

Scénario 2 – Imbroglia sur Nemidia

Retrouvez la valise du scientifique qui s'est fait la malle !

Préambule

Ce scénario est conçu comme un scénario d'introduction pour un groupe de PJ débutants ou ayant une expérience assez restreinte même s'il peut facilement être adapté pour des PJ ayant déjà pas mal de missions derrière eux. Il s'agit d'un scénario laissant une certaine liberté aux personnages, c'est pourquoi il est plus particulièrement conseillé pour un groupe de joueurs relativement expérimentés.

Spécial Convention CJDRA 3

Synopsis

Les Personnages ont été embauchés par la célèbre MégaCorporation AuraCorp. et y ont suivi une formation spécialisée à l'issue de laquelle ils sont chargés d'une mission : ils doivent dans un premier temps découvrir ce qu'est devenu un employé de la firme qui ne donne plus signe de vie depuis un moment puis par la suite récupérer une valise comportant des infos primordiales pour le groupe... Ils doivent ainsi mettre la main sur l'employé en question (nom de code : Jork, un Anoréen) qui s'est éclipsé avec la valise. Ils devront d'abord mener l'enquête afin de savoir ce qu'est devenu l'individu en question. Il s'avère qu'il s'est exilé sur une planète assez méconnue (Nemidia, une planète de légalité 3) dans un système anodin (le système Strox) afin de revendre au prix fort ses infos. Jora 4, une cité-nomade de Nemidia, sert de lieu de transaction avec une autre MégaCorp., B.T. Corporation, qui possède des hommes de mains sur place. Il s'agit d'une escouade de marines dont le chef d'escouade s'appelle Than Jun, il s'agit d'un Sélénien. Il a pour mission de récupérer les infos à tout prix et notamment de liquider Jork si possible afin de faire des économies. Cependant, Jork s'est fait agressé par une petite frappe (Zilius, un Kwall) qui lui a dérobé sa valise sans savoir ce qu'elle contient. Jork essaye de gagner du temps en retardant la transaction et engage un chasseur de primes (Yurak, un Gwargle) pour retrouver son agresseur. Zilius tente régulièrement de monter des coups minables et est assez connu des chasseurs de primes du coin, notamment d'un certain Keldon, un Golti assez flegmatique qui projette depuis un certain temps d'assouvir une vieille vengeance. Ce dernier le rencontre un peu par hasard dans un bar et en profite pour lui prendre la valise mais Yurak va tenter de s'interposer. Pendant ce temps, Kornélia, un agent spécial à la solde du Clan Horus, tente également de mettre la main sur les fameuses infos. Les PJ réussiront-ils à se dépêtrer de cet imbroglia ?

Acte 1 – Altéa

Le Recrutement

Dans le but de renforcer ses équipes spéciales, AuraCorp. procède à des sélections discrètes en priorité parmi ses propres salariés dans différents domaines de manière à obtenir des profils de compétences variés. Ces équipes spéciales ont pour but de réaliser des missions d'investigation, de recherche voire d'espionnage (ou de contre-espionnage) pour le compte de la puissante MégaCorp. Les individus susceptibles d'être incorporés dans ces équipes doivent ainsi posséder des aptitudes supérieures à la moyenne et avoir passé avec succès des tests dissimulés permettant à AuraCorp. de sélectionner les meilleurs éléments. C'est ainsi que les PJ ont été sélectionnés et se retrouvent maintenant en période de formation. Après quelques semaines d'apprentissage et d'entraînement, le moment est venu pour eux de s'attaquer à une véritable mission. Il s'agit d'une mission assez simple, a priori, ayant pour but de leur permettre de s'habituer les uns aux autres et de se mettre progressivement dans le bain. Il s'agit normalement d'une mission en conditions réelles mais généralement suffisamment simple pour permettre de mettre en application les connaissances acquises lors des différentes simulations l'ayant précédée, sans pour autant comporter de difficultés trop importantes.

Les PJ peuvent également avoir été recrutés par le biais d'un dispositif de recrutement externe, s'ils n'ont aucun lien avec AuraCorp. Ils peuvent avoir été mis en relation avec la puissante MégaCorporation par le biais d'une de leurs connaissances ou encore avoir été recrutés grâce à leur réputation. Même s'ils ne se connaissent pas avant, les PJ devraient normalement commencer à bien se connaître grâce à la période de formation.

Présentation de la Mission

Cela fait près d'une semaine qu'un scientifique travaillant sur des travaux top-secrets concernant des technologies d'avant-garde (des technologies d'armement en l'occurrence), n'a pas donné de nouvelles et n'est pas passé dans son laboratoire. Après avoir essayé de le joindre sans succès, ses confrères en ont avisé leurs supérieurs qui ont eux-mêmes fini par contacter la division des investigations d'AuraCorp. étant donné le caractère hautement important des recherches entreprises par le dénommé Jork.

Les PJ sont ainsi convoqués par leurs supérieurs hiérarchiques pour ce qui devrait être une première mission sur le terrain assez simple. Le superviseur de missions leur explique en quoi va consister leur première investigation sur le terrain : « Un de nos plus

éminents scientifiques ne donne plus signe de vie depuis près d'une semaine, il se nomme Jork c'est un Anoréen d'une quarantaine d'années qui travaillait jusqu'à récemment sur un projet de la plus haute importance pour AuraCorp. Votre mission consiste à vous rendre chez lui et à prendre contact avec lui ou si vous en êtes dans l'incapacité de prendre contact avec lui directement, de le localiser le plus rapidement possible. Comme il vous l'a été inculqué au cours de votre formation et de vos divers entraînements, vous devrez faire preuve de la plus grande discrétion, inutile d'alerter tout le quartier. Jork dispose d'ailleurs d'une couverture, tout le monde pense qu'il n'est qu'un simple employé d'une de nos filiales et personne n' imagine qu'il puisse faire partie d'un des services de recherche avancée les plus performants, il serait dommage que vous lui bousilliez. Il habite dans un quartier du Sud de la ville nommé Shelten Kork. L'adresse exacte est le 625 du bloc Z3. Faites attention, Shelten Kork n'est pas le mieux fréquenté de tous les quartiers d'Altéa. Revenez dès que vous pouvez et faites nous votre rapport complet. Des questions ? »

Afin d'effectuer leur mission, les PJ reçoivent un matériel d'opération décrit ci-après. Ils peuvent en outre utiliser leur équipement personnel mais doivent alors se limiter à des armes de poings et des armures de type A1, dans le but de garantir la discrétion de leur mission.

Matériel d'opération : Communicateur spécial comprenant une puce de cryptage plus puissante, ajout de la puce pour ceux qui possèdent déjà un communicateur standard.

Pour le reste : Gilet protecteur pour tout le monde accompagnés de PRP standard (pour neutraliser Jork sans risquer de le blesser gravement) et éventuellement de Plasma Fuseurs légers ou équivalents (armes de poing légères).

Shelten Kork

C'est le soir et une petite pluie fine accueille les Personnages à leur arrivée dans le quartier. A Shelten Kork (cf. infra **Le Système Alpha**), dès que l'on s'écarte de l'effervescence des zones de convergence (zones où convergent différents modes de transport urbains, stations de métroglisseur souterraines et aériennes, de vertiglisser, parking de véhicules de type géo, GéoPort), on s'enfonce assez vite dans un dédale de ruelles s'entremêlant à la surface de la dalle. L'urbanisation anarchique a transformé certains coins du quartier en de véritables labyrinthes. L'immeuble dans lequel se trouve l'appartement de Jork se trouve dans une de ces zones labyrinthiques, ce qui constitue en effet une planque particulièrement discrète et efficace. Dans ce dédale, il n'est pas simple de trouver son chemin et les PJ ont tout intérêt à utiliser au mieux les moyens à leur disposition (réseau d'Altéa et plans locaux) afin de trouver le bloc Z3 et ensuite le 625, un jet de Perception pouvant s'avérer nécessaire (FDD 10) car

les plans ne sont malheureusement pas totalement à jour. Ils peuvent également demander leur chemin mais il n'est pas sûr qu'on leur donne des indications très précises car même les locaux se perdent facilement dans ce véritable dédale.

Alors qu'ils sont sur le chemin, les PJ sont encerclés par un groupe de personnes peu engageantes. Le leader de la bande (Ven Dust, cf. infra **Principaux PNJ**) aborde les PJ : « Salut les caïds, on est nouveau dans le coin ! Apparemment, vous êtes pas au courant que vous êtes sur notre territoire ici ! Et pour passer sur notre territoire, il faut s'acquitter d'une petite taxe ! Pas vrai Kurts ? Et ouais les mecs va falloir faire péter l'oseille et rapidement s'il vous plaît parce qu'on a pas que ça à foutre et moi j'aime pas attendre, alors vous vous magnez le cul ! »

Plusieurs attitudes sont possibles, soit les PJ payent tout de suite et cela calmera les ardeurs de Ven et du reste de la bande au cas où ils leur donnent moins de 500 Crédits. S'ils leur donnent plus, cela risque d'attirer l'attention de la bande qui peut alors se demander pourquoi des gens se risquent à se promener avec autant d'argent dans un quartier aussi paumé.

S'ils refusent de payer ou s'ils font des difficultés, Ven trouvera le moyen de se rendre persuasif : « Ecoutez les enfants, moi je suis très patient mais pas longtemps, alors si vous vous énervez pas un peu on va être obligé de vous réveiller ! », Ven montre alors ostensiblement la poignée d'une épée protonique avec un petit rictus de délectation.

Reste, évidemment la solution d'utiliser la force en passant à l'action, même s'il ne s'agit pas d'une méthode particulièrement discrète. Ne sachant pas à qui elle a affaire, la bande se battra pendant un ou deux Tours de Combat, le temps qu'elle se rende compte qu'elle n'a pas la moindre chance, à ce moment là, chacun des membres s'enfuira dans son coin pour sauver sa peau.

L'Appartement de Jork

L'appartement de Jork se trouve au troisième étage. Un ascenseur permet de monter ainsi que des escaliers. L'immeuble a tout l'air d'être un taudis, une odeur nauséabonde se dégage de l'endroit qui est pour le moins mal éclairé et apparemment très rarement entretenu. L'appartement est fermé et si les Personnages sonnent personne ne viendra leur ouvrir, les PJ n'ont d'autre choix pour rentrer que d'enfoncer la porte ou de casser le code de la serrure électronique à l'aide d'un programme approprié.

Kornélia (cf. infra **Principaux PNJ**) est déjà à l'intérieur en train de fouiller l'appartement et de rechercher sur l'OP des renseignements concernant Jork, elle vient d'ailleurs de trouver la plupart des renseignements qu'elle cherchait, au moment où elle entend les PJ entrer, elle préfère ne pas traîner dans le coin et lance au passage un formatage rapide du système de stockage de l'OP de Jork afin que d'éventuels rivaux ne puissent mettre la main sur les informations qu'elle vient de trouver. Elle se dirige vers

la fenêtre et saute donc par la fenêtre et se pose en douceur grâce à sa ceinture Anti-G. Les PJ n'apercevront qu'une silhouette furtive s'ils sont suffisamment rapide et entendront de toute manière du bruit ce qui devrait les alerter (éventuel jet de PERCEPTION). En se précipitant, ils verront assez rapidement qu'une fenêtre est ouverte et en regardant par la fenêtre pourront apercevoir une silhouette fugitive se déplaçant rapidement au niveau de la Dalle et se faufilant à travers la foule.

Ils ont le choix de poursuivre cette silhouette qui possède déjà une bonne avance ou préférer privilégier leur mission en fouillant l'appartement de Jork. S'ils décident de lui tirer dessus, ils risquent d'avoir beaucoup de mal à la toucher étant donné la densité de la foule qui l'entoure.

Si les PJ choisissent de partir à la poursuite de la silhouette, ils sont quasiment obligés de sauter par la fenêtre par laquelle le fugitif est passé, en effet s'ils optent pour les escaliers ou l'ascenseur, ils n'ont aucune chance de rattraper Kornélia. Etant au troisième étage, l'appartement de Jork est à environ 8-9 mètres de la Dalle, ce qui représente un saut assez dangereux mais relativement envisageable, une bonne réception permettant de s'en tirer plutôt bien. Kornélia se dirige à toute vitesse vers une zone de convergence et s'avère très difficile à suivre dans la foule dense de Shelten Kork (jet de RAPIDITÉ). Si un ou plusieurs PJ s'accrochent et s'ils la prennent pour cible elle ne ripostera quand cas d'extrême nécessité préférant perdre le moins de temps possible. Une fois arrivée au niveau de la zone de convergence la plus proche, elle utilisera encore une fois sa ceinture Anti-G afin d'éviter les ascenseurs et les escalators bondés ce qui devrait lui assurer une avance définitive afin de prendre un MétroGlisseur à la volée que les PJ ne peuvent absolument pas prendre.

Au cas où les PJ réussiraient à coincer Kornélia avant qu'elle ne parvienne à rejoindre la zone de convergence, elle choisira alors de rentrer dans le premier immeuble venu et d'utiliser au maximum les possibilités de sa ceinture Anti-G, en montant sur le toit de l'immeuble en question (en passant de préférence par l'escalier) et en effectuant des sauts de toits en toits ou en contrebas. Les PJ ne devraient pas pouvoir la suivre bien longtemps.

Sur un très bon jet de Perception s'ils sont restés loin de la silhouette ou sur un jet plus facile s'ils se sont suffisamment approchés, les PJ peuvent réussir à reconnaître ce qui s'apparenterait à un personnage féminin sans réussir à déterminer l'espèce à laquelle elle appartient, du fait de sa combinaison et de son casque.

L'Enquête

Qu'ils se soient lancés à la poursuite de la mystérieuse silhouette ou pas les Personnages peuvent entreprendre de fouiller l'appartement de Jork. Ils se rendront assez vite compte que Jork n'est pas là et que l'appartement a déjà été fouillé de fond en

comble, probablement par l'individu en noir. Il règne ainsi un sacré désordre dans les archives papier qui sont sans dessus dessous.

Malgré une fouille de l'appartement au peigne fin cela ne donne rien, car Jork a pris le soin d'effacer toute trace et toute piste pouvant conduire d'éventuels poursuivants sur ses traces, ils ne trouvent rien non plus concernant les recherches qu'entreprenait Jork. Oui mais Jork est un peu tête en l'air et a laissé sur son OP quelques informations intéressantes dont Kornélia a réussi à s'emparer et dans sa précipitation, elle n'a effectué qu'un formatage rapide de l'OP. Le noyau du NavSys est toujours opérationnel (les fonctions de base sont utilisables mais les utilitaires intégrés ont été eux-mêmes effacés) et les données sont récupérables à l'aide d'un utilitaire spécialisé que les PJ devraient pouvoir se procurer sans trop de problème s'ils n'en ont pas déjà un.

Grâce à l'utilitaire, ils réussissent à restaurer l'ensemble des données du système de stockage interne (à l'exception de quelques unes légèrement détériorées) et par conséquent les fichiers qu'il contenait. En effectuant une recherche méthodique (long épulage des nombreux fichiers pendant plusieurs heures), les PJ devraient pouvoir mettre la main sur l'information suivante qui peut sembler intéressante : Jork avait réservé un billet de navette interstellaire pour la planète Nemidia (via Stir-Fleg) située dans le système Strox dont le départ était prévu il y a déjà cinq jours. Si les PJ vérifient les horaires et les destinations des navettes sur le site de l'agence de voyage et de transport (AuraTours bien sûr pour le trajet d'Aura jusqu'à Stir-Fleg, puis une agence appartenant à une autre MégaCorp. pour la deuxième partie du voyage), ils peuvent se rendre compte que la navette est bien partie il y a cinq jours à destination de Stir-Fleg et est normalement déjà arrivée depuis hier à Stir-Fleg et la navette du trajet de Stir-Fleg à Nemidia doit arriver dans trois jours. L'OP ne contient par contre aucune donnée concernant les travaux et recherches entrepris par Jork.

Les PJ peuvent également s'ils le souhaitent obtenir des informations générales sur la planète Nemidia et le système Strox (cf. infra **Le Système Strox**), ainsi que sur le système Stir-Fleg (un système carrefour de Miwéa).

Le Rapport

Les Personnages font leur rapport à leurs supérieurs, et ceux-ci leur donnent plus d'informations et en profitent pour vérifier les listes d'embarquement des navettes d'AuraTours et ont la confirmation que Jork était bien inscrit pour la navette pour Stir-Fleg sous une de ses anciennes identités (Jensen Trak), ce qui lui a permis de déjouer la surveillance des services de renseignement.

Les supérieurs hiérarchiques des PJ en profitent pour leur donner plus de précisions : Jork travaillait sur des recherches de la plus haute importance et avait récemment décidé de travailler chez lui prétextant avoir

besoin de calme pour mener à bien le projet. Renseignements pris auprès d'AuraTours, le dénommé Jensen Trak aurait également réservé un billet de navette orbitale à partir de la station Lumen vers la cité-nomade Jora 4. L'absence de données concernant les recherches qu'il entreprenait fait craindre le pire aux supérieurs des PJ qui se doutent que Jork tente de monnayer des infos à des concurrents.

Les différentes équipes étant toutes occupées par d'autres missions d'importance et la mission s'étant bien déroulée jusqu'à présent, les PJ sont reconduits pour la deuxième phase de la mission qui consiste à se rendre sur Nemidia, à retrouver la piste de Jork, de le localiser, de déterminer le pourquoi de sa présence sur cette planète et de le ramener vivant si possible ! Et il ne faut pas que les informations (sous quelque forme que ce soit) qu'il possède ne tombe entre les mains d'une autre MégaCorp ou d'un Clan, il faut donc également les ramener. Il est important de ramener Jork afin qu'il ne puisse révéler les infos à personne d'autre et de préférence vivant car il pourrait encore être utile.

Les PJ sont envoyés sur Nemidia par le biais d'un charter spécialement affrété et capable d'y aller en deux fois moins de temps que les navettes prises par Jork, c'est à dire en quatre jours, ce qui fait cependant arriver les PJ une journée standard après Jork.

Pour cette nouvelle mission, les PJ peuvent récupérer divers équipements afin de mener à bien leur mission. Une carte de débit leur est confiée afin de couvrir leurs dépenses sur place dans les limites du raisonnable.

Matériel d'opération : Tout ce que les PJ souhaitent et qui ne soit pas de légalité supérieure à 3 (Nemidia étant une planète de légalité 3) avec une limite à 2500 crédits par PJ. On leur confie également un ordinateur de niveau élevé (Niveau 4) contenant un logiciel d'infiltration (Troyen 4-12/1). Aucun véhicule ne leur est confié, les PJ sont invités à en louer sur place si besoin est car le charter affrété ne peut emporter que des passagers et leur bagages.

Acte 2 – Nemidia

Les Mésaventures de Jork

À peine arrivé sur Jora 4, une journée standard avant les Personnages, Jork se fait voler sa valise par Zilius dans le hall de l'AstroPort de la ville. Il essaye de le poursuivre mais le Kwall est trop rapide pour lui et la faible présence policière de Jora 4 permet à Zilius d'agir en toute impunité. Cependant, Jork a réussi à filmer une partie de la scène sur son ComTerm (grâce à son VisioCam) et décide de faire appel à un chasseur de primes. Il décide ainsi de se rendre directement à son hôtel et de contacter la Guilde des Chasseurs de Primes par le biais du RIV. Son choix se porte sur Yurak, un Gwargle de très bonne réputation auquel il offre 20 000 Crédits pour retrouver le Kwall qui se trouve sur la vidéo et surtout la valise qu'il lui a subtilisé. Yurak accepte sans hésiter et reconnaît immédiatement Zilius sur la vidéo, ce qui correspond

tout à fait au personnage d'ailleurs. Il se met en quête de trouver Zilius et se rend directement dans un des quartiers préférés du Kwall afin de mener son enquête. Jork se débrouille pour reporter la transaction avec Than Jun, prétextant qu'il veut s'assurer d'avoir toutes les garanties possibles pour le paiement. Le Sélénien accepte, tout en essayant de localiser l'Anoréen, mais ne peut y parvenir puisque celui-ci est enregistré sous une fausse identité que Than Jun ne connaît pas. Pendant ce temps, les PJ font route vers Nemidia à bord de leur charter ultra-rapide et ne rencontrent pas de problèmes particuliers.

Arrivée sur Nemidia

Les Personnages arrivent sur la station Lumen, passent la douane sans encombre à moins qu'ils n'aient tenté de faire passer des équipements de légalité 4 (les douaniers peu nombreux mais assez strictes ne toléreront en aucun cas des équipements qui ne soient pas de légalité 3 ou inférieure) et prennent une navette pour Jora 4, ce qui leur permet d'arriver deux heures après à l'AstroPort de Jora 4. Afin de prendre la navette vers Jora 4, les PJ doivent se débarrasser de leurs armes et de tous leurs objets de légalité supérieure à 0 et les placer dans les bagages qui iront en soute. Ils peuvent garder des bagages à main mais ces derniers devront être obligatoirement contrôlés afin de vérifier qu'ils ne contiennent pas d'armes. Ils pourront récupérer leurs effets personnels à leur arrivée dans l'astroport de la cité-nomade.

Jora 4 est une ville de légalité 2, une deuxième zone de contrôle doit ainsi être passée afin de pouvoir pénétrer dans la ville. Cependant les douaniers de Jora 4 se montreront beaucoup plus compréhensifs que leurs collègues de Lumen surtout si l'on sait comment leur parler (une somme allant de 500 à 1000 Crédits par équipement de légalité supérieure à 2 est à prévoir).

Une fois arrivés sur Jora 4, l'enquête des PJ commence, il leur faut localiser le plus rapidement possible Jork. Une solution consiste à infiltrer les réseaux des différentes compagnies d'hôtels de Jora 4 afin d'accéder aux registres (jet de Robotique : en opposition avec des OpSys qui possèdent entre 4D+1 et 4D+3 et des Pare-Feu 5-7/1 à 5-9/1), une fois les registres atteints une recherche au nom de Jensen Trak donne très rapidement une réponse positive dans le cas de la chaîne des Zodiac Hôtel, négative dans les autres cas. Jork se trouve dans un Zodiac Hôtel du quartier Suub, un quartier assez excentré du Secteur 3, dans la chambre 914. Les PJ peuvent très facilement s'y rendre. Cependant comme tout Hôtel qui se respecte la légalité interne est de 1, il y a donc une zone de contrôle à l'entrée et le port d'un trop grand nombre d'armes risque d'alerter la sécurité de l'hôtel (éventuel jet de Charisme afin de trouver une explication crédible), c'est pourquoi il vaut mieux jouer la discrétion ou tenter de rentrer dans l'hôtel par une autre entrée. Il existe en effet une entrée par derrière qui sert aux livraisons, à l'évacuation des poubelles et

déchets. Il est possible de s'y infiltrer si les PJ attendent le moment opportun et agissent en toute discrétion (éventuel jet de Perception). Il existe également une entrée de service pour le personnel et les intervenants extérieurs mais celle-ci est particulièrement surveillée et il est de fait impossible d'envisager de s'introduire dans l'hôtel par cette entrée.

Jork se trouve bel et bien dans sa chambre, en fait il y est terré en attendant que Yurak retrouve la valise qu'il s'est fait voler par Zilius. Il tentera de se défendre avec son Mini Blaster lorsque les PJ feront irruption dans sa chambre mais se rendra assez rapidement ne voulant pas risquer sa vie inutilement.

Jork niera bien entendu savoir quoi que ce soit sur les informations subtilisées à AuraCorp. Si les PJ font preuve de suffisamment de persuasion (en faisant attention à ne pas le tuer tout de même), Jork finira par avouer que sa valise lui a été subtilisée par un inconnu et qu'il a engagé un chasseur de primes afin de la retrouver. Si les PJ veulent savoir avec qui devait avoir lieu la transaction, Jork préférera raconter n'importe quoi plutôt que de révéler une information aussi importante sachant qu'il croit pouvoir encore effectuer la transaction.

Au cas où les PJ n'ont pas été assez persuasifs ou s'ils sont prêts à avaler n'importe quoi, il peut leur inventer une histoire :

« Ecoutez, ça fait une journée standard que je suis là, j'ai déjà refilé les plans (non je n'ai pas l'argent sur moi, je suis payé par virement), maintenant laissez moi tranquille ! »

« J'agit sur les ordres d'AuraCorp., je suis venu ici en tant qu'appât afin d'attirer les espions de la concurrence, allez sur Jora 5, c'est là que la transaction doit avoir lieu et attendez les instructions »

« Je suis ici pour faire diversion, vous-mêmes n'êtes là que pour garantir l'illusion. En réalité, un autre agent d'AuraCorp. est en ce moment en train d'effectuer une transaction sur cette même planète dans la zone Noctis, mais je ne peux pas vous en dire plus. »

« Vous faites erreur, je le crains, je ne suis pas celui que vous recherchez, je suis un négociant en machines d'extraction minière, je suis sur cette planète pour affaires. Vous m'excuserez mais je n'ai pas plus de temps à vous consacrer. »

Le Marchand de Sable

Soudainement, l'ensemble des Personnages et Jork lui même commencent à se sentir mal et d'un seul coup très las, une immense fatigue semble s'abattre sur les PJ et sur Jork, le tout mêlé à une étrange odeur, et à un goût acre. Les PJ et Jork tombent de sommeil. Ils viennent d'être endormis par des gaz soporifiques utilisés par Kornélia. Ayant elle-même eu pas mal d'informations sur Jork et connaissant notamment sa fausse identité, elle n'a eu aucun mal à le situer et à trouver sa chambre sur Jora 4. En entrant dans la chambre avec son masque à gaz, elle est surprise d'y trouver autant de monde, mais seul Jork

l'intéresse. Elle peut éventuellement faire son marché parmi les armes des PJ, mais se limitera à une seule arme et de toute façon ne restera que le minimum de temps possible afin de ne pas se faire repérer, le temps d'effectuer une fouille rapide de la chambre d'hôtel. Ne trouvant rien d'intéressant, elle décide de ne pas s'éterniser, d'une part à cause de la présence des PJ et d'autre part de peur de se faire doubler. Portant Jork sur ses épaules, elle repart en sautant par la fenêtre et atterrit en douceur sur le toit d'un immeuble voisin grâce à sa ceinture Anti-G.

Réveil Mouvementé

Les Personnages se réveillent après une période de temps dont ils n'arrivent pas à estimer la durée ayant l'impression d'avoir dormi pendant des jours et des jours. En fait, ils se rendront vite compte qu'ils n'ont dormi que pendant environ deux heures. Ils se rendront également rapidement compte que Jork n'est plus là et que la fenêtre est grande ouverte. Au moment où ils se réveillent une sonnerie retentit, elle provient du ComTerm de Jork (dans sa précipitation Kornélia ne l'a pas pris d'autant plus qu'il n'était pas sur Jork). Le comterm vient de recevoir un message textuel, il s'agit du deuxième en peu de temps d'ailleurs, le précédent datant d'il y a une heure à peine. Ces deux messages sont annoncés comme ayant utilisé un cryptage de haut niveau. Voici ce que contiennent ces deux messages en substance :

Premier Message :

« Nous sommes prêts pour la transaction M. Jork, comme convenu nous attendons que vous fixiez le rendez-vous de la transaction, à moins que vous ne vouliez le reporter de nouveau. Cependant sachez que notre patience a des limites, M. Jork, nous ne saurions apprécier très longtemps vos sautes d'humeur. Than Jun. »

Second Message :

« Je pense avoir localisé ma cible M. Trak, il semble avoir la valise sur lui, je me trouve dans le Secteur 9, près du bloc E4, je pense pouvoir l'intercepter d'ici peu. Yurak. »

Si les PJ cherchent des infos sur Yurak auprès de la Guilde des Chasseurs de Primes, ils trouveront assez facilement quelques renseignements à son sujet (description physique, éventuellement une photo, expériences de chasseur de primes). En fait, ils peuvent trouver les mêmes infos directement sur le ComTerm de Jork et également des infos très intéressantes concernant Than Jun : les PJ peuvent ainsi apprendre qu'il s'agit d'un Sélénien (avec une description physique assez générale du personnage) travaillant pour les services spéciaux de BT Corporation. Toujours sur le ComTerm de Jork, au milieu de nombreux fichiers sans intérêts, les PJ peuvent trouver la fameuse vidéo de Zilius en train de voler la valise.

Après leur réveil, les PJ sont dans un état assez spécial dû aux gaz soporifiques, ils sont ainsi victimes d'une certaine apathie : ils ont un malus de -1D pour

tous leurs jets et possèdent des mouvements de type 2, ils doivent effectuer un jet de Force (FDD 13) pour savoir combien de temps va durer cet état. Ceux qui loupent leur jet subiront les effets secondaires pendant une heure (voire deux en cas d'échec prononcé) alors que ceux qui l'ont réussi ne subiront les effets que pendant un quart d'heure.

Acte 3 – La Mallette

La Piste Yurak

Les Personnages ne devraient pas tarder à privilégier la piste Yurak, la seule qu'ils possèdent en fait. S'ils tentent de lui envoyer un message textuel afin qu'il leur amène la valise, celui-ci se méfiera et préférera une communication visiophonique pour être sûr de son interlocuteur. Si les PJ refusent, il se doutera de quelque chose et déclarera préférer garder la valise en attendant que Trak se manifeste.

Pendant ce temps, Kornélia a interrogé Jork notamment à l'aide de drogues afin d'annihiler toute résistance et de le faire parler, mais celui-ci ne peut que lui avouer qu'il a perdu la valise contenant les informations qu'elle cherche car un Kwall lui a dérobé. Elle apprend également qu'il a engagé un chasseur de primes, Yurak, afin de le retrouver mais qu'il est sans nouvelle de lui depuis lors. Kornélia, voyant que Jork ne lui est plus d'aucune utilité, l'abandonne et décide de se rendre à la Guilde des Chasseurs de Primes afin de retrouver la piste de Yurak, car c'est la seule chose à laquelle elle puisse se raccrocher. Avant d'abandonner Jork, elle décide cependant de le marquer à son insu à l'aide d'un émetteur, afin de pouvoir le retrouver.

Zilius, qui n'arrive pas à ouvrir la valise de Jork afin de savoir ce qu'elle contient du fait des sécurités mécaniques et électroniques empêchant son ouverture, en déduit cependant qu'une telle valise doit contenir quelque chose d'important. Se doutant que l'ouvrir par la force risquerait d'en endommager le contenu et étant désireux de s'en débarrasser au plus vite en jouant la carte de l'esbroufe, il décide de la revendre le plus vite possible. Il essaie ainsi de marchander la valise en faisant croire qu'elle contient des crédits et des pierres précieuses. Pour ce faire, il va dans son quartier de prédilection du Secteur 9 et essaye de refourguer la valise au meilleur prix. Mais bien entendu, tout le monde se méfie des combines de Zilius et de cette valise « dont il ne peut pas montrer le contenu tellement il est incroyable ! ».

Alors qu'il tente de refourguer la valise dans un bar, Keldon (cf. infra **Principaux PNJ**) qui s'y trouve par hasard le repère aussitôt et repère au passage la fameuse valise. Se disant qu'il va pouvoir faire d'une pierre deux coups, il se précipite sur Zilius en le braquant avec son arme : « Mais c'est ce vieux Zilius ! Mais c'est quoi le beau joujou que t'as là, c'est tout beau, ça brille, ça ferait drôlement plaisir à tonton Keldon que tu lui fasses un joli cadeau comme celui là ! Et inutile de sortir ton calibre sinon c'est pas une

nouvelle main bionique qu'il va t' falloir mais carrément une nouvelle cervelle. »

Yurak observe toute la scène de l'extérieur et décide d'agir le plus vite possible pensant être en train de se faire doubler par Keldon. Il ouvre le feu sur le Golti, qui dans l'affolement en profite pour récupérer la valise et se planque derrière une table et commence à riposter. Zilius plonge à terre et se décide à récupérer son bien. Au moment où les PJ arrivent dans le Secteur 9, près du bloc E4, ils sont rapidement alertés par une fusillade non loin de là où ils se trouvent et par la grande agitation qui règne dans le quartier due apparemment à cette fusillade. Les PJ devraient se précipiter vers la fusillade et repérer assez rapidement Yurak progressant vers le bar en essayant de se mettre régulièrement à couvert, de nombreux tirs provenant du bar.

Les PJ n'ont que peu de temps pour agir car la police de Jora 4, bien que pas spécialement virulente, a été informée et s'est mise en route afin de faire cesser la fusillade. S'ils traînent trop, les PJ pourraient bien avoir la Police sur le dos, sachant que les agents de police ne feront pas de détail dans la confusion générale. Pendant ce temps, Kornélia se rend à la Guilde des Chasseurs de Primes et déclare vouloir engager Yurak. On lui explique qu'il est en mission.

Le Marché de Than Jun

Jork, malgré le fait qu'il n'ait pas les idées très claires après les différentes substances absorbées lors de ces dernières heures, décide de jouer le tout pour le tout et contacte Than Jun pour lui fixer un rendez-vous dès que possible. Celui-ci arrive accompagné de son escouade de marines et découvre un Jork très affaibli qui lui explique qu'il a perdu la valise contenant les informations et que des agents appartenant probablement à AuraCorp. sont dans le coin afin de la retrouver. Than Jun voit là une très bonne occasion de récupérer la valise et les informations qu'il cherche. Il fait parler un maximum Jork qui ne se méfie pas et fait signe à ses hommes de l'enfermer. Ne soupçonnant pas la moindre tentative de duperie de la part de Jork, Than Jun n'effectue pas un contrôle méticuleux de l'Anoréen et ne décèle pas la présence de l'émetteur de Kornélia. Le Sélénien appelle alors le ComTerm de Jork que les PJ ont récupéré afin de leur proposer un marché : « Jork est entre mes mains. Si vous voulez le récupérer, ramenez moi la valise dans le hangar B3 de la Bordure 14. Vous savez très bien de quelle valise je parle. Dépêchez vous, ce pauvre Jork n'est déjà pas en très bon état, ce serait dommage que cela s'aggrave ! »

Le Hangar B3, qui se situe sur une des plates-formes de la bordure, fait environ 100 m de long sur 40 m de large et sert principalement à stocker toutes sortes de matériels en transit long. On y trouve de fait tout un tas de choses hétéroclites, le hangar étant quasiment totalement rempli. Jouant le rôle d'entrepôt de stockage longue durée pour des marchandises ou des matériels bien souvent périmés mais qui peuvent éventuellement

être recyclés, ce hangar, ainsi que ceux qui l'entourent, se situe par conséquent dans une zone à l'activité assez restreinte. Il est principalement constitué de deux niveaux : le premier qui se situe au niveau du sol où sont entreposées les marchandises et le deuxième à une quinzaine de mètres de hauteur au niveau du pont roulant est constitué par une plate-forme qui court tout le long du bâtiment et qui supporte quelques baraques.

Dès qu'ils arriveront dans le hangar les PJ seront la cible des tirs des marines de BT qui sont embusqués un peu partout, principalement près des baraques du deuxième niveau, sauf s'ils se cachent derrière la valise auquel cas les marines n'oseront pas leur tirer dessus. Une tactique intéressante peut consister à acheter des valises identiques pour chaque PJ (pas trop dur à trouver a priori, surtout en cherchant sur le RIV de Jora 4) et se protéger avec.

Si les PJ jouent la tactique de la valise (ou des valises) ou réussissent d'une manière quelconque à faire sortir les marines de leurs planques, ils auront une chance d'en venir à bout. Lorsque les choses tourneront mal, Than Jun s'enfuira en prenant Jork en otage, qu'il a assommé au préalable.

Si les PJ préfèrent ne pas s'éterniser dans le hangar et retournent à l'extérieur, Than Jun prendra alors contact avec eux par le biais du ComTerm pour leur demander pourquoi ils ne veulent plus traiter avec lui : « Il serait vraiment dommage que Jork paye de sa vie vos hésitations et mon manque de patience ! ». En fait le Sélénien fera tout pour gagner le maximum de temps, afin de permettre à ses marines de prendre leurs AéroGlisseurs biplaces (cf. infra **Véhicules**) et de prendre les PJ à revers (sur un bon jet de Perception, ils pourront entendre des bruits correspondant aux déplacements des marines en armure de combat). Les PJ n'auront d'autre choix que de se protéger derrière les quelques caisses éparses qui se trouvent autour du hangar. En fait, ils pourront également se protéger en rentrant à l'intérieur du hangar mais il se peut qu'un ou plusieurs marines soit restés en embuscade. Quant à Than Jun, il reste auprès de Jork quoi qu'il arrive.

Pendant ce temps, Kornélia qui s'est rendue sur les lieux de la fusillade du Secteur 9, se rend compte qu'elle arrive trop tard et qu'elle s'est fait largement devancée. Il ne lui reste plus que Jork et son émetteur. Grâce à l'émetteur, elle réussit à situer Jork sur Jora 4 et se rend compte que sa position a bien changé depuis qu'elle l'a quitté. Sa position actuelle sur une plate-forme de la bordure étant pour le moins insolite, elle décide de s'y rendre discrètement afin de voir ce qu'il s'y passe.

À la Poursuite de Than Jun

Si les PJ ont affronté les marines à l'intérieur du hangar, Than Jun s'enfuit à bord de son aéroglisseur biplace (un CougarLeo biplace), poursuivi par les PJ qui peuvent prendre ceux des marines (les cartes clefs se trouvent sur les marines) pour le poursuivre.

Deux stratégies possibles : abattre son appareil et ainsi le tuer en même temps que Jork. Au moins Jork ne pourra-t-il plus rien révéler. Ou réussir à endommager son appareil afin de le contraindre à atterrir pour pouvoir récupérer Jork vivant (en espérant que l'aéroglisseur ne s'écrase pas).

Si les PJ ont refusé l'affrontement avec les marines et qu'ils se réfugient dans le hangar lors de l'attaque, ils peuvent réussir à trouver Than Jun dans un coin du hangar près de la geôle de Jork. S'ils agissent assez vite, ils peuvent le prendre de vitesse, celui-ci tentera alors de s'enfuir si les PJ sont trop nombreux pour lui ou de se battre s'il n'y a qu'un ou deux PJ. S'ils ne se dépêchent pas assez ou s'ils ne sont pas assez discrets et que le Sélénien les repère alors Than Jun prendra Jork en otage et s'enfuira avec lui dans un des CougarLeo biplace (cf. ci-dessus mais dans ce cas, les PJ n'auront pas les cartes clefs). Dans tous les cas, ils auront toujours le reste des marines sur le dos à un moment ou à un autre à moins qu'ils ne réussissent à s'enfuir discrètement.

S'ils ne s'en sortent pas trop mal les PJ devraient pouvoir récupérer Jork ou dans le pire des cas, le sacrifier afin qu'il ne puisse rien révéler aux adversaires d'AuraCorp.

Le Stratagème de Kornélia

Si les Personnages n'ont pas sacrifié Jork et s'ils n'ont pas pensé à contrôler la présence éventuelle d'un émetteur alors Kornélia peut les suivre à la trace et ainsi espérer les retrouver. Se doutant qu'ils ont réussi à récupérer la valise et Jork et qu'ils vont quitter la planète, Kornélia décide de se rendre le plus vite possible à l'AstroPort afin d'intercepter la valise. Son plan consiste à s'infiltrer dans le service de vérification des bagages à main, se doutant que les PJ garderont une valise aussi précieuse avec eux lors du trajet Jora 4-Lumen.

A l'inverse, si les PJ se sont débarrassés de Jork ou de son émetteur, Kornélia malgré un plan similaire ne pourra les localiser dans le flot de passagers en transit de l'AstroPort de Jora 4 et les PJ pourront tranquillement rejoindre leur charter sur Lumen.

Kornélia, en fonction de la position de l'émetteur de Jork, réussit à déterminer à quel moment et à quel endroit les PJ vont embarquer pour leur navette et décide de s'introduire dans le service de vérification approprié. Jouant de son charme, elle aborde un membre de la sécurité de l'AstroPort qui ne se méfie pas, ce qui lui permet de le neutraliser assez facilement. En s'introduisant dans le service de vérification, elle s'empare d'un uniforme de la sécurité et ne garde sur elle que son arme de poing, sa ceinture Anti-G et sa combinaison protectrice sous son uniforme.

Afin de prendre la navette vers Lumen, les PJ doivent se débarrasser de leurs armes et de tous leurs objets de légalité supérieure à 0 et les placer dans les bagages qui iront en soute. Ils peuvent garder des bagages à main mais ces derniers devront être

obligatoirement contrôlés afin de vérifier qu'ils ne contiennent pas d'armes. La valise de Jork passe normalement sans problème (elle était d'ailleurs parfaitement passée à l'aller) car le prototype d'arme est en pièces détachées qui bénéficient elles-mêmes d'un traitement particulier rendant le tout particulièrement difficile à détecter.

Cependant au moment d'arriver à la vérification de leurs bagages à main, les PJ entendent une double alarme retentir : d'une part l'alarme correspondant à une détection d'objet illicite dans leurs bagages à main et d'autre part, quasiment simultanément, l'alarme de sécurité de l'AstroPort : l'intrusion de Kornélia a été repérée. Cette dernière, qui vient de récupérer la valise de Jork, n'a d'autre choix que de s'enfuir par le hall car déjà deux gardes de la sécurité sont à ses trousses. C'est alors que les PJ, qui doivent se demander ce qui se passe, voient passer à une dizaine de mètres d'eux une jeune femme portant un uniforme de la sécurité courant vers le hall et s'enfonçant dans la foule avec une valise ressemblant énormément à la valise de Jork à la main, poursuivie par deux membres de la sécurité. Les PJ devraient alors prendre en chasse ce trio (sans oublier Jork pour autant) et se rendre compte assez rapidement que les gardes tentent d'arrêter la jeune femme par tous les moyens à l'aide de leurs Blasters. Cependant la foule dense les empêche de réellement pouvoir tirer sur la fugitive. Les PJ pourront également se rendre compte qu'ils restent en liaison permanente avec leur QG grâce à leurs communicateurs et ainsi l'informer de leur position et de celle de l'intruse.

Dans un premier temps, les PJ devraient avoir tendance à vouloir se débarrasser des deux gardes, s'ils ne le font pas ou s'ils tardent à le faire, Kornélia s'en chargera pour eux en utilisant son MC3, ayant beaucoup moins de scrupule que les gardes à tirer au beau milieu de la foule. Les PJ pourront ainsi récupérer les Blasters des gardes. Cependant s'ils tentent de s'en servir pour stopper Kornélia, celle-ci n'hésitera pas à se servir de la valise comme bouclier afin de les en dissuader, ils ont donc intérêt à être particulièrement prudents.

Kornélia fonce droit vers le TaxiPort de l'AstroGare afin de trouver un moyen de locomotion rapide susceptible de lui permettre de s'enfuir au plus vite du coin, de nombreux membres de la sécurité surgissant d'un peu partout et tirant tout à la fois sur elle et sur les PJ si ces derniers ont fait usage de leurs armes. Kornélia grimpe dans le premier taxi qu'elle trouve (un aéroglisseur de type A, cf. infra **Véhicules**) et oblige le chauffeur à démarrer le plus vite possible en le menaçant avec son arme. Les PJ peuvent également emprunter un taxi du même type et choisir d'en menacer le pilote ou carrément de prendre les commandes du véhicule. S'en suit une poursuite mouvementée qui ne va pas être très longue.

Panique sur Jora 4

Car ce que Kornélia n'a pas prévu, c'est qu'elle tomberait sur Tinks, un ex-chasseur de primes

reconverti en conducteur de taxi (cf. infra **Principaux PNJ**). Celui-ci flairant le bon coup, pense pouvoir réaliser une belle opération en capturant la fugitive qui se trouve à son bord. Profitant d'un moment d'inattention de Kornélia trop occupée à surveiller ses poursuivants et éventuellement à riposter à leurs tirs, il décide de s'écraser volontairement sur un local assez anodin et apparemment abandonné à la limite entre deux Secteurs. Les PJ voient ainsi le taxi qu'ils poursuivent perdre brusquement de l'altitude et foncer vers le sol pour entamer un rase-motte entre les immeubles qui se termine assez rapidement dans un grand fracas. Dans le choc, l'aéroglisseur s'encastre dans le local mais ne se disloque pas totalement car son pilote a prit soin de décélérer avant l'impact.

Le local apparemment anodin n'est autre qu'un module de contrôle de la plate-forme sur répulseurs sur lequel repose l'ensemble des infrastructures du Secteur. Ces modules se trouvent à la jointure entre deux Secteurs ou entre quatre Secteurs et ont pour but de contrôler la liaison entre les Secteurs et le mouvement relatif des plate-formes. Au cours du choc, le local a été endommagé et a provoqué la désolidarisation des quatre Secteurs attenants (les Secteurs 7, 8, 11 et 12) et par réaction de sécurité de l'ensemble des Secteurs de Jora 4, provoquant une belle pagaille à l'échelle de la cité-nomade. Le véhicule des PJ qui était lui même à basse altitude, est quant à lui heurté par un bâtiment de la plate-forme folle au dessus de laquelle ils se trouvent, ce qui les contraint à se poser en urgence sur le Secteur 8, à moins de vouloir prendre le risque de s'écraser à tout moment.

Pour Tinks le choc a été plus rude que prévu, mais il reprend rapidement ses esprits en voyant à quelques mètres de lui la fameuse valise dont il s'empresse de s'emparer après avoir récupérer son Micro-Laser au fond de ce qu'il reste de la boîte à gant de son taxi. Il ressort du local en partie disloqué qui se trouve dans le Secteur 11, pour constater le chaos qui règne dans Jora 4, les plates-formes sur répulseurs étant désolidarisées. Kornélia quant à elle, a réussi à s'éjecter de l'aéroglisseur juste avant le crash et à se poser en douceur grâce à sa ceinture Anti-G sur la plate forme du Secteur 7. Elle n'a qu'une idée en tête : récupérer cette maudite valise qu'elle a déjà eu tant de mal à récupérer une première fois. Les PJ devraient également converger vers la zone du crash du Taxi qui se trouve à une dizaine de mètres de l'ancienne jonction entre les quatre plates-formes.

Le problème est justement que cette jonction n'existe plus et qu'il existe dorénavant un écart variable en distance entre les quatre plates-formes tant en altitude qu'en espace entre deux plates-formes. Ces écarts varient en permanence de quelques centimètres à plusieurs mètres, les plates-formes ayant des mouvements oscillatoires quasiment imprévisibles. Kornélia va donc essayer de récupérer la valise avant les PJ et avant que Tinks ait le temps de s'éclipser et utilisera au maximum sa ceinture Anti-G afin de passer d'une plate-forme à une autre afin de s'enfuir ou d'affronter le cas échéant les PJ en un contre un afin d'avoir une chance de l'emporter. Si Kornélia est mise

en échec, elle pourra éventuellement tenter de sauver l'honneur en tentant un coup d'éclat comme liquider Jork par exemple si les PJ ont commis l'erreur de ne pas bien le protéger. Il est à noter que toute chute se termine une centaine de mètres plus bas au niveau du sol de Nemidia à moins de réussir à se rattraper à une structure latérale d'une des plates-formes. Kornélia ne tentera pas de sauter vers la surface de Nemidia car même si elle dispose d'une ceinture Anti-G ce serait signer son arrêt de mort étant donné qu'elle n'aurait aucun moyen discret de remonter sur Jora 4, qui plus est, la surface aride et peu accueillante de Nemidia ainsi que les terribles tempêtes qui ne manquent pas de survenir régulièrement ne permettent absolument pas d'espérer survivre très longtemps sans rejoindre la cité-nomade.

Les forces de l'ordre, totalement désorganisées, n'arrivent qu'au bout d'une demi-heure ce qui laisse le temps aux différents protagonistes d'en découdre tranquillement.

Au bout de quelques heures, des systèmes de remplacement sont mis en place afin de contrôler les plates-formes des secteurs 7, 8, 11 et 12 et la jointure est de nouveau effective entre ces quatre plates-formes. Les PJ, quant à eux, s'ils ont réussi à récupérer la valise ont intérêt soit à déguerpir rapidement soit à attendre un ou deux jours que les choses se tassent.

Épilogue

Les Personnages retournent sur Aura et font leur rapport complet à leurs supérieurs. En fonction des objectifs atteints, les récompenses seront plus ou moins importantes.

• Mission Principale

Récupération de la valise (intacte) : 100 XP/PJ, 6000 C/PJ

Jork est ramené vivant : 70 XP/PJ, 5000 C/PJ

Jork est mort mais n'a rien pu révéler : 40 XP/PJ, 2000 C/PJ

Jork est vivant et toujours en cavale voire aux mains d'un concurrent : -4000 C/PJ

• Missions Secondaires

Élimination de Than Jun : 40 XP/PJ

Découverte et neutralisation de l'émetteur de Jork : 50 XP/PJ, 1000 C/PJ

Élimination de Kornélia : 60 XP/PJ

• Dépenses sur Nemidia

Dépenses raisonnables (moins de 500 C/PJ) : 20 XP/PJ, 1000 C/PJ

Dépenses élevées (entre 500 C/PJ et 1000 C/PJ) : 200 C/PJ

Dépenses inconsidérées (plus de 1000 C/PJ) : -1000 C/PJ (voire plus en cas de dépenses astronomiques)

Principaux PNJ

Jork / Jensen Trak

Ce chercheur Anoréen, a priori sans histoire, a décidé de ne plus se contenter du salaire que lui donne AuraCorp. et surtout de s'affranchir des contraintes dues à son poste dans le secteur des recherches avancées qui l'obligent à vivre dans un quartier malfamé. Alors que s'il revend les informations qu'il possède à une MégaCorp, il serait facile pour lui de s'exiler loin d'Altéa, d'AuraCorp et enfin de mener une vie calme et prospère grâce à l'argent obtenu. C'est pourquoi il contacte en toute discrétion, au cours d'un voyage hors du système Alpha, des représentants de BT afin de leur proposer un marché : des informations concernant de nouvelles technologies d'armements contre une forte somme d'argent. Les représentants de BT sont tout de suite intéressés par cette proposition. Le lieu de la transaction est fixé en zone neutre sur Nemidia une planète quasiment inconnue d'un système non moins anodin : le système Strox. Afin de leurrer les services d'AuraCorp, Jork décide de récupérer une de ses anciennes identités Jensen Trak afin d'embarquer sur une navette pour Nemidia via Stir-Fleg ce qui lui permet de changer de compagnie de transport à mi-parcours afin de ne plus être à la merci de la tentaculaire MégaCorp.

Intelligence : Très bonne
Compétences

RA	2D	AG	2D+1	FO	2D	EN	2D
AP	2D+2	AL	2D-1	AB	2D+1	CC	2D
PE	3D+3	CA	3D	VO	3D+5	CH	2D+1
DX	2D	PL	2D+1	MC	5D+7	RO	4D+8

Points de Vie : 11

Équipement : Valise, VisioCam, ComTerm, Mini Blaster, Veste protectrice.

NB : La valise contient les plans d'une nouvelle arme intégrant plusieurs innovations particulièrement osées voire révolutionnaires, ainsi qu'un prototype de l'arme en question que Jork a réalisé lui-même à partir de pièces de Plasma Fuseurs, ce qui lui a coûté plusieurs mois d'efforts. Cependant ce prototype est censé fonctionner et permet de faire une démonstration des possibilités de l'arme. La valise est protégée par une serrure électronique possédant un code de haut niveau couplée à une serrure mécanique particulièrement résistante, au point qu'il serait risqué d'essayer de la forcer car cela pourrait endommager le contenu de la valise. Pour casser le code électronique, il faut posséder un logiciel spécialisé ayant une performance élevée et pouvoir disposer de pas mal de temps. Avec un logiciel de performance moyenne le temps nécessaire dépasse les dix mille heures.

La bande du Bloc Z3 de SHELLEN KORK :

Ven Dust

Il s'agit d'un Humain d'une vingtaine d'années possédant de long cheveux noirs, des yeux clairs et mesurant près d'1,90 m. Ven Dust tente de se faire un nom dans Shelten Kork et a ainsi décidé de faire régner la terreur dans les ruelles dédaignées du bloc Z3. Ven possède une forte influence sur l'ensemble de la bande et notamment sur Kurts qu'il considère comme son frère.

Intelligence : Bonne

Compétences

RA	3D+1	AG	3D+2	FO	3D	EN	2D+2
AP	2D+1	AL	2D	AB	3D+2	CC	3D
PE	3D	CA	3D+3	VO	3D+1	CH	2D
DX	2D+4	PL	2D+1	MC	2D	RO	2D

Points de Vie : 15

Équipement : Épée Protonique, Veste Protectrice, ComTerm, VisioCom, Couteau.

Kurts

Ce Gwargle est le bras droit de Ven Dust. Kurts est une véritable force de la nature, mais étant facilement influençable, il se laisse facilement entraîner. Ven Dust possède une forte emprise sur lui et sait très bien s'en servir. Qui plus est, Kurts et Ven sont amis d'enfance et ont depuis toujours grandi ensemble dans Shelten Kork et possèdent un très grand respect l'un pour l'autre.

Intelligence : Moyenne

Compétences

RA	3D	AG	3D+1	FO	4D+6	EN	3D+3
AP	2D+3	AL	2D	AB	2D+1	CC	3D+1
PE	2D+1	CA	2D+1	VO	2D+1	CH	2D
DX	2D+3	PL	2D+2	MC	2D+1	RO	2D

Points de Vie : 18

Équipement : Blaster, Veste Protectrice, ComTerm.

Autres membres de la bande du bloc Z3 :

Ils suivent Ven Dust et Kurts en espérant ainsi être toujours dans les bons coups, mais ils ne sont pas téméraires et si il y a du grabuge alors ils préféreront s'éclipser rapidement plutôt que de risquer leur peau.

Intelligence : Moyenne / Faible

Compétences

RA	2D+1	AG	2D+2	FO	2D+2	EN	2D+1
AP	2D+2	AL	2D	AB	2D	CC	2D+1
PE	2D+1	CA	2D	VO	2D	CH	2D-1
DX	2D+1	PL	2D+1	MC	2D+1	RO	2D

Points de Vie : 12

Équipement : Mini Blaster, Veste Protectrice.

Zilius

Ce Kwall est un gagne-petit qui fomenté toujours des coups sans grande envergure qui ont tendance à toujours mal finir. Bref, Zilius a la poisse et se trouve en plus être une des cibles favorites des chasseurs de primes qui se font un malin plaisir de l'épargner à chaque fois mais ils en profitent tout de même pour lui laisser un souvenir, une signature en quelque sorte. C'est devenu une espèce de tradition, de sorte que Zilius en est à sa douzième main droite bionique. Mais rien ne l'arrête Zilius, il ne se lasse jamais et croit toujours être à deux doigts de réussir le coup du siècle. La valise qu'il vient de dérober vaut de l'or à ses yeux, étant donné les systèmes de sécurité dont elle est équipée. Il est prêt à tout pour la garder et la revendre au meilleur prix.

Intelligence : Moyenne

Compétences

RA	2D+4	AG	2D+2	FO	2D+3	EN	2D+2
AP	2D+3	AL	2D	AB	2D+1	CC	2D+2
PE	2D+2	CA	2D+1	VO	3D	CH	2D-1
DX	2D	PL	2D+1	MC	2D	RO	2D

Points de Vie : 14

Équipement : LaserGun, Gilet Protecteur.

Than Jun

Ce Sélénien est le chef d'escouade de l'équipe des services spéciaux de BT, il est chargé de récupérer la valise par tous les moyens et si possible de ne rien payer et d'abattre Jork. Il est accompagné d'une escouade de marines au cas où. Plutôt grand pour un sélénien, Than Jun mesure 2,10 m et est assez athlétique, ce qui est plutôt rare chez les Séléniens. Tantôt impulsif, tantôt pondéré, il aime brouiller les cartes afin que l'on ne sache jamais quelles sont ses véritables intentions. Il est bien évidemment prêt à sacrifier Jork pour récupérer la valise mais aura tendance à vouloir absolument l'épargner s'il n'est pas sûr de pouvoir mettre la main dessus et sur ce qu'elle contient. Car le scientifique Anoréen représente tout de même une prise intéressante s'il n'est pas en mesure de ramener les informations à ses supérieurs.

Intelligence : Bonne

Compétences

RA	3D+2	AG	3D+3	FO	2D+3	EN	2D+2
AP	3D+4	AL	2D+1	AB	4D+2	CC	2D+3
PE	3D+3	CA	4D+1	VO	3D+1	CH	2D+1
DX	2D+4	PL	2D+2	MC	2D+2	RO	2D+1

Points de Vie : 16

Équipement : BusterGun Lourde, Sabre Protonique, Armure BT22, VisioTerm MK1, Communicateur Longue Portée, 1 Grenade légère.

Marines BT

Les marines qui accompagnent Than Jun sont au nombre de quatre (il s'agit d'une demi-escouade). Ils ont pour mission d'épauler Than Jun en cas de conflit important, notamment au cas où la transaction s'avèrerait être un piège. Ils possèdent un équipement assez complet.

Intelligence : Moyenne

Compétences

RA	3D+1	AG	3D	FO	3D+3	EN	3D+2
AP	3D+5	AL	2D+4	AB	2D+3	CC	2D+5
PE	3D	CA	2D+1	VO	2D+2	CH	2D
DX	2D+3	PL	2D+2	MC	2D+1	RO	2D+1

Points de Vie : 15

Équipement : BusterGun Lourde, 1 Grenade légère, Armure BT21, Communicateur Longue Portée, Couteau de Survie.

Yurak

Il s'agit d'un chasseur de primes Gwargle possédant une assez bonne renommée, qui a été engagé par Jork (sous sa fausse identité Jensen Trak) afin de retrouver Zilius et la valise qu'il lui a dérobé. Yurak connaît Zilius de réputation même s'il n'a jamais eu affaire à lui. Jensen lui a proposé pas moins de 20 000 Crédits pour cette mission qui semble assez simple puisqu'il suffit de récupérer la valise surtout qu'elle est entre les mains d'un tocard comme Zilius. Plutôt tenace, Yurak est réputé pour ne pas lâcher prise facilement, surtout quand il est sur le point de réussir une mission.

Intelligence : Bonne

Compétences

RA	3D+2	AG	3D+2	FO	2D+3	EN	2D+3
AP	4D+2	AL	2D+1	AB	3D+1	CC	2D+5
PE	3D	CA	2D+2	VO	3D+2	CH	2D+1
DX	2D+4	PL	3D+1	MC	2D+1	RO	2D+1

Points de Vie : 16

Équipement : Fuseur Standard, Englueur, Gilet Protecteur, ComTerm, Communicateur Longue Portée, Couteau.

Keldon

Parmi les chasseurs de primes, Keldon est un vieux de la vieille, il passe d'ailleurs son temps à impressionner les jeunes chasseurs en leur racontant des histoires invraisemblables où il tient toujours la vedette et où il sauve la moitié de l'univers. Bref, Keldon est un petit peu mythomane et n'est pas vraiment un chasseur de primes émérite. Il commence à se faire vieux et l'action n'est plus vraiment sa grande passion, il préfère opter pour de petites missions si possible lucratives. Il se concentre ainsi sur les proies faciles et c'est ainsi qu'il avait naturellement

opté pour un contrat concernant Zilius. Alors qu'il avait pratiquement réussi à mettre la main sur sa cible, Zilius réussit à s'enfuir en blessant gravement le Golti. Depuis lors, il ne vit plus que pour prendre sa revanche sur Zilius, mais à chaque fois il est coiffé sur le poteau par un autre chasseur. Afin de mettre un maximum de chances de son côté, il passe de plus en plus de temps dans le quartier de prédilection de Zilius, qui se situe dans le Secteur 9.

Intelligence : Moyenne

Compétences

RA	2D+1	AG	2D+2	FO	2D+2	EN	2D+1
AP	3D+3	AL	2D+1	AB	3D-1	CC	2D+1
PE	2D+1	CA	2D+3	VO	2D+2	CH	2D-1
DX	2D+1	PL	3D	MC	2D+1	RO	2D

Points de Vie : 14

Équipement : Blaster Lourde, Veste Protectrice, Communicateur Standard.

Kornélia

Kornélia est un agent spécial des services de renseignement du Clan Horus. Elle est spécialisée dans les missions en solo à hauts risques. Cette humaine d'une trentaine d'années possède déjà une dizaine d'années d'expérience dans ce service. La plupart de ses membres et de ses organes ont été remplacés par des organes bioniques génétiquement modifiés de manière à accroître ses possibilités physiques tout en conservant une certaine fidélité génétique par rapport aux membres et organes d'origine ce qui les rend particulièrement difficiles à détecter à moins d'effectuer des tests approfondis. Les services de renseignement du Clan Horus ont repéré depuis un moment l'effervescence des services spéciaux de BT et ont assez rapidement fait le lien avec AuraCorp et Jork. Kornélia a ainsi réussi à s'infiltrer dans Altéa et à pénétrer dans l'appartement de Jork mais celui-ci est déjà parti au moment où elle arrive sur place. Kornélia n'a que faire de récupérer Jork, ce qui l'intéresse ce sont les travaux de Jork et de fait ce qui se trouve dans la valise de Jork.

Intelligence : Bonne

Compétences

RA	3D+6	AG	3D+7	FO	3D+5	EN	3D+4
AP	3D+5	AL	3D+1	AB	3D+1	CC	4D+3
PE	3D+2	CA	3D+2	VO	3D+3	CH	2D+2
DX	2D+5	PL	3D+1	MC	2D+1	RO	3D+2

Points de Vie : 16

Équipement : Blaster MC3, Combinaison Protectrice, Casque protecteur, Communicateur Standard, Ceinture Anti-G, Masque à Gaz.

Tinks

Cet ancien chasseur de primes HornsGoth a décidé de raccrocher définitivement après une mission

qui a bien failli lui coûter la vie. Plutôt que de rejoindre la police comme pas mal de ses confrères, il a préféré s'écarter totalement de tous dangers en devenant taxi, étant un assez bon pilote. Mais s'il est vrai qu'il mène depuis lors une vie tranquille, ses vieux démons le hantent toujours et il est toujours prêt à rendre service à un de ses potes toujours en activité et la part des primes qu'il reçoit en contrepartie des bons services rendus lui permet d'arrondir ses fins de mois.

Intelligence : Moyenne

Compétences

RA	2D+3	AG	3D	FO	3D	EN	2D+2
AP	3D+2	AL	2D+1	AB	2D+2	CC	3D+1
PE	3D	CA	2D+1	VO	2D+2	CH	2D+2
DX	2D+2	PL	3D+4	MC	2D+2	RO	2D

Points de Vie : 14 (10 après le crash de son taxi)

Équipement : VisioCom, Micro Laser.

Possession : Taxi de l'AstroPort.

Police de Jora 4

La Police de Jora 4, comme sur la plupart des cités-nomades de Nemidia est assez laxiste et pas spécialement étoffée mais elle se réserve le droit d'effectuer quelques coups d'éclats de temps en temps afin de calmer les ardeurs les plus vives. Même s'il elle ne dispose pas d'équipements de pointe, elle peut tout de même compter sur des agents assez performants (il s'agit souvent d'anciens chasseurs de primes rangés) et sur du matériel éprouvé, solide et fiable.

Policiers

Intelligence : Moyenne

Compétences

RA	3D+2	AG	3D	FO	2D+4	EN	2D+3
AP	3D+4	AL	2D+1	AB	2D+3	CC	2D+3
PE	3D+1	CA	2D+1	VO	2D+2	CH	2D+1
DX	2D+3	PL	2D+2	MC	2D+2	RO	2D+1

Points de Vie : 14

Équipement : LaserGun / LaserGun Lourd, Gilet Protecteur, Communicateur Standard.

Sécurité de l'AstroPort de Jora 4

Les hommes de la sécurité de l'AstroPort ont pour but de faire respecter l'ordre à l'intérieur des différents bâtiments du complexe. Cependant, ils ne sont pas très nombreux ni particulièrement bien équipés et en cas de problèmes graves, l'astroport fait appel à la police de Jora 4 ou aux chasseurs de primes selon le cas.

Gardes de la Sécurité

Intelligence : Moyenne

Compétences

RA	3D+1	AG	2D+2	FO	2D+3	EN	2D+2
AP	3D+1	AL	2D	AB	2D+2	CC	2D+1
PE	3D+1	CA	2D+2	VO	2D+1	CH	2D+2
DX	2D+2	PL	2D+2	MC	2D+3	RO	2D+3

Points de Vie : 12

Équipement : Blaster, Vestes Protectrices, Communicateur Standard.

Véhicules

CougarLeo Biplace

Il s'agit d'aéroglesseurs légers de type A, rapides et maniables. Ils sont prévus pour deux personnes mais il est possible d'y monter à trois en étant un peu serrés. Les CougarLeo sont normalement au nombre de trois mais rien n'empêche qu'il y en ait jusqu'à cinq.

Fiche Technique :

CougarLeo – ÉquiPack Classe A

Type : AéroGlesseur Type A

Catégorie : Véhicule

Longueur : 4,50 m

Blindage : 55 Points de Vie

Vitesse Maxi : 8D+1

Vitesse de Combat : 6D+1

Niveau de Maniabilité : +3

ÉquiPack Classe A : OP Niveau 1, SatSys, Générateur à Fusion Modèle Standard, EchoScanner LP, 1 Extincteur Standard.

Équipements Spéciaux : Ordinateur de visée (BDC : +1).

Armes :

2 Blasters couplés à l'avant (4D+4, 0, LP)

Écran : Non

Capacité : 1 Pilote – 1 Passager (éventuellement 2 passagers en étant serrés)

Soute : 150 kg

Engin de Patrouille – LynxLeo

Le véhicule d'intervention et d'interception de la police de Jora 4. Maniable et assez rapide, le coupé LynxLeo constitue un véhicule d'intervention difficile à semer, surtout que leurs pilotes ont l'avantage de bien connaître la ville.

Fiche Technique :

LynxLeo – ÉquiPack Classe A

Type : Voiture

Catégorie : Véhicule

Longueur : 4,05 m

Blindage : 60 Points de Vie

Vitesse Maxi : 6D

Vitesse de Combat : 4D+1
Niveau de Maniabilité : +4

ÉquiPack Classe A : OP Niveau 1, SatSys, Générateur à Fusion Modèle Moyen, TraficScanner, 1 Extincteur Standard, Levier énergétique + Roue de secours.
Équipements Spéciaux : Ordinateur de visée (BDC : +1), VidéoCom Standard

Armes :
2 LaserGuns couplés à l'avant (4D, +1, LP)
Écran : Non

Capacité : 1 Pilote – 1 Passager
Coffre : 200 kg

Pilotes

Il s'agit de pilotes relativement expérimentés, pour lesquels les artères de Jora 4 n'ont plus aucun secret depuis longtemps. Parfois un peu casse-cou mais pas suicidaires, ils auront tendance à appeler des renforts s'ils sentent qu'ils courent de trop grands risques. Ils savent que de toute façon, leur proie est d'une certaine manière prisonnière de la cité nomade.

Intelligence : Moyenne
Compétences

RA	3D+2	AG	2D+1	FO	2D+2	EN	2D+2
AP	3D+1	AL	3D+2	AB	2D+2	CC	2D+3
PE	3D+1	CA	2D+1	VO	2D+3	CH	2D
DX	2D+1	PL	3D+4	MC	2D+2	RO	2D+1

Points de Vie : 13

Équipement : LaserGun/LaserGun Lourd, Gilet Protecteur, Communicateur Standard.

Taxis de l'AstroPort

Il s'agit d'aéroglesseurs de type A, de taille moyenne relativement rapides et assez maniabiles. Ils peuvent transporter jusqu'à quatre personnes confortablement avec leurs bagages.

Fiche Technique :
Nurb – ÉquiPack Classe B
Type : AéroGlesseur Type A
Catégorie : Véhicule
Longueur : 6,10 m

Blindage : 75 Points de Vie
Vitesse Maxi : 6D+2
Vitesse de Combat : 4D+2
Niveau de Maniabilité : +1

ÉquiPack Classe B : OP Niveau 1, SatSys, Générateur à Fusion Modèle Standard, EchoScanner LP, 1 Extincteur Standard.

Arme : Non
Écran : Non

Capacité : 1 Pilote – 4 Passagers
Soute : 600 kg

Le Système Alpha

Alpha

Il s'agit d'un système situé dans la partie centrale de Miwéa. Il est entièrement sous le contrôle de la MégaCorp AuraCorp, l'une des plus puissantes existantes. Le système est d'ailleurs réputé pour être protégé par plusieurs flottes de première catégorie disposant des derniers raffinements technologiques mis au point par les différentes filiales du gigantesque consortium auquel aucun domaine d'activité ou presque n'échappe. En effet, AuraCorp. conçoit et fabrique pratiquement tout ce qui peut se vendre dans des domaines aussi variés que les transports, l'énergie, l'agroalimentaire, la chimie, l'informatique, etc. et est également très présent dans le domaine des services avec les services bancaires, les assurances... Le siège d'AuraCorp se trouve sur Aura, la quatrième planète du système Alpha, la plus importante par sa population.

Aura

Il s'agit d'une des plus importantes planètes des galaxies jumelles. Son gouvernement (ainsi que le gouvernement du système) est entièrement sous le contrôle du conseil d'administration d'AuraCorp. Sa population est estimée à plus de 350 milliards d'habitants, ce qui correspond à une très forte densité de population même pour une planète dont le diamètre avoisine les 20 000 km et dont la surface est recouverte à 65% par les terres émergées. Aura est par conséquent très dépendante d'un point de vue alimentaire car elle ne peut absolument pas se suffire à elle-même. La majorité de la nourriture provient de la planète agricole du système, Arda, la troisième planète du système. Aura possède quatre principaux continents dont le principal est Argis, sur lequel on trouve Altéa la capitale du système.

Aura possède une gravité d'environ 1,1g ainsi qu'une atmosphère respirable composée principalement d'azote et d'oxygène, la pression atmosphérique au niveau du sol est d'environ 1000 HPa.

Altéa

Capitale d'Aura et du système Alpha, il s'agit d'une gigantesque mégalopole comprenant plus de 20 milliards d'habitants et s'étendant sur plusieurs millions de km². Elle est divisée en plusieurs quartiers dont les principaux sont le quartier administratif central, le quartier des affaires et différents quartiers résidentiels. On y trouve bien entendu les bâtiments du siège d'AuraCorp qui forment une cité au cœur de la ville où travaillent pas moins de 15 millions de personnes. Ces bâtiments sont disposés de façon concentrique : on distingue ainsi la Ceinture qui est constituée par un ensemble de grattes-ciel disposés de façon circulaire et

qui marque l'entrée dans les bâtiments du siège qui font également office de bâtiments gouvernementaux pour la ville, la planète et le système. Au delà de la Ceinture et ses tours qui peuvent atteindre pour certaines plusieurs kilomètres de hauteur, se trouve une zone intermédiaire, l'Anneau, qui occupe une surface importante et qui est principalement constituée d'espaces verts et de jardins. Au centre, on trouve le Dôme, un gigantesque bâtiment dont la base a un diamètre de plus de 2 km et qui bien qu'il culmine à près d'un kilomètre d'altitude est plus étendu encore en profondeur, la demi-sphère visible n'étant que « la partie émergée de l'iceberg ».

Shelten Kork

Il s'agit d'un quartier se situant dans la partie sud d'Altéa. S'étendant sur plusieurs milliers de km², ce quartier regroupe au bas mot 30 millions d'habitants. Il s'agit principalement d'un quartier résidentiel mais assez typique comportant de nombreux commerces exotiques. On trouve de tout à Shelten Kork, même si la police d'Altéa essaye de surveiller et de réguler au maximum les échanges dans ce quartier haut en couleur, il n'est pas rare de pouvoir mettre la main sur de nombreux articles pas toujours très légaux. Tout ceci explique pourquoi on y trouve une foule bigarrée assez dense, ce qui s'explique également par la possibilité de trouver de nombreux articles classiques à bon prix même s'il ne sont pas toujours en parfait état. Les quartiers se situant autour des zones de convergence sont très animés et remplis en permanence d'une foule de gens provenant d'horizons très divers. Cependant dès que l'on s'éloigne des zones de convergence, on s'enfonce assez vite dans des quartiers assez malfamés, où la violence est monnaie courante malgré les efforts de la police et de la municipalité d'Altéa. Il est certain que la structure labyrinthique de ces quartiers ne favorise pas la tâche des forces de l'ordre qui doivent régulièrement laisser filer leurs proies qui ont en général une bien meilleure connaissance du terrain.

Le Système Strox

Strox

Strox est un système carrefour de Miwéa. Il s'agit d'un système assez anodin comportant deux planètes telluriques (Redimia et Nemidia) et trois planètes joviennes (gazeuses). Redimia est une planète extrêmement peu accueillante car située beaucoup trop près de l'étoile du système appelée Strixia, une étoile rouge de type M. Nemidia l'autre planète tellurique du système est légèrement plus accueillante et possède d'importantes richesses minières.

Nemidia

Deuxième planète du système Strox, d'un diamètre d'environ 8000 km, Nemidia est une planète tellurique assez peu accueillante. Etant très proche de son étoile son climat est particulièrement extrême le jour (température comprise entre 80 et 120°C selon les latitudes) et n'est supportable qu'à certaines périodes de la journée planétaire, car la nuit est elle-même glacée. Cependant, la journée planétaire de cette planète dure pratiquement une année standard car sa rotation sur elle-même est très lente. La durée de sa révolution est d'environ une année standard et demie. Tout ceci a toujours obligé les habitants de cette planète à être des nomades se déplaçant à la surface de la planète pour rester en permanence dans une des deux zones tempérées que comporte la planète, l'une correspondant au matin dans laquelle il fait en permanence jour et une qui correspond au soir après le couché du soleil et qui est plongée dans une nuit perpétuelle. Nemidia est une planète rocheuse dont les sous-sols sont riches en minerais de différents métaux et de différents minéraux, son climat est très spécial du fait de la très longue durée de sa rotation et il est courant que des vents violents balaient sa surface à des vitesses supérieures à 200 km/h. Dans ce genre de cas, il est vital de pouvoir s'abriter car des blocs de rochers de plusieurs dizaines de kilos peuvent être emportés par le vent et causer d'importants dégâts.

Nemidia possède une gravité de 0,95g et son atmosphère est globalement respirable même si sa forte teneur en oxygène demande un certain temps d'adaptation. La pression atmosphérique est d'environ 1000 HPa et la composition atmosphérique est la suivante : 25% O₂, 75% N₂.

Le gouvernement de Nemidia possède un fonctionnement assez complexe. Il est constitué par des représentants des principales cités-nomades, les moins importantes étant généralement rattachées à des cités de plus grande taille ou regroupées au sein d'une alliance de petites cités. Les intérêts divergents des diverses parties constitutives de ce gouvernement ont pour effet d'en réduire considérablement le pouvoir, aucune décision d'importance ne pouvant être prise, chacun cherchant à préserver son indépendance. Seules les décisions concernant des questions où les intérêts convergent peuvent être prises. C'est ainsi que les stations orbitales disposent de systèmes de défense et de contrôle certes modestes mais plutôt efficaces.

Stations Orbitales

Deux stations orbitales non géostationnaires gravitent autour de Nemidia : Noctis du côté nuit et Lumen du côté jour. Elles servent de zones de contrôle pour accéder à chacun de ces secteurs. Les contrôles douaniers sont assez strictes. De tailles relativement modestes, elle ne servent quasi exclusivement que de zones de transit.

Les Cités Nomades

Etant données les particularités de Nemidia, la planète qui est divisée en deux secteurs, un toujours du côté jour et l'autre toujours du côté nuit, il est nécessaire que les villes situées sur cette planète soient mobiles. D'où le principe des cités nomades, constituées par de gigantesques plates-formes sur répulseurs. Ces cités ont réellement pris leur essor depuis la réapparition de la technologie AntiGrav même si ces cités nomades ont depuis toujours existé. Les anciennes cités-nomades étaient constituées de différents éléments mobiles transportés par de nombreux et gigantesques véhicules utilisant principalement des chenilles. Cependant grâce aux nouvelles cités nomades, Nemidia connaît une phase de croissance sans précédent et possède un outil permettant de réellement exploiter les très importantes richesses minières qu'elle possède.

Ces gigantesques cités sur répulseurs se déplacent régulièrement tout au long de l'année de manière à rester dans une zone tempérée de Nemidia, c'est à dire disposant d'une température pas trop extrême. Elles se trouvent dans deux zones principalement, la zone Noctis en permanence dans la nuit et la zone Lumen en permanence dans le jour.

Les cités-nomades disposent de systèmes spécifiques afin de protéger leurs occupants des fréquentes tempêtes qui sévissent sur Nemidia. Lorsque l'alerte est donnée de gigantesques panneaux se déploient au niveau des secteurs se trouvant en bordure afin de protéger la ville et ses habitants. Ces derniers rejoignent en général au plus vite l'abri le plus proche.

Jora 4

Il s'agit d'une des plus importantes cités-nomades de la zone Lumen, sa population est estimée à 20 millions d'habitants. Elle s'étend sur une superficie d'environ 80 km².

Comme toutes les cités-nomades, Jora 4 est divisée en Secteurs qui correspondent aux différentes plates-formes AntiGrav constituant la ville. En tout, 16 plates-formes principales constituent la ville (les 16 Secteurs qui ont une superficie de 4 km²) auxquelles se joignent d'autres plates-formes plus petites constituant les abords de la ville et qui ont une surface quatre fois moindre (les Bordures qui ont une superficie de 1 km²). Ces petites plates-formes sont plus mobiles que les grandes et peuvent plus facilement se déplacer, il arrive ainsi qu'on les fasse se déplacer même lorsqu'il n'y a pas de déplacement global de la cité-nomade. Les secteurs principaux ne se déplacent que très rarement, quasiment exclusivement lorsque l'ensemble de la ville se déplace. Il s'agit alors de la période de Transit qui peut durer plusieurs semaines même si en général elle ne dure que quelques jours de manière à ne pas trop perturber l'activité de la cité-nomade.

La Guilde des Chasseurs de Primes

Il existe plusieurs guildes de chasseurs de primes concurrentes à l'échelle des galaxies jumelles mais sur Nemidia, la plupart se sont regroupées afin de constituer une seule entité plus adaptée à cette planète assez particulière mais dont la légalité assez élevée attire régulièrement nombre de malfrats. Ceci explique pourquoi il est relativement lucratif d'être chasseur de primes sur Nemidia et notamment sur Jora 4. Ce sont d'ailleurs les chasseurs de prime qui font le plus gros du boulot concernant la capture des hors-la-loi, la police disposant de moyens relativement limités et se concentrant sur les actions de proximités et parfois sur des actions d'éclat afin de rappeler sa présence à tout le monde.