Empire Galactique a officiellement écrasé la rébellion du perfide Conseil Jedi, renversé la République corrompue et anéanti les derniers foyers de résistance des séparatistes de la malfaisante Confédération des Systèmes Indépendants.

Rassemblant la quasi totalité des systèmes du Noyau ainsi que ceux de la Bordure Médiane de la galaxie sous sa direction, l'Empire les gouverne depuis Coruscant, le siège de l'administration impériale où trône sa glorieuse majesté l'Empereur Palpatine.

Les flottes et les armées impériales propagent le Nouvel Ordre à travers la galaxie, apportant paix et prospérité à ceux qui ont la sagesse de se soumettre.

### LA BORDURE EXTÉRIEURE...

L'appellation "Bordure Extérieure" fait référence à la plus vaste des régions de la galaxie civilisée. Située entre la Bordure Médiane et L'Espace Sauvage, cette zone frontalière est constituée de mondes d'une grande diversité.

Loin des mondes du Noyau tels que Coruscant ou Alderaan, la Bordure Extérieure est en grande partie à l'écart de l'Empire Galactique. Offrant des zones d'influences importantes à des sociétés ou des organisations indépendantes, elle sert aussi de refuge aux pires crapules de la galaxie.

### LA ROUTE MORTE...

Serpentant sur la frontière entre Bordure Extérieure et Bordure Médiane, débutant non loin du monde dévasté de Varl, ancienne planète d'origine des Hutts, la route hyperspatiale connue sous le nom de la "Route Morte" est devenue un havre pour les pires malandrins de la galaxie.

Ses chemins oubliés peuvent être empruntés jusqu'à la Route Perlemienne, voie commerciale très fréquentée où les contrebandiers trouvent de nombreux clients et les pirates tout autant de cibles.

Considérée comme impraticable par la plupart des voyageurs, la Route Morte est ainsi nommée en raison des nombreux cimetières de vaisseaux, datant des dernières guerres, qui la jalonnent. De plus, ses actuels habitants ne sont ni réputés pour leur accueil chaleureux ni pour leur droiture et cette route a été tellement évitée que la plupart des cartes officielles de la Galaxie ne montrent qu'une infime partie de son tracé - celle qui traverse l'espace Hutt.

La Route Morte longe le Corridor de Myrth, alternative plus sûre reliant l'Espace Hutt à la Route Perlemienne et qui dessert les systèmes de Boonta, Kile, Sy Mirth et Antemeridias. Les habitués de la Route Morte considèrent avec un dédain manifeste ceux qu'ils appellent les " lâches de la Route Perlemienne" et "retourne traîner sur la Perle" constitue une insulte courante lorsque l'on veut signifier à quelqu'un qu'il manque de courage et de panache.

**Antemeridias:** Ce système est la plaque tournante de l'industrie lourde, notamment connue pour fournir des armes et des chasseurs spatiaux sobres et efficaces. La plupart des grands conglomerats commerciaux y ont implanté des usines ou des succursales. Munissez-vous d'un système de respiration auxiliaire si vous comptez vous poser sur une de ses planètes. L'air est y fortement pollué et les taux de carbone ainsi que de soufre atteignent des sommets. Récemment le prince marchand Erdric Dorstar ainsi que la plupart de ses ingénieurs conseils ont été arrêtés pour conspiration, haute trahison ainsi que complot terroriste. Ils ont été transférés dans une prison haute sécurité sur Metalorn, placée sous supervision impériale.

**Sy Myrth:** Ce système a une longue et complexe histoire avec la piraterie et a été longtemps rattaché à la confédération des systèmes indépendants. Depuis 9 ans, suite à la bataille de Trasemene qui a vu l'annihilation des derniers droïdes et leaders de la Confédération, le système est passé sous contrôle de l'Empire Galactique.

**Kile:** Ce système est inhabité, exception faite de l'Impasse, la station de Sinasu le Hutt.

**Boonta:** Ce système est entièrement sous influence Hutt. Il est très connu pour sa gigantesque casse spatiale orbitale ainsi que pour ses mortelles courses de vaisseaux et de speeders. Un haut lieu pour les amateurs de sensations fortes.

**Varl:** La Route Morte se poursuit dans l'espace Hutt, jusqu'à la planète Varl, un monde dévasté considéré comme sacré par les Hutts. Ils y interdisent l'accès autant que possible.

## L'IMPASSE...

Dans le système inhabité de Kile, entre plusieurs champs d'astéroïdes, se trouve l'Impasse, la forteresse spatiale de Sinasu le Hutt, le maître de la Route Morte.

Creusée dans un astéroïde la station était, dans le passé, une base secrète de la Confédération et l'un de ses derniers bastions lors de la brève Insurrection de Sy Mirth après l'établissement de l'Empire. Après la débâcle de Trasemene qui a vu la fin de l'Insurrection, Sinasu et ses partisans ont trouvé l'Impasse évacuée par ses occupants et s'y sont installés de manière permanente.

Depuis huit ans, Sinasu profite de l'absence d'intérêt pour cette route hyperspatiale considérée comme trop dangereuse. Il a su en faire une réelle plateforme du crime en s'entourant de contrebandiers assez fous et désespérés pour pratiquer cette voie régulièrement. Sa localisation peu reluisante a permis au Hutt d'éviter la plupart des contrôles impériaux, bien plus fréquents sur le Corridor de Myrth, mais également de faire transiter des marchandises et du matériel vers la Bordure Médiane avec plus de facilité que certains de ses rivaux.

Depuis son astéroïde, il tient sa cour, dirigeant de nombreuses bandes de pirates. Ses hommes coordonnent le passage de marchandises de contrebande et s'assurent que les intérêts du Hutt dans la région soient préservés. Quiconque tient à arpenter la Route Morte doit d'abord venir se présenter à Sinasu et obtenir un laissez-passer. Ceux qui fâchent le Hutt ou qui tentent de se passer de son accord rejoignent vite l'un des nombreux cimetières d'épaves qui bordent la Route Morte.

L'Impasse possède de nombreux ponts permettant à des vaisseaux de toutes tailles de s'arrimer à son flanc. Outre son marché noir, la station est réputée pour l'ingéniosité désespérée de ses techniciens qui ont fort à faire pour la maintenir en état. L'on dit Sinasu grand collectionneur de chasseurs spatiaux et l'on raconte que son hangar personnel comporte plus d'une centaine de modèles différents.

## **SOOVADA ET LES FAVORIS DE SINASU...**

A l'approche de la fête de Soovada, Sinasu le Hutt convoque ses équipages, ses "amis" et ses obligés afin de collecter auprès d'eux les plus beaux présents possibles. Cette fête est particulière pour les Hutts et se tient tous les cinq sur la lune Nar Shaddaa. C'est l'occasion pour chaque Kadjudic, nom donné aux cartels Hutts, de démontrer sa puissance par l'exposition de ses richesses et raretés. Celui qui manque de faire bonne impression durant Soovada risque bien de devenir la risée des Hutts et de subir de sérieux revers de fortune. C'est aussi l'occasion de rencontrer toute la pègre régissant la galaxie, les Hutts étant unanimement connus pour leur capacité à contrôler de manière plus ou moins directe les cercles du crime.

Les tributs collectés auprès des différents équipages à la solde de Sinasu, en provenance de toute la galaxie, seront ensuite envoyés à son Oncle Garudo, chef du Kadjudic Gorensla domicilié à Nar Shaddaa. Plus les cadeaux seront insolites, somptueux et chers et plus Sinasu, son clan et son organisation brilleront au sein des cartels Hutt.

Cela fait quelques mois que Sinasu a commencé à exercer certaines pressions sur son entourage de manière à être sûr de collecter ce qu'il y a de plus précieux. Il a demandé à ses trois lieutenants d'organiser des coups de plus en plus risqués. Ce comportement un peu inattendu est explicable par le fait que son rival et cousin, Noako le Hutt, semble avoir décidé de prouver son talent à la famille Gorensla, si possible en discréditant Sinasu.

De fait, les équipages de Sinasu sont entrés en guerre ouverte contre ceux de Noako, menés par la talentueuse capitaine pirate Kalyssa Sym. Ils se doivent néanmoins de se montrer un peu discrets pour que le Kadjudic ne se rende pas compte de cette rivalité qui pourrait avoir un impact sur sa réputation.

La plupart des membres de l'organisation de Sinasu sont néanmoins très motivés et redoublent d'audace étant donné que l'équipage le plus méritant aux yeux du Hutt aura l'honneur de transporter un des lieutenants de Sinasu ainsi que ses trésors jusqu'à Nar Shaddaa. Les membres de cet équipage auront alors la chance d'entrer en contact les grands pontes des cartels Hutt et de se créer de nombreuses nouvelles relations. Ceci constitue une unique opportunité de se faire remarquer et de quitter l'Impasse, Sinasu et les petits coups de la Route Morte, pour gravir les échelons du crime sous l'aile d'un Hutt plus influent.

# LA COUR DE SINASU...

La cour de Sinasu est constituée d'une multitude de personnes mais certaines ont cependant les faveurs du Hutt et sont considérées comme des extensions de sa volonté :

**Guppa Orsar** : Responsable sécurité de Sinasu

Elle est la patronne des chasseurs de primes et des techniciens qui vivent sur la station et qui garantissent la sécurité et le bon fonctionnement de la station.

**Carma Teller** : Lieutenant de Sinasu

Spécialisé dans les opérations de contrebandes et de vols, il a sous son aile les équipages suivants : les Rutilants, les Antiquaires et les Singes-Lézards.

**Zuran Fra'tel**: Lieutenant de Sinasu

Spécialisé dans les opération de piraterie et d'esclavagisme, il a sous son aile les équipages suivants : les Gundarks, les Collecteurs et les Vétérans

**Frezin Harli**: Lieutenant et conseiller de Sinasu

Doté d'une relation particulière avec le Hutt, il a sous son aile les équipages suivants: les Médics et les Livreurs

**Qual'ykk**: Représentant de la Guilde des Chasseurs de Primes

Il fait un business de payer les chasseurs de prime pour les prises qu'ils lui amènent et s'occuper ensuite de leur transfert à leur destination finale.

**Yaerl'esta**: Chimiste et infirmière de la Station

Elle est en charge autant du raffinage de l'hyperfuel que celui de l'épice en passant par la gestion du bacta, rare panacée pouvant soigner la plupart des maux.

**K'adabrah**: Technicien en chef

Répondant à Guppa Orsar, il est à la tête des ferrailleurs du marché noir de la station avec qui il gère réparation, amélioration, achat et vente des équipements techniques de l'Impasse et de sa flotte. Sa fierté est un canon à ions de classe capitale qui assure la quiétude de la station.

**Irmir Travan**: Généticien

Récemment arrivé sur la station, ce scientifique qualifié mais passablement mystérieux a mis ses compétences médicales au service de ses habitants.

**Dram Cook**: Barman

Outre un savoir-faire exceptionnel lui permettant de réaliser plus de 10'000 cocktails différents, le barman de la station est bien connu pour être la personne à qui l'on peut remettre un message à transmettre de manière plus ou moins anonyme.

**K-3N**: Droïde de protocole

La plupart des Hutts ne s'abaissant pas à s'exprimer en langage commun, un droïde de protocole est plus que nécessaire afin de garantir que tout le monde comprenne la volonté de son Excellence Sérénissime Sinasu le Hutt.

## LES EQUIPAGES...

### LES RUTILANTS



Bek Calway le capitaine de "l'Ultrachrome" est à l'image de son navire: rapide, lourdement armé et brillant de mille feux. La plupart des Rutilants sont des aliens qui ont décidé que leurs vies ne seraient que luxe et paillettes. En prenant de gros risques, ils ont braqué un vaisseau de luxe dans la Bordure Médiane. Leur audace les a conduit droit à l'Impasse, repaire de Sinasu, qui a vu en ces jeunes ambitieux une ressource intéressante. Leur enthousiasme et peut-être leurs compétences leur ont permis de se démarquer et de réussir brillamment les opérations qui leur ont été confiées. Depuis, ils se la pètent aux quatre coins dans la galaxie, chopent tout ce qu'ils veulent et agissent en tant que roi des étoiles. Ils sont les favoris de Sinasu et rien ne peut les arrêter.

### LES SINGES-LÉZARDS



Mis à part leur Wookiee, tous les membres de cet équipage sont originaires d'Antemeridias. Fraîchement arrivés à la cour de Sinasu, ce sont des recrues mal dégrossies mais prometteuses bien que les autres équipages voient en eux un ramassis de petites frappes n'ayant pas encore fait leurs preuves. Ils ont, néanmoins, gagné le droit de concourir pour le meilleur équipage de Sinasu en aidant les Gundarks à capturer Kalyssa Sym, la lieutenant préférée de Noako. Kodo Javand est le capitaine de cette bande atypique, leur astronef "le Kowakien" est une épave branlante, qui selon les dernières rumeurs, ne serait même plus en état de voler...

### LES LIVREURS



Siot Manten, le capitaine à la peau rouge, est un type sobre qui semble diriger son navire, "le Bantha", d'une main cybernétique dans un gant de cuir. Ils font partie des derniers arrivés au sein de la famille des équipages de Sinasu. Ces contrebandiers d'armes vendent de tout. Tu veux un détonateur thermique d'occasion? C'est à eux qu'il faut s'adresser ! Depuis qu'ils ont réussi à livrer en un temps record une cargaison de gaz tibanna sur Umbara, ils sont réputés pour être fiables et toujours à l'heure, peu importe les circonstances.

### LES ANTIQUAIRES



Sheva Jaman, Capitaine Marchande, dirige le "Bon-Filon", vaisseau de contrebande à la réputation discrète. Son équipage est spécialisé dans les artefacts précieux. Muni d'une licence archéologique et de solides contacts, ils ont le choix de les piller eux-même, en faire le trafic ou renseigner les pirates sur quel vaisseau attaquer. Lorsqu'il n'y a pas d'artefacts à récupérer, ils vendent volontiers leurs infos sur des coups intéressants à qui veut bien les acheter.

## LES GUNDARKS



Leur vaisseau “Le Griffu” est dirigé par la Capitaine Miona Dolpho. Ils se sont récemment illustrés avec les Singes-Lézards lors de la capture de Kalyssa Sym, la lieutenant préférée de Noako. Cet équipage intimidant est spécialisé dans les opérations de piraterie et a pour réputation d'utiliser les techniques les plus infâmes et abjectes de toute la galaxie. Ils sont unis par leur volonté d'être libres et surtout riches ensembles. Ni dieu, ni maître et les poches pleines.

## LES MÉDICS



Leur vaisseau “Le Larquor” est dirigé par le capitaine Yukie Stormchaser. Ils vident les transports et les centres médicaux de leurs médicaments (Bacta, etc...). Ils font aussi du trafic d'épices raffinés avec des clients dans toute la galaxie. Malgré une forte tendance à consommer leurs marchandises, ils sont réputés fiables et particulièrement imaginatifs quand il s'agit de passer les contrôles de la douane impériale.

## LES COLLECTEURS



Malar Seyley, un Twi'lek à la sale réputation, est le capitaine de “La Nasse de fer”, vaisseau spécialisé dans le trafic de créatures vivantes, atterrissant sur des planètes désolées pour rafler les populations sans défense. Tous les membres de ce sombre équipage portent sur eux une touche de rouge pour rappeler que le sang a beaucoup de valeur et ne doit pas être gaspillé.

## LES VÉTÉRANS



Ceb Cardon est le capitaine du vaisseau “Le Libérateur”. Cet équipage est constitué de mercenaires expérimentés. Ils font principalement dans la contrebande d'armes et mènent des attaques propres et nettes, que ce soit sous contrat ou dans le cadre de campagne de piraterie pure et dure. En une phrase comme en dix : c'est pas des tendres et vaut mieux pas leur chier dans les bottes.

## QUELQUES AUTRES SYSTÈMES PROCHES DE NOTRE HISTOIRE...

**Mandalore :** Ce système abrite la célèbre planète Mandalore, dont sont originaires les Mandaloriens. Autrefois totalement ravagée par de nombreuses guerres, la population a exilé ses guerriers afin de vivre pacifiquement dans d'immenses cités de métal. Ces dernières protègent les citoyens ainsi que les complexes industriels et les zones agricoles du désert inhospitalier qui recouvre toute la planète.

**Indu San:** Ce système est peuplé de races non-humaines qui se situent des stades divers et variés de technologie. Cet endroit est surtout réputé pour la chasse.

**Trasemene:** A la fin de la guerre des clones, ce système fut le théâtre d'une gigantesque bataille entre l'Empire et la Confédération. Cette bataille marque la fin de l'insurrection de Sy Myrth et le début d'un âge de paix et de prospérité pour l'Empire.