



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Polaris > Aides de jeu > Nations, factions & organisations
> **Légion**



Légion

lundi 27 février 2012, par [Gabriel](#), [rodi](#)

Les origines de Légion

Légion tire ses racines de l'Alliance Azure. Alors que cette dernière vivait ces dernières heures, cinq militaires ont décidé de conserver la tradition de leur nation d'origine et de la perpétuer dans le monde naissant qui se préparait. Ses cinq amiraux ont alors formé la Garde Prétorienne, une société secrète destinée à reconstituer une force armée dans les années à venir. Dans un premier temps, elle resta dans l'anonymat le plus total, afin de comprendre ce qui était en train de se passer. Aucune des nouvelles puissances ne leur parut viable. Cependant, une vive discussion éclata au sujet d'un potentiel ralliement à la République du Corail naissante. Le choix de Guillaume Gallasteno à la tête de l'armée corailienne mit un terme à la discussion.

Quelques années plus tard, les cinq de la Garde Prétorienne achetèrent une station dans le territoire de Gorda et posèrent les premières pierres de ce qui allait devenir Cerbéréa. Légion, nation mercenaire, vit alors le jour en 281. Ils recrutèrent un grand nombre de mercenaires et leurs familles et peuplèrent la station. L'histoire était en route. De contrats en contrats, Légion s'enrichit et s'équipa très vite. Près de 300 ans plus tard, elle est devenue une force avec laquelle il faut compter, capable de faire basculer la destinée d'une guerre dans un camp ou dans un autre.

Tout au long de l'histoire, la Garde Prétorienne a conservé son secret, cooptant au sein de Légion, de nouveaux membres à la mort des Prétoriens en place. Actuellement, les Prétoriens sont, comme aux origines au nombre de cinq :

- Valérius le Borgne, le Grand Amiral.
- Sven Mistarius, Contre Amiral de la Task Force Koros.
- Oleg Gregorio, Contre Amiral de la Task Force Hegemôn.
- Svetlana Kuztnetsova, Contre Amiral de la Task Force Ligua.
- Zigor Boromovski, chef des Services de Renseignements de Légion.

Chacun des cinq membres portent un tatouage SPQR dont ils ignorent la signification mais qui est signe de ralliement puissant.



Cinq remplaçants aux Prétoriens sont d'ors et déjà choisis mais ils l'ignorent totalement.

La description des différents services et des Task Force est faite plus loin. Le reste de cet excellent article est né du travail de titan de Gabriel qui a compilé des centaines de données sur les différentes stations afin de créer cet article très cohérent !

Les différents services offerts par Légion

Lutte contre les pirates : C'est le cœur historique des activités de l'entreprise, celui qui lui a permis de se développer, et le domaine où elle excelle (voir « **contrats** »).

Entraînement et formation de personnels : Contre rémunération, Légion propose dans certaines

stations (en général les plus importantes) des stages de formation à toutes les formes de combat possibles, et à la gestion de situation d'urgence. Pour les entreprises, nations ou citoyens les plus fortunés (et les moins pressés par le temps), ces stages peuvent être suivis sur Cerbéréa, la station appartenant à Légion, qui sera décrite plus loin. Ils sont alors en général plus complets.

Sécurisation des bâtiments : Il est possible d'obtenir une protection de résidences privées ou de bâtiments publics sensibles. Cela passe la plupart du temps par des agents de sécurité et des dispositifs électroniques de détection ou surveillance. Des suppléments à ces contrats proposent d'intégrer des drones à ces dispositifs.

Protection des personnes : Des équipes de gardes du corps (deux, trois ou quatre personnes en fonction du prix que l'on désire y mettre) sont louées par l'entreprise.

Protection des navires : Des mercenaires ont été spécialement formés dans ce domaine. Légion fournit alors des escorteurs, ainsi que des mercenaires présents sur le navire à protéger (voir « **effectifs** » pour plus de détails).

Renseignement : Dans ce domaine, la gamme de services est assez large. Cela va des enquêteurs de base aux agents spécialisés dans l'infiltration. A l'origine, c'est le second pôle de compétence de l'entreprise, créé en lien avec la lutte contre les pirates. On raconte qu'un certain nombre de confréries pirates sont à l'heure actuelle infiltrées par des hommes de Légion, donc « sous contrôle ». On peut trouver aussi dans ces services des analystes de sources publiques, des cryptographes, des spécialistes des écoutes radios. L'entreprise dispose d'équipes de commandos spécialisés dans l'exfiltration de personnes ou de données. Légion est aussi depuis relativement peu de temps active dans le renseignement économique.

Opérations de surface : Sur Cerberea se trouvent des commandos de surface, spécialement entraînés et équipés en matériel de pointe (voir « **Cerbéréa** »).

Conseillers militaires : Des officiers au fait de la stratégie et de la tactique sont disponibles à tout moment, au moins dans les plus grandes villes.

Lutte contre les Foreurs : Les évolutions dans le monde de Polaris ont poussé Légion à s'intéresser à cet aspect, et à développer des équipes formées au combat contre ces adversaires particuliers.

Les contrats obtenus par Légion

Contrats principaux : Légion a tiré le gros lot il y a plusieurs années en obtenant des contrats successifs avec la République du Corail, la Ligue Rouge et enfin avec l'Hégémonie, pour la lutte contre les pirates. Dans ce cadre, l'entreprise effectue des patrouilles régulières aux confins de ces nations et dans les zones sensibles. Elle a ensuite élargi son offre à du renseignement sur les confréries pirates, et du soutien, léger ou lourd, sur des missions ponctuelles d'éradication.

Compagnies de fret : Ont été signés depuis quelques années des contrats de protection régulière avec des compagnies de transport de marchandises. Ceux-ci sont « au rabais » par rapport aux prix normaux pratiqués par Légion, ou même par ses concurrents, mais l'entreprise a obtenu en contrepartie la possibilité de faire transiter du fret sans que lesdites compagnies n'y regardent de trop près.

Compagnies de plaisance : Des contrats similaires ont été conclus avec des compagnies de plaisance. Les mêmes rabais existent, en échange du transport régulier d'« agents de liaison ».

Contre paiement en nature : Quelques accords ont permis à Légion d'obtenir des ressources minières et/ou hydro-agricoles en échange de ses services. C'est le cas par exemple à **Gaza, Katal**.

Contre paiement en action : Légion a pu obtenir des parts d'entreprises en échange de ses services.

Cerberea, le QG de Légion

Description : C'est un ensemble comprenant une ville- paroi et deux complexes, le tout installé sur les terres de Gorda, à l'Ouest d'Hégémonie.

Population : On compte à Cerberea environ 1 500 mercenaires, ainsi qu'une quinzaine de milliers de personnes faisant partie des familles des mercenaires, stationnés ici ou en activité ailleurs. Le terme « famille » est à prendre dans un sens très large, et on peut y trouver des amis plus ou moins intimes. Par ailleurs, c'est une station active et visitée, notamment par une grande quantité de mercenaires venant ici se détendre, tout en recherchant ou discutant d'éventuels contrats avec leurs clients potentiels recherchant la discrétion.

« **Paternalisme** » : L'amiral Valerius règne en maître sur la station. Les « familles » des employés sont entièrement prises en charge par Légion, que ce soit pour les soins, l'éducation ou les loisirs. Les femmes constituent au final l'essentiel du personnel administratif, ainsi qu'une assez grande partie des personnels des lieux de loisirs mis à la disposition des visiteurs ; une partie des soldes des mercenaires étant versée à leurs ayant-droits comme convenu à la signature, le travail est souvent pour elles un passe-temps contre l'ennui, ou une somme d'appoint améliorant l'ordinaire. Une partie du personnel est aussi composée des « veuves » des mercenaires. Un pourcentage de la solde du défunt leur est reversé, qu'elles complètent de cette manière.

La ville-paroi : C'est dans cette partie de la station que se trouvent les logements, que ce soit ceux des habitants ou les hôtels pour les visiteurs, clients potentiels et mercenaires de passage. Elle s'étale sur six niveaux, chacun comportant entre deux et quatre quartiers. Ce sont en fait des cavités naturelles qui ont été obturées par des sas étanches, puis élargies et agrandies. L'alignement des entrées est donc loin d'être parfait et strict : elles se dispersent dans un rectangle d'environ 300 mètres de large sur 800 mètres de hauteur. Les trois premiers niveaux (2 quartiers chacun) rassemblent des quartiers plutôt « hype », d'assez haut standing.

Les sas obturant ces cavités sont assez vastes et surtout transparents, permettant une « vue sur la mer ».

Le complexe n°1 : Ce complexe est situé au pied et au Nord de la ville-paroi, et se compose en partie d'un agglomérat de vieux navires et sous-marins soudés entre eux. A proximité a été construit un complexe de station plus classique. On trouve enfin une plateforme sous-marine mobile chenillée, reliée à une plateforme de surface flot-tante par un énorme câble sous-marin. L'agglomérat de navires sert de sites d'entraînement au combat les plus réalistes possibles, ainsi que la plateforme chenillée. L'accès y est surveillé, mais pas forcément très contrôlé, sauf en ce qui concerne la plateforme reliée à la surface. La partie plus récente de ce complexe est en fait consacrée aux docks d'accès des visiteurs, ainsi qu'aux lieux de détente et de convivialité.

Le complexe n°2 : Ce complexe, le plus moderne de Cerberea, a été construit il y a une dizaine d'années sous dôme. On y trouve les bureaux administratifs et le centre de commandement de l'entreprise. Une partie est consacrée aux labos de recherche, et aux bureaux ingénierie/réparation des équipements militaires. Il sert de dock d'accès, mais est strictement réservé à l'ancrage des navires de Légion, ou ayant des accréditations « officielles » et très contrôlées. C'est aussi le lieu d'ancrage de la flotte lorsqu'elle stationne ici.

Effectifs : A une centaine d'hommes des équipes de logistique s'ajoutent, ponctuellement (voir « **flotte** ») les effectifs de l'impressionnante flotte. Un demi-millier d'hommes sont sur le pied de guerre en cas de besoin de renforts urgents dans le monde entier, et le même nombre sont affectés au département ingénierie/réparation. Enfin, une centaine de commandos de surface s'entraînent en attendant d'éventuels contrats.

Flotte : En théorie, la flotte « lourde » de Légion est stationnée ici, amarrée au second complexe, ou en patrouille autour de la station. Elle se compose de 3 porte-chasseurs, 3 croiseurs, 9 frégates, et 6 escorteurs. Ceci permet un déploiement rapide en 3



Task Forces, chacune prédéfinie et affectée à l'un des trois gros contrats de Légion. Le tout emploie environ 3 300 hommes, plus les pilotes des chasseurs. Concrètement, la plupart de temps, ces éléments sont en surveillance auprès des clients de Légion.

La hiérarchie chez Légion

Dans cette entreprise, les grades octroyés reflètent le niveau de salaire et l'autorité d'un membre sur les autres, mais aussi et peut-être surtout sa fonction dans l'organigramme de Légion

Amiral : C'est le grand chef, et il n'y en a qu'un, Valerius « Le Borgne », un mutant de 59 ans originaire de Ligue Rouge

Général : C'est le grade accordé aux chefs des bureaux de Légion dispersés dans les grandes villes du monde. En fonction de la taille du bureau, de 1 à 5 « degrés » sont accordés.

Contre-Amiral : Il commande l'une des 3 Task Forces de la flotte. Lorsqu'elle celle-ci sort au complet (c'est arrivé deux fois en 30 ans), le plus ancien des 3 prend le commandement, les deux autres lui servant d'adjoints.

Vice-Amiral : C'est le commandant sur un porte-chasseur ou un croiseur de Légion.

Capitaine de frégate, corvette, vaisseau : Le commandant d'un navire de Légion.

Lieutenant de vaisseau : Sur les grands navires, il est chargé d'une équipe technique spécialisée (sonscans, armement, radios...)

Premier Maître : C'est le chef des matelots manœuvriers.

Quartier-Maître : C'est l'officier de liaison, que ce soit sur les navires ou entre les différents bureaux « terrestres » de Légion.

Colonel : C'est le grade accordé aux conseillers militaires détachés auprès des clients de Légion.

Lieutenant : C'est le chef d'un service centralisé sur Cerberea.

Capitaine : C'est le chef d'un service délocalisé dans un des bureaux de Légion.

Commandant : C'est un membre de l'équipe « diplomatique » de Glitter.

Major : Membre des services de renseignement (SAUL EDDA) et du contre-espionnage (COSSERV).

Sergent : Membre du personnel de formation.

Aspirant : Grade attribué à tous les membres de Légion en formation.

Daedalus

Description : Situé au centre du niveau 9 de la Cité Neutre d'Equinoxe, ce site est un complexe de loisirs et de détente appartenant à Légion C'est aussi un lieu de rencontre entre mercenaires, ou entre mercenaires et futurs clients. C'est le lieu rêvé pour se tenir au courant des affaires du monde. C'est donc de fait le lieu d'implantation d'une grande partie du service de renseignements de LEGION, le SAUL EDDA, ainsi que du contre-espionnage, le COSSERV. Ces deux services sont dirigés par le lieutenant Zigor Boromovski, un ancien de l'Alliance Polaire.

Effectifs : Il y a environ un millier d'hommes au total sur Equinoxe. Daedalus en accueille 200 pour gérer le complexe. Le SAUL EDDA, les renseignements, en accueille le même nombre. Le COUNTER SPY SERVICE (COSSERV) rassemble une centaine de membres. Les autres employés de Légion sont dispersés sur Equinoxe comme agents actifs de renseignements ou taupes « dormantes ». Le SAUL EDDA fournit de manière privilégiée les bars en serveurs.

Karl Glitter : Karl, 39 ans, est le représentant de Légion à Equinoxe. Son grade officiel, dont il ne se targue jamais, est celui de lieutenant. Il se rend souvent dans Daedalus afin de rencontrer,

accessoirement « chouchouter » les gros clients potentiels. Il mène ici les négociations des contrats avec les nations. Il chapeaute aussi une équipe d'une cinquantaine de négociateurs, qui s'apparentent plus ou moins à des VRP's, tous élevés au grade de commandant chez Légion.

Légion en République du Corail

La République corallienne est LE partenaire historique de l'entreprise. C'est aussi la nation la plus peuplée de Polaris, aussi est-ce une région où Légion déploie beaucoup plus de troupes que dans les autres nations.

Azuria : On compte 361 légionnaires à Azuria. Ce bureau est le principal de la République, et offre, vu la taille de la capitale, la plus grande variété de services de toute la nation. On y trouve :

- 24 gardes du corps, préparés à travailler par équipe de 2 à 4 hommes.
- 3 équipes d'escorte de navire, chacune composée d'un escorte (41 hommes d'équipage, 1 chasseur léger et son pilote), de deux escouades de 10 mercenaires (pour la protection à bord du navire concerné) et d'un lance-torpilles et ses 2 hommes d'équipages. Soit au total 192 hommes.
- 30 hommes (3 équipes de 10) formés à la sécurité et sécurisation des bâtiments. On trouve dans chaque équipe des « gorilles » bien sûr, mais aussi au moins un homme compétent dans les surveillances vidéo, un autre dans les drones et un dernier dans les systèmes d'alarme et sécurité.
- 20 hommes dans les services de logistique/transport.
- 20 hommes sont disponibles pour des services « numériques » et techniques : micros, caméras vidéos, alarmes...
- 20 hommes expérimentés et équipés dans la lutte contre les Foreurs, ce tout nouveau service développé par Légion.
- 1 équipe d'exfiltration : 10 commandos et une corvette avec ses 21 hommes d'équipage.
- 10 personnes spécialisées dans les renseignements. Leur identité est maintenue la plus secrète possible, et les clients ne les voient

jamais. Ces personnels, en dehors des « locations », travaillent pour le SAUL EDDA et/ou le COSSERV.

- 10 hommes offrant des services de formation/instruction : les différentes formes de combat, la gestion des situations exceptionnelles...

Il faut ajouter à ces effectifs le général du bureau d'Azuria, ainsi que les capitaines des services "escorte", "sécurisation des bâtiments" et "Lutte contre les Foreurs". Pour les autres services, le capitaine est un des membres "actifs" de l'équipe.

Corallia : Le bureau de Corallia est presque aussi fourni que celui de la capitale (342 personnes), mais il est adapté aux activités plutôt commerciales et « touristiques » de la station, ainsi qu'à sa taille relativement plus modeste.

On n'y compte que 12 gardes du corps, 10 hommes de sécurisation des bâtiments, 10 « logisticiens », 10 « techniciens numériques », 5 agents de renseignements, 5 instructeurs. La lutte contre les Foreurs est absente de Corallia.

En revanche, l'équipe d'exfiltration « réglementaire » est positionnée dans la station.

Cependant, le service « escorte de navires » y est renforcé, et compte 4 équipes, soit 256 hommes au total.

Arch : Cette station étant un des cœurs de la lutte contre les pirates dans la République, Légion y a quelque peu adapté son dispositif.

Le bureau compte ici 150 membres. Les différents services comportent le même nombre d'employés qu'à Corallia, à ceci près que le service « escorte de navires » ne compte qu'une équipe (soit 64 personnes).

Cependant, l'amiral a décidé de positionner ici la Task Force « Koros », la partie de la flotte dédiée au contrat passé avec les coralliens. Le contre-amiral a sous ses ordres un porte-chasseurs (450 hommes d'équipage) et ses 100 appareils (84 légers, 16 lourds), un croiseur (230 hommes d'équipage) et ses 120 commandos embarqués, une frégate d'abordage (74 hommes d'équipage et deux chasseurs avec pilotes), une d'attaque à longue portée (75 hommes d'équipage et deux chasseurs avec pilotes), une de repérage (62 hommes

d'équipage et deux chasseurs avec pilotes), et pour finir 2 escorteurs (41 hommes d'équipage) avec chacun un chasseur et son pilote. La présence de cette flotte explique la moindre présence d'équipes d'escorte de bâtiments, les navires de la flotte pouvant assurer ponctuellement ces contrats.

Fassar : Dans cette station peu touristique et surtout industrielle, les effectifs sont une nouvelle fois adaptés. En fait, le bureau comporte exactement les mêmes effectifs (150 personnes) qu'à Arch, Task Force « Koros » exceptée.

Ojias, Stirling et Numénor : Dans chacune de ces trois stations, les effectifs de base sont similaires : 12 gardes du corps, 1 équipe d'escorte de navires, 10 hommes de sécurisation des bâtiments, 5 hommes en logistique, service numérique/technique, renseignements et formation, 1 équipe d'exfiltration, 10 hommes pour la lutte contre les Foreurs.

Il y a malgré tout une adaptation à la spécificité de chaque station. A Ojias, station commerciale et dernier pas avant le franchissement du no man's land de l'Est, les gardes du corps sont renforcés (12 hommes de plus), ce qui fait au total 163 hommes. A Stirling, station plutôt « classique » dédiée à l'hydroculture et l'élevage, il n'y a pas de services de gardes du corps, donc au total 139 personnes. A Numénor, station essentiellement minière et surtout en proie à la guerre contre les Foreurs, l'équipe d'escorte a été supprimée, mais remplacée en partie par 30 hommes supplémentaires formés à la lutte contre les Foreurs, donc au total 116 légionnaires.

Dale : La station de Dale a à peu près les mêmes activités que Corallia, à quelques millions d'habitants près, aussi la structure du bureau de Légion y est identique... sauf que le service « Lutte contre les Foreurs » y est bel et bien présent, mais qu'il n'y a qu'une seule équipe d'escorte en renfort (donc 3 équipes), ce qui porte le nombre d'hommes de Légion à 289 hommes.

Légion en Hégémonie

Hégémonie est le second employeur historique de l'entreprise. Le système mis en place là-bas tient compte de données différentes par rapport à la République : des stations moins peuplées (à quelques rares exceptions près), un réseau de tunnels permettant des liaisons plus rapides, donc facilitant les communications entre les différents bureaux et permettant d'en réduire le nombre à quelques stations stratégiques, et enfin une méfiance importante des Hégémoniens à l'égard des étrangers (et un système totalitaire), justifiant une absence de bureaux dans plusieurs stations.

Keryss : Cette station est d'un triple intérêt pour Légion : c'est la plus peuplée de la nation, la capitale de cette même nation et enfin un important nœud de communication avec les autres stations par tunnels. C'est donc la station du monde de Polaris qui abrite le bureau de Légion le plus important en effectif, et le seul à être dirigé par un général 5 étoiles. De plus, étant la capitale, Keryss accueille en permanence la Task Force « Hegemôn », flotte correspondant au contrat passé avec la nation pour la lutte contre les pirates.

On compte donc ici 36 gardes du corps, 3 équipes d'escorte de navires, 30 hommes de sécurisation de bâtiments, 40 logisticiens, 20 mercenaires en technique/numérique, 40 soldats pour la Lutte contre les Foreurs, 1 équipe d'exfiltration, 20 agents de renseignements et 20 instructeurs, soit 433 mercenaires en tout (toujours en comptant le général et les trois capitaines surnuméraires, voir "Azuria").

La Task Force « Hegemôn » a quasiment la même composition que celle présente à Arch. La seule exception réside dans le croiseur de plus petite taille (214 hommes d'équipage et 60 commandos embarqués).

Bermudes : Cette station est la seconde par son importance en Hégémonie, et joue beaucoup la carte du « tourisme », avec notamment la compagnie Nova. Légion y maintient donc une

présence relativement forte, équivalente aux forces déployée à **Azuria**, soit 361 membres.

Guamea et Ourgor : Ces deux stations hégémoniennes ont des caractéristiques et des avantages similaires : assez bien desservies par les tunnels et tournées vers le commerce, donc relativement ouvertes. Les bureaux de Légion qui y sont installés sont identiques entre eux, et correspondent en fait aux effectifs déployés à **Ojias**, 163 hommes chacun.

Légion en Ligue Rouge

C'est le troisième partenaire historique de l'entreprise dans le monde de Polaris. Quelques stations reliées entre elles par des tunnels facilitent un peu l'organisation des bureaux de Légion, mais le point positif est surtout l'atmosphère beaucoup moins étouffante ici qu'en Hégémonie. Il y a quatre sites disséminés dans certaines stations stratégiques, ainsi que la 3ème Task Force, la « **Ligua** ».

Nazca : La capitale liguienne abrite le bureau le plus important, ainsi que la Task Force « **Ligua** ». Les effectifs « terrestres » de l'entreprise sont ici similaires à ceux présents à **Azuria**, soit 361 membres.

A cela s'ajoute les navires de la flotte dépendant du contrat de lutte contre les pirates passés avec la Ligue. C'est la plus « légère » des trois : un porte-chasseurs plus petit (390 hommes d'équipage, 10 chasseurs lourds et 48 légers), tout comme le croiseur (200 hommes d'équipage mais 80 commandos). Pour les frégaes et les escorteurs, rien ne change par rapport aux deux autres.

Onéral : C'est le second bureau par son importance dans la Ligue, vu la forte présence de compagnies, et le bon accueil fait aux étrangers. Il compte 12 gardes du corps, 2 équipes d'escorte de navires, 10 hommes de sécurisation des bâtiments, et le même nombre de logisticiens, techniciens et soldats de Lutte contre les Foreurs. L'équipe d'exfiltration est par ailleurs présente, ainsi que 5 agents de renseignements et 5 instructeurs, le général et les 3

capitaines réglementaires (voir « **Azuria** »). Donc 225 hommes en tout.

Leis et Vrama : Les effectifs de base de chacun de ces deux bureaux sont identiques à ceux d'**Ojias**. Leis étant reliée à Nazca par tunnel peut obtenir du renfort de celle-ci en cas de besoin. Vrama, par contre, est un peu renforcée, vu sa situation plus isolée. On compte donc là-bas 12 gardes du corps supplémentaires, ainsi que 5 logisticiens et 10 hommes de sécurisation des bâtiments. Les effectifs à Leis s'élèvent donc finalement à 163 hommes, et 190 à Vrama.

Légion dans les autres nations

Dans les capitales des nations : Ces trente ou quarante derniers cycles, l'entreprise est parvenue à implanter des bureaux dans les nations « émergentes » de Polaris, en partie grâce à l'énergie déployée par Glitter. Chacun d'eux est sur le même modèle : 12 gardes du corps, 1 équipe d'escorte de navire, 10 hommes de sécurisation des bâtiments, 10 logisticiens, 10 techniciens, 10 soldats pour la lutte contre les Foreurs, 1 équipe d'exfiltration, 5 agents de renseignements et 5 instructeurs, un général et les trois capitaines (voir « **Azuria** »), soit 161 personnes à chaque fois.

On trouve donc un bureau de Légion à **Néo-Troie** (Union méditerranéenne), **Lémuria** (Nouvelle-Lémurie), **Pushkar** (Royaume de l'Indus), **Le Cap** (Confédération d'Enderby).

En Alliance Polaire, la situation est un peu différente, vu le degré de fermeture de la nation. **Barrow**, une des rares stations « ouvertes », fait office de capitale pour Légion, avec un service renforcé (sécurisation des bâtiments et logistique à 30 hommes chacun, 201 membres donc).

Enfin, trois capitales ont aussi des effectifs renforcés, vu la configuration de la station. A **Pitcap** (Fédération du Cap), en proie à une guerre féroce contre les Foreurs, ce service est quadruplé, ce qui porte le total du bureau à 191 membres. **Ossyr** (Etats ru Dirft) est une station exceptionnellement «

touristique » et riche : le service garde du corps y est triplé, et on y arrive donc à 185 membres. Enfin, **Rhode** et son dépôt azuréen amène une adaptation des services : triplement des effectifs du renseignement, et dix lance-torpilles supplémentaires, ce qui fait donc un bureau à 191 membres.

Dans les autres stations de ces nations : Sur **Angel** (Alliance Polaire), un « mini » bureau a pu être implanté. Vu la guerre acharnée menée par cette station contre les Foreurs, on y trouve 40 soldats spécialisés dans cette lutte, avec en plus 5 logisticiens, 5 techniciens et 10 agents de renseignement (après tout, pendant leur temps « libre », tout renseignement sur cette nation on ne peut plus fermée est bon à prendre), donc 62 mercenaires en tout (1 général, 1 capitaine).

A **Galia** (Union méditerranéenne), on trouve 12 gardes du corps, 10 hommes de sécurisation des bâtiments, 5 logisticiens, 5 techniciens, 40 soldats pour la Lutte contre les Foreurs, 5 agents de renseignements et 5 instructeurs (donc 85 personnes). Les effectifs de **Ziar** (Etats du Rift) sont identiques, sécurité des bâtiments et Lutte contre les Foreurs en moins (donc 35 hommes en tout).

Enfin, la présence à **Omeross** (Union méditerranéenne) se décompose ainsi : 12 gardes du corps, 1 équipe d'escorte de navire, 10 logisticiens, 5 techniciens, 5 agents de renseignements et 5 instructeurs. Avec le général et un capitaine, cela porte les effectifs ici à 103 personnes.

Légion dans les stations indépendantes

Dans certaines stations indépendantes, l'entreprise est intervenue au terme de contrat très précis. Les mercenaires déployés le sont alors dans ce but bien précis, et pour rien d'autre. Ils sont placés sous l'autorité d'un capitaine. Les effectifs dans ces stations sont en général beaucoup moins diversifiés qu'ailleurs.

Gaza : Le contrat avec la petite station de Gaza

porte sur de la lutte contre les pirates, en échange de minerais. Les forces déployées comptent 5 chasseurs lourds, 10 chasseurs légers et 5 lance-torpilles, ainsi que 10 commandos sous-marins. On trouve aussi dans l'équipe 5 logisticiens, chargés d'assurer le convoyage des paiements. Exceptionnellement, le capitaine est accompagné d'un adjoint. Les deux hommes sont en fait membres du SAUL EDDA, et observent d'assez près les vestiges découverts à proximité.

Katal : Le contrat ici est similaire à celui de Gaza, mais cette station est plus peuplée, donc plus riche, et le contrat a été négocié contre des ressources alimentaires. De plus, une clause annexe a été ajoutée il y a peu mentionnant un devoir de lutte contre des monstres marins (piranhas, sirènes...) sévissant dans la région. Il y a donc de déployé à Katal 10 chasseurs lourds, 20 chasseurs légers, 10 lance-torpilles, 2 corvettes (21 hommes d'équipage chacune) et 40 commandos sous-marins. S'ajoutent à cela les 5 logisticiens chargés du convoyage des paiements et 5 agents de renseignement, soit 142 hommes en tout. Le capitaine est l'un des 5 agents du SAUL EDDA.

Leical : Le contrat passé avec Leical porte sur la lutte contre les Foreurs. L'équipe déployée sur place comporte donc 60 soldats spécialisés dans cette forme particulière de combat, ainsi que 2 agents de renseignements et une nouvelle fois 5 logisticiens, le contrat étant une nouvelle fois payé en nature.

Llend : L'implantation de Légion dans cette station est un peu particulière. Llend est en effet exclusivement une base de loisirs, que les rumeurs font appartenir au pirate Kali. Elle est fréquentée par des pirates, contrebandiers, marchands, des soldats coralliens en permission... ce qui fait d'elle un lieu idéal pour le renseignement. Cependant, sa faible population d'origine n'en fait pas un lieu idéal pour la discrétion. Légion a donc utilisé un moyen un peu particulier : elle possède sur place, de manière non officielle, deux établissements de « détente », servant de points de chute à la quinzaine d'agents de renseignements opérant sous différentes couvertures.

**Luan :**

Le contrat passé avec cette station, partie prenante dans « la guerre des trois cités », est très « militaire ». Il est payé en espèce sonnante et trébuchante. L'équipe déployée par Légion est donc très importante, en matériel et en soldat. On compte à Luan 10 chasseurs lourds, 20 chasseurs légers, 10 lance-torpilles et 40 commandos, mais aussi et surtout 1 corvette, 1 escorteur et 1 frégate d'attaque longue distance. L'entreprise fournit aussi 10 agents de renseignement, 5 instructeurs/conseillers militaires et 5 logisticiens, soit au total 238 hommes.

Maio :

Glitter a marché sur des œufs pour obtenir ce contrat avec la station, mais a fini par le décrocher. Les habitants de la station, assise sur des mines de diamants prospères sont très suspicieux à l'égard des étrangers. Mais elle est en pleine lutte contre les Foreurs, et les services de l'entreprise ont été tout de même assez appréciés. Contre paiement en nature (diamants bien entendu), Légion fournit 70 soldats spécialisés. On trouve aussi à Maio 2 agents de renseignements, et 10 logisticiens. Eut égard à la marchandise que ces derniers transportent, 1 escorteur flambant neuf a été affecté à la protection des convois, ce qui porte le total des effectifs à 124 personnes.

Meya :

La présence de Légion à Meya passe en fait par un contrat avec une entreprise. C'est en effet dans cette station que se trouvent les usines Hammerdale, fabricant les systèmes anti-choc. En échange de la fourniture et de la maintenance de matériel, une équipe assez importante est déployée ici : 5 chasseurs lourds et autant de légers, 4

lance-torpilles, 1 corvette, 20 commandos, 5 agents de renseignement et autant de logisticiens, et 30 hommes chargés de la sécurité des bâtiments, soit au total 99 personnes.

Neodes :

Cette station confrontée à des monstres marins a très récemment fait appel à Légion, qui y a déployé, contre paiement en argent, 10 chasseurs légers, 10 lance-torpilles, 1 corvette et 20 commandos, soit 71 hommes au total.

Nerami :

Confrontée selon elle à des violations de territoire multiples par des navires de transport hégémoniens, et contre paiement en argent, cette station minière assez prospère et récemment indépendante a fait appel à Légion pour apporter des éléments appuyant sa plainte à l'OESM. Les mercenaires déployés là-bas (5 chasseurs légers, 5 lance-torpilles, 2 corvette, 10 commandos et 15 agents de ren-siegnements spécialistes du numérique, des sonskans et autres, soit 82 personnes) ont reçu comme consigne express de faire le moins de vagues possible, afin d'éviter toute friction avec un très gros client, Hégémonie. Malgré tout, Glitter et Valerius ont vu dans ce contrat la possibilité de renforcer leurs stocks d'informations, et ont sauté sur l'occasion.

Oster :

La station est confrontée à la lutte contre les pirates, et a demandé de l'aide à Légion et à la station voisine de Crozet. L'entreprise déploie ici, contre paiement en nature (minerais), 5 chasseurs lourds, autant de légers et de lance-torpilles, 1 corvette, 20 commandos, 5 agents de renseignements et autant de logisticiens, soit au total 71 mercenaires.