

La station spatiale Barter

Par Rich Harkrader

Note de Kerk : pour plus d'informations sur la station spatiale Barter (dont, personnellement, je traduis le nom par « **Bizness** »), reportez vous au supplément VO *Weird Places*. Pour résumer en deux mots Barter, imaginez un gigantesque cimetière flottant dans l'espace, un amas de tous les vaisseaux spatiaux possibles et imaginables récupérés à droite et à gauche, assemblés autour d'un gigantesque pylône porteur assurant la propulsion de ce... capharnaüm démesuré.

Et maintenant, mettez les Fouinards à la tête de cette monstruosité spatiale, et vous obtenez Barter, **le plus gigantesque marché ambulant des Mondes Connus**, voguant de planète en planète, avec ses cales croulant sous les marchandises les plus anodines comme les plus exotiques.

Utilisateurs de la VO, j'ai délibérément laissé entre parenthèses les noms en anglais utilisés dans la description de Barter faite dans *Weird Places*, afin de ne pas vous égarer.

LES ENTRAILLES DE BARTER :

- **Chez Harry (Harry's)** : un bar tenu par un Vorox répondant au nom de... Harry. Ce bar est décoré dans le style paléo-teyrien, et l'on peut y assister constamment à des spectacles de lanterne magique, tandis qu'un petit Golem assure le service et joue du piano. Harry le tenancier a les oreilles bien placées, et les informations dont il dispose devraient rendre service à plus d'un PJ.

- **Ferrailles Sykes** : le nom de cette échoppe est quelque peu trompeur... En fait, Sykes s'occupe de vendre des articles "prélevés" à bord de carcasses de vaisseaux, de ruines de bâtiments datant de la Seconde République, de mines, de stations spatiales rouillées, voire de sites archéologiques Ur. Si sa boutique est modeste et exiguë, elle n'en reste pas moins une caverne d'Ali Baba, située juste à la frontière entre SupAir et InfAir - vous la trouverez coincée entre deux autres magasins, à bord d'un vieux croiseur spatial dans ce qui servait autrefois de quartiers à l'équipage.

- **La Proue (Foreships)** : ce terme désigne la portion la plus ancienne de Barter, celle à partir de laquelle le reste de la station s'est développé, constituée de carcasses de vaisseaux de guerre. Cette zone contient la grande majorité des marchés ouverts. Dans le jargon de Barter, la Proue désigne naturellement "l'avant" de la station.

- **La Poupe (Aftships)** : un agglomérat de vaisseaux marchands de tous types, de toutes tailles et de toutes les conditions possibles, où se concentrent les opérations illégales mineures. "L'arrière" de la station dans le jargon de Barter.

- **L'Anneau de débarquement (Port Ring)** : le centre et le cœur de Barter, c'est ici que tous les vaisseaux s'arriment et débarquent leurs cargaisons et passagers. Il est strictement interdit d'aborder la station par ses propres moyens, tant la procédure est dangereuse (en effet, la station est dépourvue de systèmes d'aide au pilotage comme les rayons tracteurs ou les pylônes d'arrimage) : des pilotes Auriges spécialement entraînés prennent place à bord de chaque vaisseau, et mènent le vaisseau à bon port pour la somme de 10 Fénix (taxe dont les vaisseaux de la guilde des Auriges sont seuls exemptés).

- **SupAir, contraction d'"air de qualité supérieure" (Good Air)** : la partie la plus riche et la mieux entretenue de Barter (ce qui explique la qualité de l'air recyclé), même si le terme SupAir désigne davantage un privilège accordé à certaines sections qu'une portion bien précise. En général, SupAir est situé à tribord, près des gigantesques filtres servant à recycler l'oxygène.

- **InfAir, contraction d'"air de qualité inférieure" (Bad Air)** : la partie la plus pauvre et la plus sordide de Barter. L'air y est pollué et étouffant, faute de filtres - maux de têtes, vertiges, saignements de nez, vision double ou floue y sont fréquents, et caractéristiques. Cette zone désigne généralement la partie bâbord de Barter.

- **Le Maxime (The Maximus)** : l'arène des gladiateurs de Barter, installée dans un antique cargo réfrigéré. On peut y assister à tous les spectacles où coule le sang - tant qu'on y met le prix.

- **Le Big Unders** : un énorme bar situé dans InfAir, un bouge infâme de très mauvaise réputation. Tous les business illégaux et sordides possibles y tiennent place - c'est l'une des plaques tournantes de Barter.

- **Le Sargasse** : un casino de taille respectable niché dans la coque évidée d'un cuirassé, tout près de l'Anneau de débarquement - le tout est rondement mené, au point que les jeux dégagent à eux seuls une marge bénéficiaire

inespérée ; résultat, Lucky Felden, le Fouinard à la tête du casino, n'a nul besoin de tremper dans d'autres domaines moins recommandables pour rentabiliser l'affaire.

- **Le Marché de l'Anneau** : le marché ouvert le plus proche de l'Anneau de débarquement, où l'on peut trouver de tout, aussi bien de bonne que de mauvaise qualité. Chaque étal est en réalité logé dans une nacelle, suspendue dans les soutes d'un gigantesque transport de minerai désaffecté. Les boutiques sont également réparties sur plusieurs niveaux, reliés par des passerelles - plus vous montez, moins la gravité est forte. C'est ici que les objets les plus rares (et les plus chers) se trouvent, notamment aux niveaux les plus élevés. A l'inverse, les niveaux les plus bas exposent des biens autrement plus crapuleux, comme des fourrures de Vorox, esclaves, drogues, objets pornographiques, etc.

- **La Traite** : un ensemble - de taille plutôt modeste - de marchés de qualité basse à moyenne, situé à la lisière d'InfAir, se concentrant principalement sur le négoce de biens artisanaux propres à plusieurs mondes, ainsi que sur les objets de manufacture xénomorphe. On peut d'ailleurs y trouver nombre de xénomorphes dans les parages.

- **Le Palazza** : le marché le plus BCBG d'entre tous, accolé au secteur noble. Tous ses étals sont spacieux et aérés - sans oublier que les foules d'acheteurs ou de visiteurs se font bien plus rares ici. Naturellement, les prix sont astronomiques, mais l'on peut trouver dans ce marché certains des objets les plus difficiles à acquérir ou dénicher dans tous les Mondes Connus : reliques Ur, technologie vao, appareils rarissimes de la Seconde République, reliques, etc. Ce marché se situe sur le pont le plus élevé d'un ancien paquebot luxueux, les ponts inférieurs étant réservés aux nobles et à leurs appartements.

- **La Cambuse** : un marché de piètre qualité - le plus miteux de Barter - qui subvient aux besoins des sections les plus pauvres. Installée dans InfAir, l'air qu'on y respire est lourd des fumées opiacées, des odeurs rances de sueur humaine, des senteurs disparates de toutes les espèces xénomorphes connues, et autres parfums délicats. C'est ici que la population xénomorphe est la plus concentrée, sans oublier la prostitution, la drogue et la pornographie - bien évidemment, toutes les marchandises illégales ou prohibées y ont pignon sur rue... Tout ce qui se vend dans les parages a été volé à un moment ou à un autre, et il s'agit de l'endroit rêvé pour les pirates, qui viennent ici débarquer leurs prises.

- **Le Marché de l'Étoile** : un marché de catégorie moyenne, niché sous un dôme pressurisé transparent qui offre un incroyable panorama sur l'extérieur. Ce marché est le plus populaire auprès des habitués, même si le chemin pour s'y rendre relève du parcours du combattant, avec deux passages obligés dans le vide spatial (en scaphandre) et une traversée épuisante à travers un conduit étroit (on rampe plus qu'on ne marche). Cependant, l'air est d'une rare qualité, le dôme se situant à la droite même des filtres à oxygène. Dans ce marché, pratiquement toutes les marchandises sont disponibles, à des prix relativement abordables.

- **L'Infra-marché** : un autre marché de catégorie moyenne - mais celui-ci se spécialise avant tout dans la chair humaine plutôt que dans la vente de marchandises. On peut y trouver des spécialistes de toutes sortes : mercenaires, ingénieurs, artisans, techniciens, prostitué(e)s, assassins, etc. Naturellement, les Recruteurs maintiennent une forte présence ici. On compte également un grand nombre d'étals proposant armes, armures et tenues, ainsi que nombre de buvettes et snacks.

- **Le Défilé** : grosso-modo, le quartier des divertissements et des loisirs de Barter, qui s'étale le long du circuit du magna-train, de la Proue à la Poupe. On peut y trouver des restaurants, bars, tripots, maisons de passes, théâtres/cinémas, lieux de rencontre, et même une église tenue par des Hétykastes. Il existe bien d'autres lieux où trouver de quoi s'amuser, mais ils sont tellement dispersés à travers Barter qu'un guide est indispensable pour les dénicher.

LES PERSONNALITÉS DE BARTER :

- **La Garde du Commerce** : une force armée contrôlée par les Fouinards, mais approvisionnée par les Recruteurs. Les Gardes sont moins chargés de faire respecter les lois que de s'assurer que nul ne nuit au "caractère sacré" de Barter - comprenez le business. A noter qu'ils sont les seules personnes autorisées à porter des armes à feu à bord (pour des raisons évidentes), bien qu'ils ne disposent que de quelques cartouches chacun. Tout autre individu ne peut s'équiper que d'armes blanches - de même, les armes énergétiques doivent obligatoirement avoir leur puissance bridée.

- **Capitaine Amadeus Anduin** : l'Aurige à la tête de toutes les tâches de pilotage ou de navigation de la station, en poste depuis plus de 12 ans déjà.

- **Les Guides du Commerce** : ce terme désigne tous les individus payés par les marchands, en vue de mener les nouveaux arrivants droit vers leurs étals. En gros, des guides touristiques qui font de leur mieux pour plumer leur clientèle... Leurs services se paient entre une Crête et un Fénix par jour.

- **Klangpangatan** : un guerrier vorox prêt à servir de mercenaire ou d'homme de main pour tout nouvel arrivant ayant les moyens de l'embaucher. Klangpangatan semble endurer une sorte de déshonneur, qui l'aurait tout droit conduit sur Barter et à sa condition actuelle. En cas de besoin, on peut toujours le trouver errant dans le secteur de l'Infra-marché.

- **Shecky** : un guide gannok qui collera aux basques des PJs dès leur arrivée - il n'en reste pas moins un excellent Guide du Commerce. Il sait où tout trouver, d'autant plus qu'il ne travaille pour aucun marchand en particulier. Il fait payer ses talents un Fénix par jour.

- **Boss Antti Ekman** : un Fouinard, à la fois usurier, bookmaker et esclavagiste - très coriace, d'autant plus qu'il fait partie des gros bonnets de sa guilde sur Barter. On ne compte plus les laquais et gros bras qui traînent dans son sillage...

- **Patrik Dykhuis** : le bras droit d'Ekman, il s'occupe personnellement de collecter les dettes dues à son patron. En véritable dur à cuire, il n'a aucunement peur de se charger lui-même du sale boulot.

- **Maxor de Vardin** : un franc-marchand qui dirige un commerce d'antiquités, au sein du Marché de l'Étoile. Relativement loquace, il saura indiquer où trouver quelques articles assez rares et fort utiles...

- **Lady Talia Hawkwood** : une noble qui s'est faite dépouiller de ses biens, à peine le pied posé sur Barter... Les PJs peuvent tomber sur elle à tout moment, accompagnée de ses gardes du corps, Wiley et Margritte. Rendue amère par sa situation, elle cherche une façon ou d'une autre de remplacer l'argent qu'elle a perdu, mais elle ignore par où commencer - jeune et naïve, elle sait néanmoins tirer des leçons de ses erreurs. Toujours est-il qu'elle se montrera particulièrement amicale envers tout noble.

- **Sir Josh Huard** : chevalier de la Maison Hawkwood et agent impérial détaché sur Barter.