

EMPIRE MILLÉNIQUE

LE TROISIÈME MILLENIUM

FORCE NOIRE



LES FORCES EN PRÉSENCE



Au stellar 995, de la seconde myriade, l'Empire Millénique du Troisième Quadrant connu est dirigé par l'empereur NotoRiuss...

La communauté mystique de l'Ordre du Millenium instaure depuis des centaines de générations les lois stellaires du Grand Concepteur Universel.

Le Grand Concepteur est le créateur de toute chose ;

Le Grand Concepteur est énergie pure ;

Le Grand Concepteur est sagesse et savoir.

Les prêtres Ilodas, maîtres suprêmes des pouvoirs psioniques, perpétuent une tradition millénaire depuis le commencement de notre temps. Mais à l'aube de la nouvelle Ère, une étrange prophétie annonce l'arrivée d'un messie qui guidera à nouveau les peuples vers la lumière.

Les milleniums Tark-Ham et Gal-Ham sont les prédécesseurs de ce nouvel être élu du Grand Concepteur Universel. Mais peu importe son apparence, car pour les peuples de l'Empire Millénique, Il sera...

**LE
TROISIEME
MILLENIMUM**

Création & développement de l'univers,
Conception du jeu,
mise en page,
illustrations infographiques
Rick Demil

©2019 Auto-édition

TABLE DES MATIÈRES

Empire Millénique	2
Présentation	3
Compagnies impériales	13
Services impériaux du Renseignement	22
Forces de l'Empire	29
Armement spécifique des forces	43
Unités spéciales	50
Recrutement dans les forces	54
Infrastructures militaires	60
Personnages de l'Empire Millénique	66
Force Noire	73
Naissance de la Force Noire	73
Services secrets des Ténèbres	76
Armée des Ténèbres	79
Mantagor 22	86
Armement expérimental	88
Droïdes spéciaux	91
Bases secrètes	94
Puissances Obscures des Ténèbres	96
Personnages de la Force Noire	102
Bellica	110

LE TROISIÈME MILLENIUM, logo LTM, Empire Millénique, Force Noire, Andromak, LLodas, Grand Concepteur Universel, Orlesia, Omega, Hillerr, Vandalis, Kalaguerr, Amazone stellaire, Sabroplasma, Carrius, Barthelima, Antarius, Tyrania, Gynesia, Cingulum, Calcinera, Tablinea, Frombola, Irona, Hosta, Androgunes, Homocanin, Seniorhott, Silimen, Cavorix, Ordre du Millenium, Notoriuss, la phrase « Au sein d'une petite galaxie, dans un autre espace-temps... », et toutes les marques, logos, lieux, noms, créatures, races, insignes/symboles/logos de races, véhicules, armes, unités, personnages, produits, illustrations et images tirés de l'univers de LTM sont protégés par les lois internationales du copyright.

© 2019 Rick Demil.

Ce livre ne peut être utilisé que dans le cadre du jeu de rôle space opera « LE TROISIÈME MILLENIUM ».

COMMENT LIRE CE LIVRE ?

LE TROISIÈME MILLENIUM (LTM) est un univers *space opera* avec son ambiance particulière et ses lois physiques singulières. Ainsi, ce n'est plus la terre avec sa Voie lactée, mais bien des mondes étrangers dans une autre galaxie et un autre espace-temps. Aussi, il va être demandé aux Meneurs de jeu (MJ), ainsi qu'à leurs joueurs, de se familiariser avec un vocabulaire bien spécifique. Le jargon de **LTM** emploie souvent des termes avec une prononciation particulière qui est signalée en italique dans le texte. par exemple, le signe « LL » est similaire à la lettre « y » dans les noms propres et les noms communs.

FORCES EN PRÉSENCE est un supplément **LTM** particulier car il se compose de deux parties distinctes : l'Empire Millénique et la Force noire, avec tous les détails concernant ces deux camps s'opposant dans une formidable épopée interstellaire.

Comme ce supplément s'adresse surtout aux experts de **LTM** détenteurs du Guide, toutes les mesures et expressions courantes sont dans le jargon du jeu.



Présentation

Un peu d'histoire...

L'Empire Millénique est un empire colonial dont les fondations ont été mises en place il y a un peu moins de deux mille années standards, soit à peu près cent myriades après la naissance de l'humanité. L'empereur RoxHann fut le premier souverain de cet imperium stellaire élu par le maître lIodas, Magnus. Il érigea ensuite la Table des Lois Impériales, une suite de commandements calquée sur les textes runiques du Grand Concepteur Universel et inscrite dans le *Kryptoir Millénique*. Ce précieux et unique ouvrage manuscrit est jalousement gardé par les LLodas, dans leur palais de verre, au sommet du Palais Impérial.

Alors que le premier Millenium, Tark-Ham, venait d'être élu par le Grand Concepteur Universel pour mille stellars de règne galactique, l'empereur RoxHann édifiait les bases de son imperium et faisait bâtir la première cité impériale : Centralis (*épi-centre* en Milen). Cette ville se trouve aujourd'hui sur le continent Primalis de la planète Barthelima (*Maison-de-l'Humain* en Milen).

Durant près de quarante années standards (selon le calendrier impérial), RoxHann gouverna la planète avec équité et efficacité au sein de ce qui allait devenir la Chambre Impériale. Les premiers prêtres de l'Ordre du Millenium (ODM), quant à eux, étaient chargés de protéger les peuples de la planète et de veiller sur leur instruction spirituelle.

Décades de Lumière

Ainsi l'Empire Millénique prospéra durant ce qu'on appelle les Décades de Lumière. Tout au long de la première myriade, l'imperium des humains colonisa toutes les planètes du système Orlesia : l'Empire Millénique prenait son véritable essor. Les premières expéditions vers le système voisin, Omega, débutèrent vers le stellar 500 de la seconde myriade (500-2), tandis que l'Empire Millénique constituait sa première flotte spatiale destinée à protéger le système Orlesia d'éventuelles agressions extérieures. Au Stellar Myr (An Mil), le Millenium Gall-Ham entama son règne stellaire, succédant ainsi au sage Tark-Ham, parti rejoindre l'Astral.

Au stellar de grâce 742-2, TekoSann devenait le premier gouverneur de la planète Sierra (*bel astre* en Milen), marquant ainsi le début de la colonisation du système Omega. C'est près de deux cents stellars plus tard que la 5^e Flotte Impériale vit le jour dans ce nouveau système solaire, sous le règne bienfaiteur du gouverneur OpheDann.

Temps de crise

Le stellar 950-2 marqua également le début de curieuses et soudaines désertions au sein des forces omegon. Les mouvements séditions sévèrent durant une dizaine d'années avant l'apparition des fameux Pirates de l'espace et de leur chef, le tristement célèbre Kalaguerr (voir la section **Force Noire**). Dix stellars plus tard, une première assemblée extraordinaire se forma au sein de la Chambre Impériale du système majeur Orlesia, sous la présidence du nouvel empereur, HaRyann. Durant le règne de ce dernier, la Flotte se dota des premières armes offensives tandis que les Troupes gonflaient leurs effectifs en hommes et en matériels. Cette course précipitée à l'armement déplut à l'ODM et l'empereur dut restreindre quelques budgets reconnus trop « ambitieux » par le maître Magnus.

Déclin d'Omega

L'arrivée de l'empereur NotoRiuss en 980-2 rétablit l'ordre des choses et l'argent des contribuables fut réinvesti dans des projets plus scientifiques.

Cependant, dans le système Omega, les choses se présentaient autrement. La première élection du gouverneur stellaire UkeRann marquait le début d'une ère de troubles pour le jeune imperium. Tout d'abord, l'avènement des Amazones stellaires ainsi que leur coalition avec les Pirates de l'espace stoppa définitivement l'expansion de l'Empire Millénique. Durant cette même année de 981-2, un puissant prêtre du nom de HillHermann quitta soudainement ses frères milléniques pour rejoindre les Puissances Obscures des Ténèbres, le côté maléfique de la source psionique. Cet événement, qui semblait d'abord n'être qu'un simple fait divers, entamait en fait le déclin du gouvernement omegon destiné pourtant à un avenir prometteur par le gouverneur stellaire UkeRann.

Les années suivantes affirmaient la déstabilisation de la situation politique du gouverneur de Sierra par la constitution de la Flotte Pirate de Tyrania et des Forces Royales de Gynesia, la terrible armada de la reine amazone Ortellia (voir la section **Force Noire**).

Certaines rumeurs rapportées à l'empereur NotoRiuss révélèrent l'incompétence du gouverneur stellaire UkeRann face à de tels événements. Son inertie décida l'Empereur à réarmer sa flotte et ses troupes, malgré les recommandations de son mentor et ami, le maître Magnus.

En 989-2, le nom d'Hillerr, prince des Ténèbres, effleura tous les puissants esprits de l'ODM. Le prêtre obscur fit sa première déclaration de guerre à l'Empire Millénique en prenant d'assaut les forces d'Omega, sur la planète Sierra : c'est la tristement célèbre Bataille de Sierra (**LTM : Le Guide**).

Guerre froide

Après le cuisant affront de la Bataille de Sierra, le gouverneur stellaire UkeRann a été déchu officieusement de ses fonctions législatives, mais pour des questions de

stabilité et d'intégrité politiques de l'imperium, il a été laissé en place et reste pour l'instant le souverain officiel d'Omega. Le système, devenu aujourd'hui le refuge des forces du Mal, ne présente aucun optimisme quant à son avenir et son déclin menace directement la survie de l'empire humain.

À sa réélection en 990-2, l'empereur NotoRiuss décide de contre-attaquer d'une manière subtile et certainement plus efficace. Il crée une cellule de crise au sein du Sénat Impérial. Ce bureau spécial a pour mission de recruter secrètement des volontaires triés sur le volet et dont le dévouement pour l'Empire Millénique est indiscutable : ce sont les Missionnaires impériaux (**LTM : Le Guide**).

Imperium

L'Empire Millénique est une fédération de mondes, c'est-à-dire un groupement de gouvernements respectant une même constitution, celle inscrite dans la Table des Lois impériales (ci-après). Contrairement à une confédération de systèmes planétaires, où les membres dominant le gouvernement central, dans L'Empire Millénique, le gouvernement central de Barthelima prend le pas sur ses membres. Ce gouvernement central est représenté par le Sénat.

Sénat impérial

Cette immense rotonde, située à l'épicentre de la base pyramidale du Palais impérial de Centralis, rassemble tous les sénateurs représentant chacun un monde colonisé par l'Empire Millénique. Face à eux se trouvent le Chancelier, le maître Magnus et l'Empereur présidant chaque séance plénière.

Dans l'immense salle du Sénat impérial, les sénateurs, accompagnés parfois de dignitaires politiques comme des Préfets ou des légats importants, débattent et discutent – parfois sur un ton proche de l'hystérie – des lois et procédures qui constituent leur culture native, et qui peuvent s'élever à près de cent lois par sénateur. L'assemblée plénière est réunie régulièrement, environ une fois par période, mais de nombreuses réunions sont organisées de manière plus ponctuelle, et ce en

fonction des crises politiques (comme il y en a de plus en plus depuis l'avènement de la Force Noire) où des événements majeurs se déroulant au sein de l'Empire Millénique. Cela peut conduire à plus d'une centaine d'assemblées plénières par stellar, si l'actualité politique est particulièrement chargée (ce qui est le cas en ces temps de troubles). Le reste du temps, des comités et des sous-comités, représentant les différentes factions gouvernementales, se réunissent dans le Sénat. Cependant, ces comités ont lieu à l'écart de la rotonde, dans les bureaux privés de chaque ambassade planétaire qui se trouvent derrière chaque plate-forme de la rotonde, et où les sénateurs et leurs équipes politiques peuvent se rencontrer et s'arranger avant les votes cruciaux.

L'omniprésence des soldats de la Garde Impériale incite même les plus coléreux des sénateurs à trouver une solution pacifique aux différentes crises que traverse l'Empire Millénique.

SÉNATEURS

Chaque sénateur est élu pour cinq stellars par le gouverneur de la planète qu'il représente. Il y a donc cinq sénateurs à chaque séance qui occupent les loges sénatoriales garnissant la paroi hémisphérique du Sénat Impérial.

Seuls les gouverneurs et leurs conseillers sont élus démocratiquement par les peuples de la planète qu'ils dirigent. Les sénateurs sont désignés directement par les dirigeants planétaires. Les postes de sénateurs sont extrêmement prisés car ils représentent des positions de pouvoir, bien supérieur à ceux des dirigeants qui les désignent. C'est pour cela que les mandats ne sont en fait des quinquennats, soit la moitié d'un décennat gouvernemental.

De cette manière, les décisions prises par le Sénat Impérial sont représentatives de l'opinion de la majorité des citoyens de l'Empire Millénique, même ceux du système corrompu Omega, ou du gouvernement cyborg de Hermes, dirigé par un Betadroid protocolaire.

TABLE DES LOIS IMPÉRIALES

Empereur RoxHann

Les dix premiers commandements (et leurs articles) forment la déclaration des droits fondamentaux de chaque citoyen. Ils sont issus du premier chapitre du Kryptoir Millénique. Tous les autres commandements (et leurs articles) ont été proposés par l'empereur RoxHann, le 1er révolu du Calendrier impérial et ratifiés le 15e révolu suivant. Ces textes ont été mis à jour et ratifiés par le Sénat en l'An de Grâce 001-2.

I^{ER} COMMANDEMENT

Le Sénat ne fera aucune loi qui oblige l'exercice de la religion de l'ODM, ni qui restreigne la liberté de parole ou de la Presse, ou le droit qu'a le peuple de s'assembler paisiblement et d'adresser des pétitions à un monde colonisé pour le redressement de ses griefs.

II^E COMMANDEMENT

Une Milice bien organisée étant nécessaire à la sécurité de l'Empire Millénique, le droit qu'a le peuple de détenir et de porter des armes sera transgressé.

III^E COMMANDEMENT

L'Empire Millénique ne peut loger de troupes chez l'habitant en temps de paix.

IV^E COMMANDEMENT

Le droit des citoyens d'être garantis dans leur personne, leur domicile, leurs biens, contre les perquisitions et saisies non motivées ne sera pas violé, et aucun mandat judiciaire ne sera délivré, si ce n'est sur présomption sérieuse, corroborée par preuves et témoignages dignes de confiance, ni sans que ce mandat décrive particulièrement le lieu à perquisitionner et les personnes ou les choses à saisir.

V^E COMMANDEMENT

Nul ne sera tenu de répondre d'un crime terminal ou infamant sans un acte de mise en accusation, spontané ou provoqué, d'un grand jury, sauf en cas de crimes commis pendant que l'accusé servait dans les forces de l'Empire Millénique, en temps de guerre ou de danger public ; nul ne pourra pour le même délit être deux fois menacé dans sa vie ou dans son corps ; nul ne pourra, dans une affaire criminelle, être obligé de témoigner contre lui-même, ni être privé de sa vie, de sa liberté ou de ses biens sans procédure légale régulière ; nulle propriété privée ne pourra être expropriée dans l'intérêt

public sans une juste indemnité.

VI^E COMMANDEMENT

Dans toutes poursuites criminelles, l'accusé aura le droit d'être jugé promptement et publiquement par un jury impartial, d'être instruit des chefs d'accusation, d'être confronté avec les témoins à charge, d'exiger par des moyens légaux la comparution de témoins à décharge, et d'être assisté d'un juriste pour sa défense.

VII^E COMMANDEMENT

Les procès devant jury sont de droit si le litige porte sur un différend de plus de 20 pecuns.

VIII^E COMMANDEMENT

Les cautions et les amendes excessives, ainsi que les châtiments cruels ou exceptionnels, sont interdits.

IX^E COMMANDEMENT

L'énumération des droits fondamentaux dans les commandements précédents ne doit pas être interprétée comme niant l'existence d'autres droits.

X^E COMMANDEMENT

Les pouvoirs qui ne sont pas délégués à l'Empire Millénique par la présente table et dont l'exercice n'est pas interdit par elle aux mondes fédérés, sont réservés aux mondes impériaux respectivement, ou aux peuples autochtones.

XI^E COMMANDEMENT

La Haute Cour de Justice ne peut juger des poursuites à l'encontre d'un des mondes fédérés de l'Empire Millénique à l'initiative du citoyen d'un autre monde colonisé ou d'un ressortissant autochtone.

XII^E COMMANDEMENT

La procédure de l'élection gouvernementale est modifiée, de façon à ce qu'un Gouverneur et son Conseil soient élus exclusivement par le peuple.

XIII^E COMMANDEMENT

L'esclavage est formellement interdit sur le territoire de l'Empire Millénique et pour toute entité intelligente.

XIV^E COMMANDEMENT

Tout entité intelligente (Humain, Androgunes, Seniorhott, Homocanin, Silimen) né au sein de l'Empire Millénique peut en devenir citoyen.

XV^E COMMANDEMENT

Le droit de vote ne peut être restreint ou refusé en raison de la race du citoyen.

XVI^E COMMANDEMENT

Un monde fédéré peut lever un impôt local sur le revenu.

XVII^E COMMANDEMENT

Les Sénateurs sont élus au suffrage direct par leur Gouverneur pour cinq stellars.

XVIII^E COMMANDEMENT

Le droit de vote ne peut être restreint ou refusé en raison du sexe ou du genre du citoyen.

XIX^E COMMANDEMENT

Le Chancelier est élu au premier révolu du stellar et pour ce stellar seulement au suffrage direct par les Sénateurs.

XX^E COMMANDEMENT

La peine terminale ne peut être prononcée pour quel crime que ce soit (sauf en cas d'atteinte à la vie de l'Empereur) et sera commuée en réclusion à perpétuité.

XXI^E COMMANDEMENT

Le droit de vote ne peut être restreint ou refusé en raison du non-paiement d'un impôt.

XXII^E COMMANDEMENT

Le droit de vote des citoyens de plus de 20 stellars ne peut être restreint.

Chancelier

Le Chancelier préside toutes les séances plénières et les différents comités hors calendrier. Il est présent pour le bon déroulement de chaque séance et pour éviter les débordements. Il a toute autorité sur la Garde Impériale pour faire évacuer manu

militari d'éventuels sénateurs ne respectant pas le protocole impérial, et autres perturbateurs.

Le Chancelier est là également pour ratifier les lois internes votées en comités pour les différents mondes de l'Empire Millénique. Les autres lois étant ratifiées uniquement par le *Conseil des Dix*.

Chambre Impériale

Le gouvernement central de Barthelima dispose également d'une salle où se rassemblent en comité restreint l'Empereur et ses conseillers, ainsi que le maître des LLodas, Magnus. Cette pièce aux dimensions modestes se situe dans la partie pyramidale supérieure du Palais impérial. Elle est constituée d'une table centrale au bout de laquelle est assis l'Empereur. De part et d'autre sont disposés les dix Aspirants impériaux qui constituent le *Conseil des Dix*. À l'autre bout de la table se trouve le vénérable maître Magnus, prêtre suprême de l'ODM.



C'est dans ce comité restreint que l'empereur NotoRiuss a pris la décision de créer la cellule de crise des Missionnaires impériaux.

Empereur

Tous les dix stellars, les éminents membres de l'ODM désigne parmi les Aspirants impériaux le plus sage et le plus puissant des Prêtres Spirits. C'est ainsi qu'en 980-2 a été élu NotoRiuss dont le mandat sera renouvelé en 990-2.

L'Empereur dirige tout l'Empire Millénique, composé des deux systèmes Orlesia et Omega, soit cinq mondes colonisés, sans compter les lunes. Il est également le président du Sénat Impérial – comme Chancelier suprême – et le chef des armées. Il a donc autorité sur tout et possède le droit de veto sur toutes les décisions prises au sein du Sénat Impérial. Cependant, la sagesse de NotoRiuss n'a fait que l'Empereur n'a usé que d'une fois de ce pouvoir suprême lors du schisme d'Omega, juste après la Bataille de Sierra.



Conseil des Dix

Cependant, l'Empereur ne peut pas diriger seul et ne peut pas prendre les décisions à sa propre initiative, car ce serait contraire à la constitution impériale issue de la Table des Lois Milléniques. C'est pourquoi un conseil a été constitué autour de l'Empereur pour l'aider dans la gestion de ce royaume galactique : c'est le *Conseil des Dix*. Comme son nom l'indique, ce comité regroupe dix conseillers qui sont les plus puissants Prêtres milléniques, et les plus sages aussi. Ces aspirants impériaux sont en fait des empereurs potentiels qui seront désignés chacun leur tour par les Prêtres LLodas.

Chaque membre dirige un comité permanent constitué d'autres prêtres – comme les diplomates – mais aussi de sénateurs, d'ambassadeurs, et autres bureaucrates fonctionnaires résidant sur les mondes de l'Empire Millénique.



Le **Comité des affaires impériales** s'occupe du fonctionnement administratif de l'Empire Millénique et de toutes ses institutions. Il a le droit d'ingérence dans les gouvernements planétaires et leurs différentes provinces.

Le **Comité des affaires judiciaires** a pour mission la sécurité et l'ordre. La Haute Cour de Justice et la Milice Impériale relèvent directement de son autorité.

Le **Comité de la politique extérieure** représente la diplomatie impériale auprès des éventuels peuples intelligents vivant au-delà de l'Empire Millénique, comme actuellement les Tablins.

Le **Comité de l'économie et de l'industrie** est chargé de contrôler la réglementation industrielle et de la prévision économique et financière.

Le **Comité de l'intégration et de la citoyenneté** est responsable de l'accueil des différents indigènes au sein de la constitution impériale.

Le **Comité de la Sécurité** est responsable de la défense militaire de tous les mondes de l'Empire Millénique. Le comité exécutif est constitué de l'état-major des Forces de l'Empire.

Le **Comité des activités sociales** gère les institutions de l'emploi et des relations sociales.

Le **Comité de l'enseignement et de la recherche** élabore la politique et les orientations de l'Empire Millénique en matière de recherche et d'éducation et veille à leur mise en œuvre.

Le **Comité de la santé** a autorité sur l'hôpital public et privé, et l'organisation des soins.

Le **Comité du Budget et de la Fonction publique** est chargé de la préparation et de l'exécution du budget, ainsi que du contrôle économique et financier des différentes compagnies impériales.

Ordre du Millenium

Cet ordre religieux a été fondé en même temps que l'Empire Millénique par le Prêtre suprême des LLodas, maître Magnus. Il constitue les bases de la constitution impériale et la caste dominante des Prêtres milléniques. Le Palais millénique est une pyramide de verre située au sommet du Palais impérial et seuls les élèves de l'École Millénique (voir le chapitre des **Compagnies Impériales**) y sont autorisés pendant leurs classes. Même NotoRiuss en personne ne peut entrer car c'est Magnus qui vient personnellement aux séances plénières de la Chambre Impériale ou à certaines assemblées extraordinaires au sein du Sénat. L'ODM abrite aujourd'hui dix LLodas, dont le maître Magnus. Chaque LLodas est en perpétuelle connexion avec un des sanctuaires disséminés sur les mondes de l'Empire Millénique. On dit que ces créatures nées de la fusion de l'Énergie pure et de l'Esprit du Grand Concepteur étaient bien plus nombreuses avant la naissance des premiers humains, qui seraient eux-mêmes créés des mains de Magnus.

L'ODM est avant tout une religion monothéiste à part entière basée sur la connaissance du Grand Concepteur Universel, créateur de la galaxie Andromak, et de son principal messenger, le Millenium. La plupart des citoyens de l'Empire Millénique – en majorité des humains – sont des adeptes de l'ODM, communément appelés des « odems ». Plusieurs fois par période, chaque *odem* se rend en pèlerinage dans un des sanctuaires de l'ODM pour y prier ou expier ses fautes.

Depuis la création de l'ODM, à chaque début de myriade, un des lloas est désigné par le Grand Concepteur et devient son messenger pour la myriade à venir. C'est la séance du *Natalis*.

Depuis l'avènement du Millenium Gall-Ham, l'ODM participe activement au fonctionnement de l'Empire Millénique et aux affaires impériales internes. C'est ainsi que Magnus fait maintenant partie de la chancellerie du Sénat Impérial lors des séances plénières et participe à toutes les réunions de la Chambre Impériale.

Gouvernements planétaires

Chaque monde de l'Empire Millénique est dirigé par un gouvernement impérial constitué sur le même schéma que celui de Barthelima. En effet, même si la planète du système central abrite le siège de l'Empire Millénique, elle dispose d'un gouvernement local pour les affaires courantes de la planète.

Gouverneurs

Chaque monde colonisé par l'Empire Millénique est dirigé par un haut fonctionnaire élu au suffrage universel par les peuples qui l'habitent, toutes races confondues, pour un décennat, renouvelable à tacite de reconduction. Il arrive que beaucoup de gouverneurs ne sont remplacés qu'après leur mort.

Le plus souvent, et pour des raisons d'éthique, la race du gouverneur représente celle du peuple indigène de la planète. Ainsi, le gouverneur de Carrius est un Seniorhott, et celui de Hermes est un Betadroid protocolaire (et non un Silimen). Si aucun Androgunes n'a été jusqu'à aujourd'hui nommé gouverneur de Barthelima, l'équité avec les Humains est respectée au Conseil.

Le Gouverneur est la personne qui est chargée de diriger une planète, sur le plan civil et militaire. Il gouverne au nom de l'Empire Millénique et en détient le pouvoir exécutif. Il fait appliquer les lois impériales votées au Sénat. Il constitue lui-même son gouvernement composés de conseillers et désigne son représentant légal au sein du Sénat. Le Gouverneur est placé sous la haute autorité de l'Empereur et n'est pas responsable devant le Sénat Impérial.



Conseillers

Un Conseiller est un agent du pouvoir gouvernemental qui est à la tête d'un ministère dont les attributions sont calquées sur les Comités de la Chambre Impériale. Ainsi, il y a un conseiller des Affaires impériales, ou un conseiller de la Sécurité. Il dirige les institutions locales qui sont sous ses ordres, représente le gouvernement

pour ce qui concerne son ministère et représente son administration au sein du gouvernement. Il agit sous la direction du Gouverneur. Il est responsable devant le pouvoir exécutif de la bonne exécution des services qu'il dirige.

Les conseillers se déplacent souvent dans les provinces de leur planète afin de contrôler les actions de chaque *Préfet* dont ils sont responsables devant le gouvernement.

Préfets

Chaque planète impériale est divisée en régions territoriales appelées provinces. Chaque province est présidée par un Préfet, un haut fonctionnaire élu par le gouvernement planétaire, pour un mandat de cinq stellars, non renouvelable. Le gouvernement de chaque planète étant un état unitaire et centraliste, les provinces n'ont aucune autonomie législative, ni réglementaire. En revanche, elles reçoivent du gouvernement une partie des allocations planétaires et possèdent un certain budget que leur Préfet a pour mission de répartir dans différents domaines.

Légats

Au sein de l'Empire Millénique, chaque province est occupée par des agglomérations. Leur superficie et surtout leur population peuvent varier considérablement. La plus peuplée, Centralis, possède plus de huit millions d'habitants, les moins peuplées, comme les bleds, en compte moins d'une centaine.

Malgré les disparités de la population et de la superficie entre les agglomérations impériales, toutes possèdent la même structure administrative et les mêmes compétences légales (à l'exception des capitales planétaires). Les agglomérations intégrant les populations indigènes possèdent des spécificités juridiques. Ces cités ont également des règles particulières, notamment en ce qui concerne la milice locale.

Une agglomération est administrée par un conseil légataire, dont les membres sont élus au suffrage universel (suffrage direct) pour douze



stellars. Chaque conseil élit en son sein le Légat, qui est chargé – entre autres choses – d'appliquer les décisions du conseil, et son adjoint, qui peut recevoir certaines délégations. Le nombre de conseillers légataires est déterminé par la population de l'agglomération concernée.

Le Légat est responsable devant le Préfet de la province où se trouve son agglomération, et aussi une personne morale de droit public. Il dispose d'un budget constitué pour l'essentiel des transferts de l'Empire Millénique (dotation globale de fonctionnement, notamment) et des taxes locales (acquittées notamment par les professionnels indépendants et les compagnies locales) ; il s'occupe de l'administration locale (gestion des affaires sanitaires, des permis de construire, etc.). En tant que représentant de l'Empire Millénique dans l'agglomération, le Légat a aussi la charge des actes d'état civil (naissance, unions, décès, etc) et dispose également d'un pouvoir de police (sauf dans les capitales planétaires où cette compétence est assurée par le conseiller chargé de la Sécurité, sous l'autorité du gouvernement local).

Garde impériale

La Garde impériale a été constituée dès la création de l'Empire Millénique. Mais alors que cette dernière n'était au départ qu'une simple unité assurant la protection de l'Empereur, la Garde impériale est devenue un corps d'armée d'élite, une unité spéciale des Troupes impériales et entièrement dévouée à la personne de l'Empereur.

La Garde impériale constitue la force sur laquelle l'Empereur peut s'appuyer en toutes circonstances. Composée des plus valeureux soldats des Troupes, appelés Gardians (voir le chapitre **Forces de l'Empire**).

La mission principale de la Garde impériale est la protection de l'Empereur, mais aussi une unité combattante à part entière. Réserve des troupes régulières, elle forme son épine dorsale. Servant de modèle à l'armée, elle doit être irréprochable. Passivement, elle encadre également les autres troupes, et renforce la cohésion au

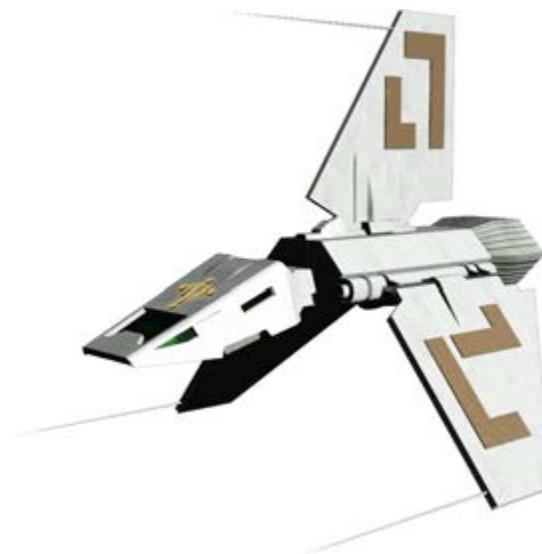


sein de toutes les unités par sa seule présence et son comportement. Elle est le ciment des Troupes impériales.

La Garde impériale accompagne l'Empereur et ses conseillers dans tous ses déplacements.

Transport impérial

Il est rare que l'Empereur et ses conseillers se déplacent hors du palais impérial sans une raison importante. Le cas échéant, il faut assurer leurs déplacements



Navette impériale

Modèle : ETA-9 Mercury
Type : navette blindée plénipotentiaire
Catégorie : B
Longueur : 50 fitts
Masse (à vide) : 107 500 pods
Équipage : 4
Passagers : 23 (dont 11 en cabines)
Capacité de la soute : néant
Propulsion : 3 cyclotrons HK-09G
Autonomie : [4D] centons
Vitesse aérienne : 0,9 sonic (20/300)
Vitesse stellaire : 0,7 célérité [CROISIÈRE]
Facteur célérique : [1.4]
Maniabilité : [+1]
Bouclier : [48]
Points de structure : [72]
Facteur de taille : [+9]
Armes : aucune
Senseurs :
de détection : 3 notics
d'attaque : 15 notics
Coût : NC

avec un maximum de sécurité. Ainsi a été conçue une navette spatiale destinée à transporter l'Empereur et sa suite, eux-mêmes escortés par un peloton de la Garde impériale.

Cette navette de classe *Mercury*, immatriculée **ETA-9**, est un transport spatial de moyen tonnage entièrement blindé et équipé d'une astronique de pointe. De par son aspect cruciforme, **l'ETA-9** rend hommage au célèbre chasseur stellaire **Venum**, et ce n'est pas par hasard car son concepteur est le même pour les deux appareils. La conception compacte de cette navette lui permet de résister à des impacts importants de lasers, aidé par un puissant blindage énergétique. Cependant, l'épaisse coque en alliage de tantalium accroît la masse de la **Mercury** et la rend peu maniable. Mais cette navette de transport impériale n'est destinée qu'à emmener ses passagers dans les meilleures conditions de sécurité et ne nécessite pas d'escorte ; ce qui permet une meilleure discrétion du convoi.

Il n'existe actuellement que deux modèles **ETA-9 Mercury**. Le premier sert à l'empereur NotoRiuss et à son Conseil des Dix, escortés par douze Gardians. La seconde navette est utilisée par le gouverneur stellaire UkeRann, au sein du système corrompu Omega. Il est cependant prévu la fabrication d'autres modèles destinés à la liaison entre des bâtiments de guerre de la Flotte, convoyant des officiers importants ou des troupes de soutien.

Poigne de l'empereur NotoRiuss

Depuis l'avènement de la Force Noire, l'Empire Millénique a modifié considérablement les relations qui existaient entre les deux systèmes colonisés. Il exerce sur les médias un contrôle bien plus supérieur à celui du début de ce siècle. Il est obligé en outre d'intervenir sur le plan politique avec tact afin de mettre en garde les partisans du prince Hillerr et de ses agents noirs.

Le schisme d'Omega

Avant les événements majeurs des stellars 80 de cette myriade, les informations circulaient librement entre les mondes impériaux. Les échanges intellectuels et culturels avaient permis à l'Empire Millénique de se développer rapidement dans presque tous les domaines. Mais ils ont contribué également à accélérer le déclin

du gouvernement omegon étant, grâce à lui, constamment informé des mouvements séditieux qui déchiraient les Forces de Sierra.

C'est ainsi qu'un climat d'incertitude s'est installé dans le système majeur. Le nouvel empereur, NotoRiuss, a décidé de réviser entièrement la politique impériale de communication instaurée au début de l'ère millénique et reconnue aujourd'hui trop fragile face aux troubles actuels.

Depuis plus de trois cents stellars, un puissant réseau informatique, Holotel, est capable de transmettre des informations dans tout l'imperium. Bien que sa mise en place a été onéreuse, cette installation permet aux impériaux de disposer d'un moyen de communication polyvalent et sophistiqué. Holotel est constitué de dizaines de milliers de transducteurs à annulation de masse reliés entre eux par une gigantesque matrice à liaisons sub-spatiales de type UHFSS (Ultra-Hautes Fréquences Sub-Spatiales). C'est le seul moyen de communication holographique permettant des transmissions en temps réel entre les mondes de l'Empire Millénique.

Cependant, son entretien revient effroyablement cher et chaque minute de communication coûte plusieurs centaines de pecuns aux communautés, un chiffre qui est multiplié par le nombre de transducteurs employés. Holotel est aujourd'hui utilisé par la majorité des foyers, ainsi que par les Compagnies et les différentes branches de l'armée impériale. Aussi, par le biais des médias, il permet de contacter toutes les planètes colonisées et donne au citoyen moyen le sentiment d'appartenir à une grande fédération. Néanmoins, le commun des mortels ne peut employer directement le réseau holographique de l'Empire Millénique. Quand il veut transmettre ou recevoir un message, il utilise son holophone et se connecte sur un fournisseur d'accès au réseau Holotel avec un abonnement en sus ; une infime contribution au gigantesque investissement que représente ce réseau interstellaire.

Peu de temps après son ascension au trône, l'empereur NotoRiuss a donc révisé entièrement la gestion de Holotel. Il a fait installer des serveurs-réseaux dans tous les postes pourvus d'un terminal Holotel. Ces serveurs sont reliés directement au *Réseau Artemis* des SIR (voir le chapitre **Services impériaux du Renseignement**). Ainsi, tous les messages transmis au travers de Holotel sont systématiquement filtrés par les agents des SIR et cryptés suivant leur niveau de confidentialité, ce qui a

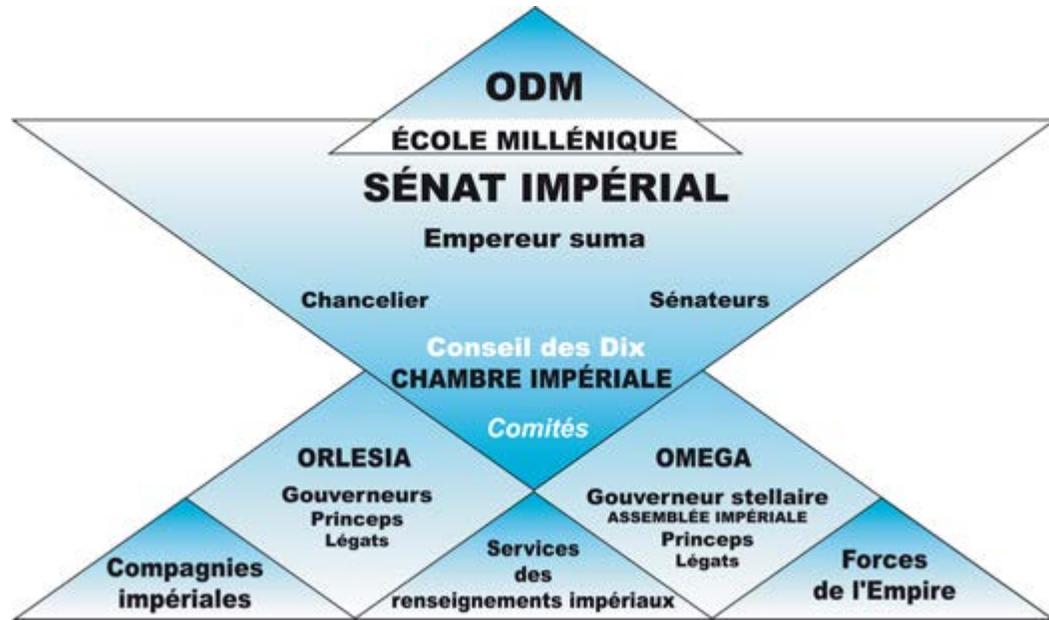
plusieurs conséquences. Il est maintenant beaucoup plus difficile de coordonner des mouvements séditieux sur une grande échelle car chaque interlocuteur dou- teux ne peut le décrypter que s'il possède le même code.

En outre, le système Omega se trouve « coupé » du reste de l'Empire Millénique ce qui empêche toute désinformation, issue de ce système corrompu, d'infiltrer l'im- perium d'Orlesia. Ainsi, les Agents noirs ne peuvent introduire des messages desti- nés à déstabiliser le système majeur Orlesia. Cependant, ce démantèlement du ré- seau Holotel a obligé récemment les SIR à dépêcher plus d'agents sur le terrain afin de continuer leurs investigations dans les réseaux clandestins omegon. La pa- rade de l'empereur NotoRiuss a été de recruter ses fameux Missionnaires impé- riaux afin de soulager la mission des SIR et d'épauler éventuellement leurs agents implantés sur la planète gouvernementale Sierra.

Aujourd'hui, sur la planète Sierra, les télécommunications publiques sont revenues dix siècles en arrière avec le retour des Postes impériales et tout le réseau matériel qui a du être remis au goût du jour (réseaux pneumatiques et drones). Cependant, les grandes institutions gouvernementales et la plupart des compagnies impériales

ont établi un réseau médiatique – l'Intranet – dont les lignes sont interconnectés et passent toutes par le noyau central contrôlé par les SIR.

Ainsi est né le Schisme d'Omega...



Compagnies impériales

Une Compagnie impériale est une organisation technocrate œuvrant dans un secteur d'activité précis et dont le fonctionnement interne est totalement contrôlé par des hauts fonctionnaires impériaux. Chaque compagnie dépend d'un des Comités de la Chambre impériale, suivant son domaine d'activité. Une compagnie est responsable de l'élaboration, de la conception et de la fabrication d'un produit ou d'un service. Elle doit rigoureusement suivre le cahier des charges imposé par son comité sénatorial de tutelle. Ainsi, chaque compagnie impériale dispose de moyens en matériels et en personnels suivant un budget voté par le Sénat et calculé en fonction de son dernier chiffre d'affaires. Celui-ci est d'ailleurs, chaque stellar, entièrement reversé sous forme de *Tribut* dans les caisses du Gouvernement central qui le redistribue avec équité suivant les besoins de chacune de ses compagnies. Un pourcentage non négligeable finira en primes de fin d'année pour les salariés méritants de la compagnie la plus productive.

Chaque compagnie possède sous sa direction plusieurs agences techniques et commerciales qui sont chargées de représenter leur maison-mère sur le terrain dans les domaines de l'exploitation (laboratoires de recherche, centres miniers, etc.), de la fabrication (usines) ou de la vente (stands commerciaux). Ainsi, les Agences impériales ont le devoir d'assurer directement la pérennité des produits et services de leur compagnie de tutelle.

En général, le siège social de chaque compagnie est implanté au sein même de la capitale stellaire Centralis, sur la planète gouvernementale Barthelima. Cependant, pour des raisons évidentes de proximité, certaines de ces grandes sociétés pu-

bliques sont installées plutôt sur la planète où leur secteur d'activité est le plus important. C'est le cas, par exemple, de la Compagnie Impériale du Commerce et de l'Industrie (CICI) dont les bureaux de direction sont installés sous la fameuse coupole de Bodega, la capitale de la planète commerciale Carrius. Chaque Compagnie impériale est dirigée par un haut fonctionnaire qui occupe la place de Directeur Général. Les agences, quant à elles, sont souvent gérées par un ingénieur ou un technicien expérimenté.

Il arrive parfois qu'une agence commerciale soit gérée par un privé, c'est-à-dire par un entrepreneur qui ne dépend pas directement de l'administration impériale. Cela permet de créer une certaine concurrence entre les agences d'une même compagnie dans le seul but d'améliorer sans cesse la qualité de leurs prestations et de leurs produits. Ceci ne peut qu'augmenter le chiffre d'affaires de la compagnie concernée et donner un large éventail de choix pour les consommateurs potentiels. Mais cette démarche est tout de même contrôlée par l'Empire Millénique afin de prévenir d'éventuelles fraudes et détournements de fonds.

En ces temps de troubles, beaucoup de réseaux clandestins se sont infiltrés par le biais d'agences privées dans l'unique dessein de gangrener les affaires de leur compagnie-mère. C'est pourquoi le Sénat impérial a décidé de constituer récemment une cellule de répression et de fraude au sein de la Compagnie des Douanes Impériales et de la Normalisation (voir plus loin dans ce chapitre). Les Compagnies impériales constituent le poumon de l'économie de l'Empire Millénique et permettent ainsi la stabilité politique de son gouvernement central.

Voici maintenant une description de toutes les compagnies de l'Empire Millénique implantées au sein du système majeur Orlesia, ainsi que de leurs principales agences.

Compagnie Impériale de l'Éducation



La Compagnie Impériale de l'Éducation ou **CIE** [prononcer *sié*] est l'une des institutions les plus importantes de l'Empire Millénique. C'est la seule société de l'Imperium à but non lucratif (article 901-1 sur les institutions impériales d'utilité publique).

La **CIE** gère l'ensemble de l'instruction et de l'éducation des peuples pensants administrés par l'Empire Millénique, sous la tutelle du comité de l'Enseignement et de la Recherche.

Il faut savoir qu'au sein de l'Empire, l'école est uniquement laïque et n'est obligatoire qu'à partir de l'âge de 20 stellars. Durant sa jeunesse et jusqu'à la fin de son adolescence, un citoyen impérial est principalement éduqué par sa famille qui lui inculque les principales vertus de la vie en société. Pour l'Empire Millénique, un administré ne peut entrer dans la vie active qu'à partir du moment où il est dégagé de toutes obligations d'ordre sanitaire ou familiale (la puberté, par exemple). Ces conditions physiques et morales sont stipulées dans la **Table des Lois Impériales** (voir la table dans le chapitre précédent). Ainsi, un citoyen est vraiment pris en considération par l'Empire Millénique lorsqu'il a atteint sa maturité « légale ». Cependant, pour des raisons sociales impondérables (orphelin, handicapé physique ou mental), un jeune citoyen peut être « éduqué » par un tuteur désigné par la **CIE**, généralement un vieux prêtre, qui va lui enseigner la vie ainsi que lui donner un aperçu de la Voie millénique. Toutefois, tôt ou tard, le jeune élève devra prendre place sur les bancs d'école.

École Normale de l'Empire

L'**ENE** [prononcer *éné*] constitue le passage obligatoire de tous les impériaux majeurs avant d'acquérir un diplôme ou une licence. Seuls les futurs prêtres de l'ODM ne passent pas à cet endroit (car ils sont déjà en éducation).

L'**ENE** est la plus grande agence après les Cessions Impériales et dispose de plusieurs établissements placés dans les capitales planétaires ainsi que les mégapoles et les cités. Cette grande école aux structures conventionnelles propose un « tronc commun » regroupant tous les domaines, de l'Histoire à la Géographie, en passant par les sciences et la culture. À la différence des autres établissements scolaires qui proposent des cours accélérés multimédia, l'**ENE** dispose toujours de véritables professeurs, d'ingénieurs et de prêtres, qui dispensent des cours principalement théoriques.



Tous les élèves, communément appelés « enarks », effectuent au sein de l'**ENE** un cycle scolaire d'une année standard et peuvent ensuite accéder, après réussite, au cycle scolaire supérieur.

École Polytechnique de l'Empire

L'EPE [prononcer *épé*] est la plus grande université de la **CIE** et propose la plus grande diversité de diplômes. Tous les techniciens, ingénieurs et Astropilotes passent par cette grande école technique afin d'obtenir leur licence.



Pour faciliter son fonctionnement complexe et dynamique, l'**EPE** est scindée en plusieurs branches spécifiques afin de former une catégorie de lauréats.

Faculté des Sciences polyvalentes

Ce département de l'**EPE** accueille et forme les étudiants en transits et les stagiaires comme les Astropilotes et les agents impériaux. Entièrement multimédia, les cours par hypnose forment les recrues en moins d'une année scolaire.

Faculté de Commerce

Ce secteur spécifique forme tous les commerçants et la plupart des artisans indépendants.

Faculté de l'Administration

Ce département forme tous les bureaucrates de l'Empire Millénique et les hauts fonctionnaires.

Faculté du Génie Industriel

C'est le plus important secteur de l'**ENE** qui forment principalement les ingénieurs et les techniciens. C'est aussi dans cette branche d'instruction que sont élaborés les logiciels spécifiques destinés aux droïdes.

École Militaire des Forces Impériales

L'**EMFI** [prononcer *anfj*] forme durant une année complète tous les professionnels des forces armées de l'Empire Millénique. Les cours théoriques sont dispensés par hypnose holographique tandis que les entraînements au combat sont effectués traditionnellement, bien entendu.



Académie de la Flotte Impériale

Tous les majors de promotion peuvent, à la fin de leurs études, prétendre à devenir des officiers au sein de l'**AFI** [prononcer *afi*]. Durant un stellar supplémentaire de cours intenses, cette académie militaire forme également tous les Astropilotes de la Flotte aussi bien pour la Chasse que pour les autres escadres spatiales.



Académie des Troupes Impériales

Comme l'**AFI**, cette grande académie militaire forme les majors de promotions qui deviennent au bout d'une année d'entraînement spécifique des officiers. L'**ATI** [prononcer *ati*] propose également des stages de perfectionnement pour les agents des SRI sur une durée de quelques mois.



École Millénique



L'ODM est la plus grande communauté religieuse que l'univers ait portée. Ses lois constituent le dogme de l'Empire Millénique. Mais pour former tous ses membres, les prêtres, l'ODM dispose de la célèbre École Millénique dont le recteur et le maître n'est autre que Magnus, patriarche des mystiques LLodas. Ainsi, cette école ne fait pas partie de la CIE. Un recteur humain est désigné pour un décennat afin de recruter les potentiels « Sensitifs au Psionic ».

Une fois qu'un enfant humain au potentiel psionique évident est repéré par le recteur de l'**EM** [prononcer *em'*], il est pris en charge pour suivre la Voie millénique et devenir Prêtre. Après que le novice soit évalué et approuvé par le maître Magnus, il rejoint le Temple Millénique (au sein du Palais millénique) en tant qu'Initié pour s'entraîner au maniement des pouvoirs psychomagnétiques. Les principes fondamentaux de la Voie sont enseignés, comme la connaissance du Grand Concepteur Universel (GCU) et de son messager le Millenium, les lois milléniques et les utilisations simples du Psionic. De temps en temps, un Mentor ou un Spirit vient voir les progrès accomplis par les Initiés. Si ce Mentor ou Spirit repère un élève prometteur, il ou elle peut, avec l'accord du maître Magnus, prendre cet élève comme Disciple.

Le Disciple voyage alors avec son maître, généralement durant l'adolescence, bien que cette période peut être très variable. Le Mentor ou Spirit part en mission diplomatique avec son Disciple qui apprend alors les techniques avancées du Psionic. À la fin de cette période d'apprentissage, le Maître présente le Disciple devant Magnus et demande une épreuve de Voie millénique. Si le Disciple réussit, il devient un Prêtre millénique au rang de Mentor. Sinon, le maître doit continuer l'entraînement jusqu'à un nouvel essai.

Durant leur apprentissage, le comportement des Disciples est structuré de façon rigide pour imposer la discipline, la responsabilité, et le dévouement. Les Disciples refusent les émotions et le matérialisme. Ils honorent la vie, la loi, l'ordre et la relation maître-étudiant. Les Disciples apportent leur soutien et défendent les faibles. Les règles d'engagement incluent des notions telles que la compréhension des concepts milléniques et obscurs, l'apprentissage d'une vision claire des choses, l'ouverture à ce qui n'est pas évident et une attention soutenue à tout instant. Par

dessus tout, les Disciples sont prêts à servir l'Empire Millénique et à défendre les lois fondamentales qui le régissent.

Respectant des principes de modestie et d'humilité, les Disciples portent traditionnellement de simple et confortables vêtements, dont la toge de bure. Les Disciples apprennent à porter les couleurs milléniques, qui montrent l'harmonie avec le Psionic, formant un contraste notable avec celles portées par les prêtres obscurs, principalement habillés en noir. En accord avec leur philosophie de non-attachement, les vêtements ne sont pas considérés comme indispensables.

Les jeunes Disciples n'ont pas le droit de garder des liens forts avec autrui, car il est indiqué que toutes les émotions mènent aux Puissances Obscures des Ténèbres. Pour cette raison, ils n'ont pas le droit de s'unir tant que leur formation n'est pas terminée. Cependant, les Disciples ne sont pas obligés d'être chastes, bien que beaucoup le soient, par conviction.

À sa première épreuve millénique devant le maître Magnus, le jeune Disciple peut décider de freiner son ascension millénique au profit de la voie scientifique. Dans ce cas, il se dirige vers l'EPE pour acquérir une licence d'ingénieur. Sinon, il devient un véritable Prêtre millénique au rang de Mentor.

Compagnie Impériale des Technologies Astronautiques et Spatiales



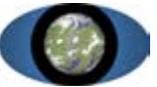
La **CITAS** [prononcer *ci-tas*'] était à l'origine une agence de la **Compagnie Impériale de l'Exploration Spatiale (CIES)**, aujourd'hui dissoute. Maintenant, cette institution est devenue la plus importante des compagnies technico-commerciales de l'Empire Millénique. En effet, la **CITAS** rassemble toute la communauté scientifique des mondes fédérés et dispose d'un nombre impressionnant de laboratoires et autres agences techniques et administratives. En fait, cette immense compagnie impériale s'occupe de tout ce qui se rapporte de près ou de loin aux technologies des vaisseaux, à leurs réglementations, aux infrastructures de constructions, d'entretien et de stationnement. Dépendant directement du comité de l'Enseignement

et de la Recherche, la **CITAS** gère également les sciences et techniques diverses, comme la médecine, la robotique et même l'environnement. Cette grande institution technologique détient par conséquent le plus gros chiffre d'affaires, juste derrière la **Compagnie Impériale du Commerce et de l'Industrie** (voir plus loin). Ce qui fait la différence, c'est que la **CITAS** est la seule compagnie à posséder des fonds uniquement issus du contribuable pour la réalisation de ses projets les plus importants comme la construction des célèbres croiseurs interstellaires de classe Nautilator, ou bien des fameux escorteurs Contumax.

Même si cette compagnie est sans doute la plus jeune de toutes, elle est aujourd'hui respectée car elle représente le fleuron technologique de l'Empire Millénique et constitue le fruit de son expansion scientifique de cette seconde myriade.

Cependant, le siège social de la **CITAS** n'occupe que quelques bureaux administratifs au sein de la capitale stellaire Centralis, car c'est avant tout une gigantesque entreprise constituée d'une myriade d'agences installées sur le territoire de l'Empire Millénique. En voici donc une liste non exhaustive – et c'est bien compréhensible – qui regroupe les plus importantes et les plus connues des agences de la **CITAS**.

Agence des technologies Spatiales



L'**ATS** [prononcer *atès*'] est la plus grande agence placée sous la tutelle de la **CITAS**. Elle est chargée principalement du suivi technique des astronefs civils et militaires, à partir de leur conception en bureau d'étude jusqu'à leur mise en circulation. L'**ATS** assure aussi la pérennité des nouveaux modèles en expérimentation – comme c'est le cas en ce moment de l'escorteur Contumax – et de leur adaptation sur le marché civil ou en opération militaire. Ses « équipes de marque » responsables d'un type d'astronef sont toujours civiles, quel que soit le genre d'appareil.

C'est l'**ATS** qui intègre le fameux Signal-Code d'Identification (**SCI**) dans le transpondeur de chaque astronef qu'elle met en circulation. Le gigantesque tunnel spatiotemporel reliant les deux systèmes impériaux est lui aussi géré techniquement par l'agence.

Enfin, c'est toujours l'**ATS** qui assure l'état de vol d'un astronef déclassé pour sa mise sur le marché de l'occasion.

Il va sans dire que tous les ateliers installés dans les différents relais techniques de l'Empire Millénique, ainsi que ceux qui constituent les chantiers orbitaux et lunaires sont contrôlés par cette agence spatiale.

Agence des Technologies Aériennes

L'**ATA** [prononcer *ata'*] n'est autre que la sœur jumelle de l'**ATS** dont les principales activités sont similaires. Cependant, cette agence technique ne gère que les vaisseaux terrestres et aériens, c'est-à-dire les véhicules à répulseurs et les quelques aéroglisseurs circulant encore de nos jours. Tout comme sa grande sœur, l'**ATA** est chargée de la remise en état des véhicules d'occasion en vue de leur validité technique et commerciale par la **CIT** (voir plus loin). Un véhicule réparé au sein d'un relais spatial, comme c'est souvent le cas, est pris en charge par les équipes de l'**ATS** ; et ceci durant toute la réparation et les contrôles. Ce n'est pas étonnant quand on sait que la technologie des véhicules aériens est similaire à celle des astronefs, car ce sont aussi des appareils astronomiques. Ces deux catégories d'engins constituent ce qu'on appelle des vaisseaux.



Agence Stellaire

Malgré sa modeste infrastructure, l'**AS** [prononcer *as'*] possède la plus importante banque de données informatique de l'Empire Millénique. En effet, l'**AS** dispose de toute la cartographie détaillée des deux systèmes impériaux et de leur inter-espace. Cette agence spatiale est chargée ainsi de la constante mise à jour de centaines de milliers de cartes cosmographiques intégrées dans les Navocomputeurs des astronefs. Toutes les routes spatiales empruntées par les astronefs impériaux ont été validées par l'**AS**, ainsi que les corps célestes errants. D'ailleurs, si l'un de ces derniers séjourne trop longtemps dans une de ces routes, l'**AS** peut décider la fermeture momentanée de cette dernière ; et ceci sans l'aval de la **CITAS**.



Depuis la mise en place des portes spatiotemporelles, les différentes agences stellaires gèrent les différentes bornes hyper-célériques équipant le tunnel hyper-spacial.

Agence de Médico-énergie

Une **AME** [prononcer *amé*] est en fait un immense centre hospitalier régional – un par province impériale – comprenant des cliniques, des maternités, des laboratoires d'analyses et des bureaux de consultation médicale. Tout Biotek ou généticien fait partie d'une agence de médico-énergie. De par la **Table des Lois impériales**, il n'existe pas de médecin privés. Le statut particulier d'une AME fait que cette agence impériale relève directement du comité sénatorial de la Santé.



Corpus Ypocranum

Le *Corpus Ypocranum* est une table institutionnelle de près de soixante-dix traités de bioénergie écrit en Milen par le premier généticien de l'Empire Millénique, un certain YpoCrann. La question de savoir si YpoCrann est lui-même l'auteur du corpus n'a pas été résolue de façon définitive. Mais, ce livre manuscrit, précieusement conservé au sein de la Bibliothèque Millénique, a probablement été rédigé par ses disciples. En raison de la variété des thèmes, des styles d'écriture et de la date apparente de rédaction, les chercheurs estiment que le Corpus Ypocranum n'aurait pas pu être écrit par une seule personne. Le Corpus Ypocranum est dispensé au sein de l'**EPE** sous forme de manuels multimédia, de conférences, de recherches, de notes et de dissertations philosophiques sur divers sujets en rapport avec la médecine. Le Corpus Ypocranum est aussi un serment que tout élève de bioénergie doit épouser avant d'entamer son dernier stellar de faculté de médico-énergie.

Agence de Robotique et de Cybernétique

L'**ARC** [prononcer *ark*] regroupe tous les secteurs d'activités de la conception à la fabrication des droïdes, en passant par leur maintenance technique et logicielle. Toutes les prothèses médicales sont



aussi conçues par les ingénieurs de l'ARC en collaboration avec les médecins d'une AME.

Depuis quelques années, le bureau d'étude de l'ARC travaille dans le domaine de l'astronautique pour le compte de l'ATS. En effet, les nouveaux Computeurs de dernière génération sont dotés de cerveaux bioénergétiques similaires à ceux des Betadroid.

Agence Technique de l'Énergie Pure



L'ATEP [prononcer *atèp*] est la plus imposante des agences impériales car son domaine d'activité s'étend sur à peu près sur toutes les technologies de l'Empire Millénique. En effet, l'énergie pure est, en quelque sorte, la « fée électricité » de l'Empire Millénique et constitue la base de toutes les techniques et sciences qui régissent ce monde. L'ATEP compte aussi le plus grand nombre d'ingénieurs et de techniciens qui s'occupent pratiquement de toutes les activités sociales connues.

D'ailleurs, régulièrement, la plupart des autres agences techniques font appel à L'ATEP pour ce qui est des supports énergétiques servant de base aux techniques dites « de pointe ».

Agence de l'Information et de la Télématique



Cette éminente agence de haute technologie traite tout ce qui se rapporte de près ou de loin à l'information sur toutes ses formes (hologrammes, données médiatiques, etc.). Elle gère également tous les matériels et supports médiatiques (écrans holovidéos, ordinateurs, Computeurs, cartouches mémorielles, etc.).

Les ingénieurs de l'AIT [prononcer *aill'té*] sont en particulier chargés de programmer les droides et sont seuls habilités à reprogrammer ceux qui ont subi une exécution de la fameuse « Directive 47 » (voir le livre **LTM : Le Guide**).

Compagnie impériale de la Nature et de l'Environnement



La CINE [prononcer *ciné*] constitue l'institution écologique de l'Empire Millénique. Cette toute jeune compagnie est chargée de la protection de la nature, de la faune, de la flore, etc. Elle impose également des réglementations strictes en matière de déchets industriels et domestiques. C'est ainsi qu'elle dépend du Comité de l'économie et de l'industrie. Les agents de la CINE, qui sont généralement des fonctionnaires bureaucrates, sont assermentés par la Haute Cours de Justice de l'Empire et peuvent avoir recours à la Milice impériale pour une éventuelle arrestation manu militari.

La CINE possède également un bureau d'étude œuvrant dans le domaine de l'archéologie et de la climatologie.

Compagnie des Douanes Impériales et de Normalisation



La CDIN [prononcer *cédin*] est chargée de contrôler et de régulariser le marché économique et industriel au sein de l'Empire Millénique. Depuis l'avènement de la Force Noire, sa mission est également de dépister et de démanteler les réseaux clandestins de contrebande et de contrefaçon. La CDIN relève de l'autorité du comité des Affaires Judiciaires. La bête noire de la CDIN est sans conteste la célèbre caste des Mercenaires impériaux. En effet, ceux-ci peuvent se permettre certaines transactions douteuses sans être vraiment inquiétés par les douaniers de cette compagnie policière.

La majorité des agents de la CDIN sont des officiers de la Milice Impériale, détachés en missions spéciales.

Agence des Douanes Impériales

Une **ADI** [prononcer *adi*], implantée sur tous les astroports et spatio-dromes de l'Empire Millénique, dispose de patrouilles terrestres et spatiales dont la mission principale est de contrôler les différents cargos sillonnant le territoire, ainsi que leurs marchandises. Depuis l'avènement de la Force Noire et de ses réseaux clandestins, les Douanes Impériales se sont subdivisées en brigades intégrées dans la plupart des postes de la Milice Impériale. Mais l'ampleur des réseaux clandestins, surtout dans le système Omega, a obligé la CDIN à créer une cellule de répression des fraudes dans chaque brigade des Douanes Impériales. Les patrouilles douanières disposent ainsi de navettes armées (les modèles de base des fameuses navettes d'assaut de classe *Gama*) et peuvent effectuer n'importe quand un contrôle d'astronefs interceptés et de vérifier leurs fiches techniques.



Agence de Normalisation Impériale

L'agence de normalisation impériale (ou **ANI** [prononcer *ani*]), quant à elle, est chargée de la mise aux normes des produits mis sur le marché et de vérifier leur qualité, en comparaison du cahier des charges édité par le Comité de l'économie et de l'industrie. Cette agence est particulièrement efficace dans le contrôle des différents parcs de véhicules et d'astronefs. Elle est chargée du contrôle de la mise en circulation de tous les vaisseaux de l'Empire Millénique, et les suit jusqu'au marché de l'occasion.



Compagnie Impériale du Commerce et de l'Industrie

Cette imposante compagnie supervise la production et la commercialisation de tous les produits circulant au sein de l'Empire Millénique. Œuvrant aussi bien dans le domaine du marché civil que du ravitaillement militaire, la **CICI** [prononcer *cici*]



est dirigée par les plus importants commerçants impériaux, de puissants hommes d'affaires, et financée directement par les autres compagnies. Cette institution à but totalement lucratif constitue le moteur de l'économie impériale et les plus importants fonds y fructifient, sous l'œil vigilant du comité de l'Économie et de l'Industrie. Le siège social de la CICI est implantée sous le dôme géant de Bodega, capitale de la planète Carrius.

Cessions impériales



Les Cessions impériales constituent en fait un important groupe d'agences commerciales, sous tutelle de la CICI. Sur le marché public, ces agences sont composées de stands dirigés par des commerçants, fonctionnaires ou indépendants. Les Cessions militaires sont, quant à elles, gérées le plus souvent par des militaires en retraite ou des civils assermentés par l'état-major des Forces de l'Empire. Ces agences font généralement partie d'un arsenal local ou d'une garnison. Malgré la restriction des ventes d'armes de guerre, ces cessions militaires sont ouvertes au public et proposent des produits déclassés pour les collectionneurs, mais aussi des armes opérationnelles destinées uniquement aux militaires et aux civils assermentés (comme les agents des SIR, et, plus récemment, pour les fameux Missionnaires). Néanmoins, chaque arme vendue est enregistrée sous le nom de l'acheteur, via sa Memocarte, qui se trouve automatiquement « fiché » par les SIR.

Compagnie Minière de l'Empire



Si le commerce et l'industrie constituent la cheville économique de l'Empire Millénique, l'exploitation minière représente les bases de cette économie. En effet, c'est sur les rapports d'exploitation de l'aurum que l'Empire Millénique évalue chaque stellar l'indice monétaire du Pecun.

La Compagnie Minière de l'Empire est l'une des premières compagnies à avoir été créées lors de l'expansion de l'Empire Millénique. Cette immense institution publique est chargée de superviser toutes les exploitations minières sur tous les

mondes colonisés et d'en contrôler la production annuelle, suivant les demandes en industrie. Seule la **CME** [prononcer *cémé*] détient les droits d'exploitation délivrés par son comité directeur de l'Économie et de l'Industrie et peut donc à sa guise ouvrir ou fermer des centres miniers dont elle a l'entière responsabilité.

Cette compagnie dispose exceptionnellement de son siège social sur la planète Carrius où se trouvent les centres miniers les plus importants de l'Empire Millénique.

Compagnie Impériale des Transports



La **CIT** [prononcer *cité*] est responsable de tous les parcs de vaisseaux civils et militaires. Cette société impériale très structurée est responsable de tous les véhicules et astronefs circulant au sein de l'Empire Millénique. Elle supervise la gestion technique de l'ATS et de l'ATA. Tous les centres de contrôle spatiaux (CDCS) sont gérés par la **CIT** qui assure le respect de la réglementation des vols spatiaux, orbitaux et aériens. Elle implémente les différentes fréquences Signal-code d'identification (SCI) pour chaque astronef mise en circulation. En résumé, la **CIT** assure la mise aux normes de tous les vaisseaux impériaux, en étroite collaboration avec l'**ANI**.

Dans le domaine commerciale, la **CIT** gère toutes les cessions impériales de vaisseaux neufs et d'occasion, aussi bien dans le domaine civil que militaire.

Compagnie Impériale des Changes



La **CIC** [prononcer *cicé*] répartit principalement les richesses impériales dans différentes agences bancaires et représente ainsi la banque centrale de l'Empire Millénique. C'est au sein de cette importante institution administrative que sont gérées les différentes fluctuations du **Pecun Stella**, en fonction des productions d'aurum, sous la tutelle du comité du Budget et de la Fonction Publique. Cette ges-

tion est assurée uniquement dans les opérations boursières et se traduit ensuite par des titres bancaires informatisés. Depuis peu, la monnaie sonnante et trébuchante a été totalement retirée du circuit (sauf dans certaines contrées reculées de l'Empire Millénique) et la Memocarte est ainsi devenue le moyen de paiement unique et sûr. Cette nouvelle technique de transaction économique a considérablement facilité les opérations bancaires entre les différentes agences de la CIC qui ne se communiquent plus que des fichiers informatiques en guise de titres monétaires.

Compagnie Impériale des Activités Sociales



La **CIAS** [prononcer *cias'*] est une compagnie particulière travaillant sous la tutelle de deux comités sénatoriaux. Sous l'autorité du comité de l'Activité Sociale, la **CIAS** est chargée de la lourde tâche annuelle de la gestion et de l'orientation des jeunes diplômés dans les différentes activités sociales (métiers). Son pouvoir administratif lui permet de réguler le débit de chaque université ou académie impériale et peut ainsi s'octroyer le droit d'exiger un certain quota de lauréats suivant l'état du marché du travail. La **CIAS** dispose d'agents de médiation qui servent de porte-paroles entre les différentes agences impériales de l'emploi et les entreprises de l'Empire Millénique, impériales ou privées.

Enfin, et c'est le plus important, la **CIAS** est chargée de la rémunération de tous les fonctionnaires de l'Empire Millénique (sauf les haut fonctionnaires politiques) ainsi que du paiement de leurs éventuelles primes, relevant ainsi de l'autorité du comité du Budget et de la Fonction Publique.

Cette institution du travail rédige et fait exécuter également les différents textes du droit des salariés dans le secteur privé, en particulier, dans le domaine de l'hygiène et de la sécurité du travail, et des divers droits juridiques et sociaux.

Mais en ces temps de troubles, malgré la demande de mains d'œuvre depuis la *Bataille de Sierra*, certains jeunes diplômés ne trouvent pas de travail, ceci dû au marché clandestin grandissant qui empiète sérieusement sur la stabilité économique des compagnies. Ces nouveaux citoyens démunis, appelés **SAS** (*sans activité sociale* : prononcer **sas'**) constituent aujourd'hui la délinquance grouillante des

bas-fonds de Sierra. Cependant, la **CIAS** s'engage à rémunérer ces chômeurs durant une période de temps variable en fonction de leurs besoins réels. Mais passé ce délai, la plupart se retrouvent sans ressource et se voient contraint à faire de la contrebande et à travailler pour l'ennemi.

Compagnie Impériale du Tourisme Interstellaire



Depuis la conquête de l'espace par l'Empire Millénique, la **CITI** [prononcer *citi*] n'a cessé de prospérer pour devenir une importante et honorable institution. Son credo est de satisfaire les touristes stellaires et les amateurs de moments inoubliables.

La **CITI** est la seule compagnie entièrement autonome et privée, malgré qu'elle dépende juridiquement du comité de l'Économie et de l'Industrie. De plus, la majorité des fonds de cette société lucrative sont financés par de riches notables et de puissants commerçants ou industriels. La **CITI** supervise une importante chaîne d'agences touristiques et commerciales, privées elles aussi, mais tout de même dépendantes de leur maison-mère.

La **CITI** traite aussi bien les lignes régulières de navettes intra-planétaires ou interplanétaires que les croisières interstellaires. Son personnel navigant trié sur le volet est constitué en majorité de femelles.

Enfin, la **CITI** dispose ainsi d'une importante flotte de navettes et d'autobus à répulseurs, et, bien entendu, d'une chaîne colossale d'hôtels et de restaurants installés généralement dans les *spatiogares* des plus grands astroports impériaux.

Compagnie des Archives Impériales



La **CAI** [prononcer *kail'*] constitue la mémoire centrale de l'Empire Millénique depuis sa création, il y a près de deux mille années standards. Tous les

anciens écrits ont été récemment transférés sur des disques numériques, comme les premières épreuves photos et vidéos réalisées il y a plus de mille ans.

La **CAI** est dirigée actuellement par des prêtres et des Betadroid protocolaires qui gèrent et archivent tous les documents multimédias émis par les différentes institutions de l'Empire Millénique.

La CAI est installée dans une immense chapelle enterrée au cœur de la capitale stellaire Centralis. Cette immense bâtisse blindée est bien entendu interdite au public et seules les personnes habilitées par le Sénat impérial peuvent accéder à certains départements de la bibliothèque principale.

Compagnie Impériale du Logement Individuel et Collectif



La **CILIC** [prononcer *cilik'*] est chargée de gérer tout le secteur de l'immobilier aussi bien dans le domaine de la propriété que du loyer à bail, et ceci dans le secteur public (pour les loyers exclusivement). Les agences de ce service public de l'immobilier sont installées généralement dans chaque cité impériale et ont pour principale tâche de gérer les loyers collectifs et individuels. Les propriétés sont administrées par la **CILIC** elle-même. Cette dernière est la seule institution à pouvoir délivrer les permis de construire privés, sous l'autorité du comité du Budget et de la Fonction Publique. Tous les logements collectifs constitués en « résidences » appartiennent tous à la **CILIC**, ainsi que la plupart des konaps situés en zone urbaine. Aucun autre organisme impérial ou privé ne peut posséder des loyers collectifs, mais par contre peut éventuellement gérer un ou plusieurs loyers individuels. Même les campus militaires sont entièrement contrôlés par la **CILIC**.

Services Impériaux du Renseignement

Les Services Impériaux du Renseignement, ou **SIR** [prononcer *cir*'] font partie des institutions impériales les plus structurées. Cependant, cette organisation est totalement indépendante et ne doit allégeance qu'à l'Empereur lui-même. Seul le secteur administratif est sous l'autorité du comité de Sécurité. Cependant, les comités des Affaires Impériales et de la Politique Extérieure peuvent quémander auprès des **SIR**.

Depuis l'avènement de la Force Noire et la création du corps spécial des Missionnaires impériaux, une cellule de crise rattachée aux **SIR** a été installée au sein du Sénat Impérial, sous la tutelle du Chancelier.

Organisation interne

Les **SIR** sont scindés en trois bureaux principaux dirigés chacun par un agent mentor dont l'expérience n'est plus à faire. Au-dessus d'eux, se trouve le Bureau Directeur – le Central – où trône le directeur général des **SIR**, le doyen des agents impériaux, qui constitue le seul médiateur entre les services et l'Empereur en personne.

Le siège administratif des **SIR** se trouve quelque part sous la capitale stellaire Centralis, dont l'endroit exact est connu seul des membres du Conseil des Dix et des chefs de bureau. Ainsi, si un agent est neutralisé et conditionné par l'ennemi, il ne peut pas de son propre chef trahir ses semblables...

Mais ce ne sont pas les uniques bureaux des **SIR**, car il en existe une multitude disséminée dans tout l'Empire Millénique dont les emplacements ne sont connus seulement des chefs de service. En fait, la structure complexe de cette organisation de services secrets est répétée autant de fois qu'il y a d'agences, appelées plus communément « antennes ». Chaque préfecture de province dispose d'une antenne **SRI** dont la structure se calque toujours sur celle de l'agence centrale située dans la capitale planétaire. Cependant, tous les directeurs de bureau siègent à l'agence centrale, et seuls les chefs de service peuvent être répartis dans les différentes antennes.

Bureau des Analyses

Le Bureau des Analyses est chargé d'étudier les énormes quantités d'informations fournies par des dizaines de milliers de sources. Il ne recherche pas seulement des signes d'activité subversives, il s'intéresse aussi à l'évolution des comportements sociaux, et ses observations peuvent être d'une grande utilité pour les agents de tous services. Le Bureau des Analyses – appelé dans le jargon des agents impériaux « BurAn » [prononcer *buran*'] – doit aussi examiner et dupliquer tous les équipements technologiques ennemis... Il lui arrive même d'en inventer de nouveaux.

Service Cryptologie

Le Service Cryptologie (*SeCryp*) épluche tous les messages circulant sur le puissant réseau Holotel, ainsi que les émissions diffusées par les médias de l'Empire Millénique. Il recherche notamment des indices révélateurs des intentions des agents de la Force Noire. Avec l'aide du serveur informatique *Artemis* et du Service des Communications Externes, le **SeCryp** [prononcer *cécryp*'] est capable d'analyser simultanément tous les médias de l'Empire Millénique. Pour accomplir ce travail énorme, le **SeCryp** dispose d'un budget important pour assurer ses moyens en matériels et en personnel.

En plus d'inspecter les messages émis à travers le Troisième Quadrant, les agents de ce service d'analyse inspectent les canaux par lesquels sont transmises les informations.

Le **SeCryp** échantillonne et vérifie les ondes porteuses UHFSS, les codes de communication, les fréquences utilisées et les hologrammes si des informations intéressantes n'y ont pas été subrepticement mêlées par des agents de la Force Noire. Il examine les fréquences parasites en quête d'éventuels messages codés. Les transmissions sur Holotel sont inspectées afin d'assurer que les sauvegardes de sécurité correspondent bien aux messages initiaux, dans le cas contraire, les différences détectées sont soigneusement analysées.

Les agents des autres services décrivent de façon sarcastique leurs collègues du **SeCryp** comme des « gens qui fouillent les poubelles afin de découvrir ce que les membres d'une famille ont pu se dire au petit-déjeuner ». Les agents du **SeCryp** se laissent de temps à autre emporter par leur enthousiasme et découvrent parfois de faux messages secrets en appliquant aveuglément des méthodes d'analyse mathématiquement très évoluées à des données anodines. Quoi qu'il en soit, c'est en analysant des transmissions d'intercoms émises depuis le croiseur-amiral du prince Hillerr, que le service avait découvert le plan d'attaque de l'armée des Ténèbres contre la planète omegon Sierra.

Service Technologie

Le **SeTec** [prononcer *cétek'*] a deux missions : percer à jour le fonctionnement du matériel ennemi et donner aux **SIR** un matériel qui soit plus performant. Ce service bénéficie d'un budget colossal et compte dans ses rangs un certain nombre d'ingénieurs de valeur, capables dans leurs moments d'inspiration, d'inventions brillantes.

Cependant, le **SeTec** se montre plus efficace pour analyser l'équipement ennemi, que pour inventer lui-même des appareillages nouveaux. Les quelques agents du **SeTec** n'ont pas leurs pareils dans tout l'Empire Millénique pour découvrir comment fonctionne une machine inconnue. C'est seulement quand ils doivent mettre sur pied leurs propres projets que les choses se compliquent un peu.

Depuis quelque temps, le SeTec de Sierra a intégré un département dédié entièrement à la cybernétique avec des ingénieurs et techniciens de l'ARC pour la recherche de nouvelles prothèses destinées aux Agents impériaux les plus valeureux (roman **Cyberagent**).

Bureau Centralisateur

De tous les bureaux des **SIR**, c'est le seul que l'on désigne par le simple nom de « Bureau » ; aucun nouvel employé ne l'appellera jamais autrement après quelques jours de travail au sein des **SIR**. Le **Bureau** constitue l'administration centrale des **SIR** et s'occupe de recueillir les informations classées et décodées qui lui ont été transmises par le **BurAn**.

Le **Bureau** compte dans ses rangs des Agents mentors, dont la plupart sont des anciens hommes de terrains. Leurs spécialités recouvrent pratiquement tous les domaines envisageables : politique, économie, science, technologie, etc.

Le **Bureau** utilise conjointement les vastes connaissances de ses agents et les modèles d'ordinateurs les plus perfectionnés, afin de pouvoir prédire les prochaines actions qu'entreprendront les ennemis de l'Empire Millénique.

Ces prédictions, après avoir été affinées, font l'objet de rapports qui sont envoyés régulièrement au siège des **SIR**. C'est à partir de ces rapports que le chef des services peut ensuite fixer les priorités et les stratégies qui régissent les activités de tous les **SIR**.

Service Alerte

Le **ServAI** [prononcer *cerval'*] est chargé de déterminer le niveau de dangerosité d'une situation créée par une action ennemie et d'en déterminer le taux de confidentialité pour les communications entre les différents bureaux des **SIR**. Ce service n'est pas une section « permanente ». En fait, le **ServAI** est mis en place quand le **Bureau** a conclu un niveau de crise après l'analyse des différentes informations émises par les autres bureaux.

Ce service temporaire reste en contact permanent avec le **Bureau**, et le Service des Communications Externes (voir plus loin) se tient à sa disposition pour transmettre d'éventuels messages d'alerte destinés aux brigades de la Milice Impériale, voire au gouverneur local quand la situation est véritablement critique.

Quand un état d'alerte est décrété par le Bureau, après l'aval du siège des **SIR**, le **ServAI** se met en branle et définit aussitôt le niveau de cette alerte. Cet état de crise enclenche un mécanisme complexe inhérent au fonctionnement des **SIR**. Tous les agents de tous les services se voient alors attribués de nouvelles tâches et communiquent entre eux avec un nouveau niveau de confidentialité.

Suivant la situation, les niveaux d'alerte sont définis comme suit :

- **Niveau Delta-1 : RESTRICTION IMPÉRIALE.** Réservé aux informations ou supports protégés dont la divulgation est de nature à nuire à l'Empire Millénique, ou pourrait conduire à la découverte d'un secret de l'Empire Millénique classifié aux niveaux supérieurs.
- **Niveau Delta-2 : CONFIDENTIEL IMPÉRIAL.** Réservé aux informations ou supports protégés dont la divulgation est de nature à nuire gravement à l'Empire Millénique. Sans autorisation préalable de l'autorité émettrice, la reproduction partielle ou totale d'informations ou de supports protégés n'est possible qu'en cas d'urgence exceptionnelle.
- **Niveau Delta-3 : SECRET IMPÉRIAL.** Réservé aux informations ou supports protégés dont la divulgation est de nature à nuire très gravement à l'Empire Millénique, et qui concernent les priorités gouvernementales en matière de défense. Aucun service ou organisme ne peut élaborer, traiter, stocker, acheminer, présenter ou détruire des informations ou supports protégés classifiés à ce niveau, sans avoir été autorisé par le Chancelier ou son représentant du Sénat impérial. La reproduction totale ou partielle des informations ou supports protégés est formellement interdite.

Réseau Artemis

Le Réseau *Artemis* – ou **ResAr** – est le « cœur » du système de communication des **SIR**.

Même si les autres bureaux ne sont jamais totalement centralisés, le **ResAr** [prononcer *rézar*] est le plus étendu de tous.

Doté des ordinateurs et des équipements de transmission les plus perfectionnés, ce bureau gère près de 99,95 % des communications qui émanent des **SIR**. Il code, classe, émet, enregistre, reçoit et décrypte plus de messages en une seule journée standard qu'une planète impériale en un an !

Le **ResAr** attribue une série de lettres et de chiffres à chaque agent : le *Codanum* [prononcer *codanom*']. Ses ordinateurs cataloguent et déterminent tous les *codanums* dont peuvent avoir besoin les agents sur le terrain. Ainsi, un agent impérial en mission possède une demi douzaine de *codanums* en utilisant des pseudonymes complexes.

Si un agent envoie un message avec un *codanum* périmé, un officier du **ResAr** décide alors s'il autorise ou non sa communication. Très souvent, cet officier transmet une copie de tous les messages un peu suspects au Bureau.

Lorsqu'un message est expédié par le canal multiplexé du **ResAr**, il est dupliqué en plusieurs exemplaires et ceux-ci sont émis par au moins deux stations-relais à chacune des étapes de leur acheminement. Les stations-relais sont de taille modeste et leur sécurité est loin d'être absolue. La technique des transmissions « en parallèle » permet de toujours faire parvenir les messages à bon port, même quand les forces ennemies détruisent un relais.

Holotel est quelquefois employé pour des messages courants qui ne sont alors reproduit qu'en deux exemplaires. Toutefois, chaque transpondeur holographique communique ceux-ci à cinq autres transpondeurs – au minimum – et la transmission se poursuit même après que le message ait été reçu par son véritable destinataire.

En fait, un message codé émis par un agent de terrain est toujours expédié à des centaines de destinations différentes, dont une seule est la bonne.

Même s'il est intercepté, les agents de la Force Noire n'ont que peu de chances de localiser son expéditeur et son destinataire... La chaîne est très longue !

Secteur Ordinateur

Le **SecOr** [prononcer *cécor'*] constitue la machinerie centrale du **ResAr**. Ce service enterré est entièrement contrôlé par des droïdes et des ordinateurs.

Le **SecOr** a accès à certaines sections de Holotel, mais la plupart des informations qu'il gère sont transmises de planète en planète par le **ResAr**.

Le principal matériel de ce bureau informatique est essentiellement composé d'un droïde enregistreur / transceveur C6-12 (inspiré du modèle **Cyberdin CD-9**), d'un Betadroid « chef de service », équivalent au modèle **BD-10.3** vivant en société, et d'un puissant ordinateur d'analyse et de codage équipé d'un cerveau biophotonique de dernière génération.

Bureau Opérations

De tous les bureaux des **SIR**, c'est le seul à avoir subi de profondes mutations et un important apport de personnel, en particulier sur Sierra. Le **BurOps** [prononcer *burops'*] s'occupe des missions opérationnelles et de toutes les actions offensives qui dépassent les possibilités des autres services. Ainsi, ce bureau peut envoyer une équipe d'agents de terrain à n'importe quel moment, aussi bien pour des missions ponctuelles (éradications) que de longue durée (infiltrations).

Service Surveillance

Ce service est la seule section passive du **BurOps** tirant une grande fierté de sa taille relativement réduite, par rapport au travail qu'on lui demande. Les agents du **SeSur** [prononcer *sézur'*] sont soixante-dix fois moins nombreux que ceux des autres services et pourtant ils doivent s'occuper de dossiers plus épineux que ceux confiés à leurs collègues.

En effet, c'est le **SeSur** qui détient tous les fichiers de tous les administrés de l'Empire Millénaire, soit actuellement plus de six milliards de fiches biométriques classées suivant un ordre très précis. Ces fichiers – appelés **Firen** ([prononcer *firèn'*] ou fichiers de renseignement – constituent le casier judiciaire de chaque citoyen impérial. Ils sont établis pour la première fois à chaque naissance et sont ensuite classés

dans une immense banque mémorielle dont l'accès est strictement réservé aux agents impériaux. Une **Firen** se présente le plus souvent sous la forme d'un fichier photonique. Mais il peut aussi exister sous la forme d'un hologramme sur support celluloïd.

Comment lire une Firen

DatEmi (date d'émission) : éphéméride complet de l'édition informatique du **Firen** par le **SeSur**.

CyPha (cyclophase) : les fichiers photoniques envoyés en général par les **SIR** sont « dynamiques » ; cela signifie que les messages contiennent un macro-programme médiatique – ou macro – qui les modifie continuellement. Ce logiciel de routine se régénère en permanence et transforme sans arrêt les codes selon une séquence déterminée. Ce codage peut changer l'ordre des mots et des phrases, la structure des paragraphes ainsi que des pictogrammes employés pour certains vocables ou caractères. C'est grâce à ce système qu'il est pratiquement impossible de décrypter une **Firen** émis par les **SIR**. Cependant, l'agent destinataire du message détient la clé journalière du code utilisé grâce au contenu de son codanum (voir Réseau Artemis).

PaNy (patronyme) : nom entier du citoyen attribué à sa naissance par l'ordinateur de la maternité.

MatId (matricule d'identification) : code d'identité impérial attribué au citoyen à partir de son patronyme. Le premier nombre indique l'année standard de naissance (en stellars), les deux lettres représentent les initiales du patronyme et le chiffre suivant indique le nombre de lettres qui compose le nom. Comme la matriculation photonique n'existe que depuis quelques siècles, le suffixe millénaire n'est pas indiqué.



MaGe (matrice génitale) : ce terme indique les patronymes du père et de la mère légitimes. PR signifie « pater » (le père) et MR signifie « mater » (la mère).

Genom : race du citoyen.

AcSo (activité sociale) : métier officiel du citoyen lors de l'édition de la Firen. Ce code est attribué par la CIAS (voir le chapitre précédent).

Toise : taille en fitt (ft) du citoyen.

MaPon (masse pondérale) : c'est le poids en pods (Pd) du citoyen lors de l'édition de la Firen.

CoGe (code génital) : sexe du citoyen.

PiCa (pigmentation capillaire) : couleur naturelle des cheveux.

PigOc (pigmentation oculaire) : couleur naturelle des yeux (iris).

SiPa (signe particulier) : particularité physique du citoyen constatée lors de l'édition de la Firen.

BioCh (biographie chronologique) : liste chronologique des principales activités du citoyen connues des services judiciaires.

Depuis l'avènement de la Force Noire, suivant un calendrier très précis, chaque fonctionnaire est mis sous filature pendant un laps de temps par un agent de surveillance. Ainsi, il est facile de dépister d'éventuels sympathisants de l'ennemi effectivement impliqués dans des activités anti-impériales. Les agents du **SeSur** possèdent des renseignements très complets sur chaque suspect qui est débusqué. Ils travaillent souvent à plusieurs sur un même dossier, suivant le rang de la personne suspectée, et n'hésitent pas à faire régulièrement appel aux membres de la Milice Impériale par le biais du Service des Communications Externes.

Les agents de surveillance bénéficient d'une formation particulière approfondie, y compris dans le domaine des techniques de combat. On attend en effet d'eux qu'ils puissent exécuter leurs filatures dans des conditions qui leur permettent rare-

ment de bénéficier de renforts. Ils doivent pouvoir appréhender eux-mêmes les suspects qui risquent d'accomplir un délit grave.

Depuis l'avènement de la Force Noire, le **SeSur** a été mis à rude épreuve et son personnel commence à ne plus suffire et donc ne peut assurer convenablement ses missions de surveillance. L'accroissement des suspects et des sympathisants de la Force Noire aurait mis en péril l'efficacité de ce service si l'empereur NotoRiuss n'avait pas créé sa fameuse cellule de « missionnaires ». En effet, la principale tâche de ces commandos volontaires est de seconder les agents du **SeSur** afin de les aider à enquêter sur le terrain, en particulier dans le système corrompu Omega.

Service des Communications Externes

Le **SeComex** [prononcer *cécomeks*] gère normalement la circulation des informations entre les bureaux et les différents services. Il dispose cependant de son propre matériel de communication.

Bien qu'il soit de dimensions relativement réduites, il est employé pour les messages urgents adressés aux services opérationnels, ou pour des appels prioritaires aux forces armées de l'Empire Millénique. On fait appel à lui quand le **ResAr**, victime de sa propre complexité, ne peut intervenir dans des délais suffisamment brefs. Pour certaines arrestations « officielles », le **SeComex** est chargé de mobiliser la brigade de la Milice Impériale la plus proche, ou bien pour de simples enquêtes de routine. Cela permet de soulager considérablement le travail des **SIR**, en particulier des agents du **SeSur**.

Service de Contre-Espionnage

Récemment créé après les premières actions de la Force Noire, le **SeCones** [prononcer *céconès*] a pour mission de dépister les espions et les réseaux ennemis commandités généralement par les Services Secrets des Ténèbres (**SST** : voir la partie **Force Noire**), ou par toute autre organisation anti-impériale, qui pourrait parvenir à infiltrer leurs agents au sein des **SIR**. Les membres du **SeCones** peuvent, par le biais du **ResAr**, avoir accès à toutes les informations susceptibles de les aider dans leur tâche. Il n'est d'ailleurs pas rare qu'ils obtiennent des renseignements

plus rapidement que leurs collègues du **SeSur**. Le **Secones** est en relation avec tous les échelons des **SIR**. Ces derniers ont d'ailleurs dernièrement augmenté les crédits alloués au personnel chargé tout spécialement de surveiller les antennes du système Omega.

Le **SeCones** ressemble un peu à une version « miniature » des **SIR**. Il possède ses propres sections d'Analyse et d'Opérations. Les limites entre ces différentes sections sont souvent floues, car le **SeCones** est réputé pour sa structure peu orthodoxe. Les informations centralisées dans ce service bénéficie d'une protection exceptionnelle contre les ingérences extérieures. Par contre, tous les agents du **SeCones** peuvent, quant à eux, avoir accès à n'importe quel dossier. Ce comportement est typique de la façon dont le **SeCones** gère ses activités : tous les documents appartenant à un agent du **SeCones** peuvent être consultés à tout moment par ses collègues. Cette absence de secret – voir d'intimité – rend pratiquement impossible l'infiltration du service par des agents de la Force Noire.

Service Sédition

Comme le **SeCones**, le Service Sédition – ou **SeSed** [prononcer *cécèd'*] – est une section uniquement créée sur Sierra, à la suite des désertions massives au sein des Forces d'Omega, il y a une vingtaine d'années standards de cela. Il est spécialisé dans l'étude et la prévention des mouvements de trahison contre l'Empire Millénaire. Il n'a cessé de se développer au cours de ces dix dernières années, afin de pouvoir éviter de nouvelles désertions spectaculaires. Les agents du **SeSed** sont généralement des anciens membres du **SeCones** et orientent leurs recherches sur les races mutantes comme aujourd'hui les Homocanins et, tout particulièrement, les Silimens, réputés pour leur défiance envers « l'empire humain ».

Service Infiltration

Il existe trois méthodes pour vaincre un ennemi. La première, la plus évidente, c'est de le battre au cours d'une épreuve de force. La meilleure consisterait sans doute à laisser l'adversaire s'anéantir lui-même ; mais rares sont ceux qui vous font ce plaisir. La quintessence de ces deux méthodes consiste à détruire l'ennemi de l'intérieur. Un emploi judicieux de cette technique vous permettra de porter des coups plus durs, si vous décidez

par la suite de recourir à la force. Elle peut même aboutir à obliger l'ennemi à se détruire de son propre chef.

Général NoroTann, commandeur des Forces de l'Empire.

Cet adage de guerrier endurci est inculqué à tous les officiers de l'Académie des Troupes Impériales. Le chef des **SIR** actuel, a repris d'ailleurs ces précieux conseils afin de restaurer la structure opérationnelle des différentes cellules actives.

Après un stage difficile au sein de l'Académie des Troupes, les futurs agents du **SerIn** [prononcer *cérin'*] sont souvent mutés temporairement au **SeCones**, où ils servent généralement d'assistant, avant un bref passage au **SeSed**. Ils apprennent quantité de choses au cours de ce stage. Certains abusent tellement des drogues mnémotechniques pour améliorer leurs facultés d'apprentissage, qu'ils finissent parfois par en pâtir au point d'être mis à pied. Toutefois, ceux qui tiennent bon deviennent d'excellents agents impériaux et de futurs mentors.

Une fois leur stage au sein de l'Académie des Troupes effectué, les agents du **SerIn** se soumettent ensuite à toute une batterie de tests afin de déterminer à quel type de mission ils sont les plus adaptés : agent double ou « talpa ».

Les agents doubles sont envoyés sur le terrain afin de prendre part aux opérations entreprises par les **SST**. Leur mission consiste à fournir aux **SIR** suffisamment d'informations pour que l'Empire Millénaire puisse infliger à la Force Noire des dommages plus importants que ceux causés par les actions auxquelles ils participent eux-mêmes.

Une « talpa » – allusion à un petit rongeur fouisseur des vastes plaines de Barthelima et de Sierra – est un agent implanté derrière les lignes ennemies qui doit, le moment venu, se tenir prêt à communiquer des informations importantes concernant l'adversaire. Un « talpa » est capable de se fondre dans un groupe en changeant totalement d'identité – voire d'apparence – pendant de longues périodes.

Comme les deux précédents services cités, le **SerIn** s'est récemment développé, surtout en parallèle des actions d'éclat menées par les **SST**.

Service de Radicalisation

À la différence des autres services des **SIR**, le **SeRad** [prononcer *cérad'*] jouit d'une très mauvaise réputation au sein de cette institution, mélangée de crainte et de respect.

En effet, l'assassinat est toujours considéré par les lois milléniques comme un acte criminel des plus odieux. Pourtant, il arrive que ce type de procédé permette souvent d'éviter le pire en supprimant un personnage important afin de déstabiliser tout un réseau clandestin des **SST**.

L'interdiction des droïdes assassins au sein du **SeRad** a cependant relevé l'image de ce service qui n'emploie que des méthodes « justes », chasseur et proie étant censés être sur un pied d'égalité.

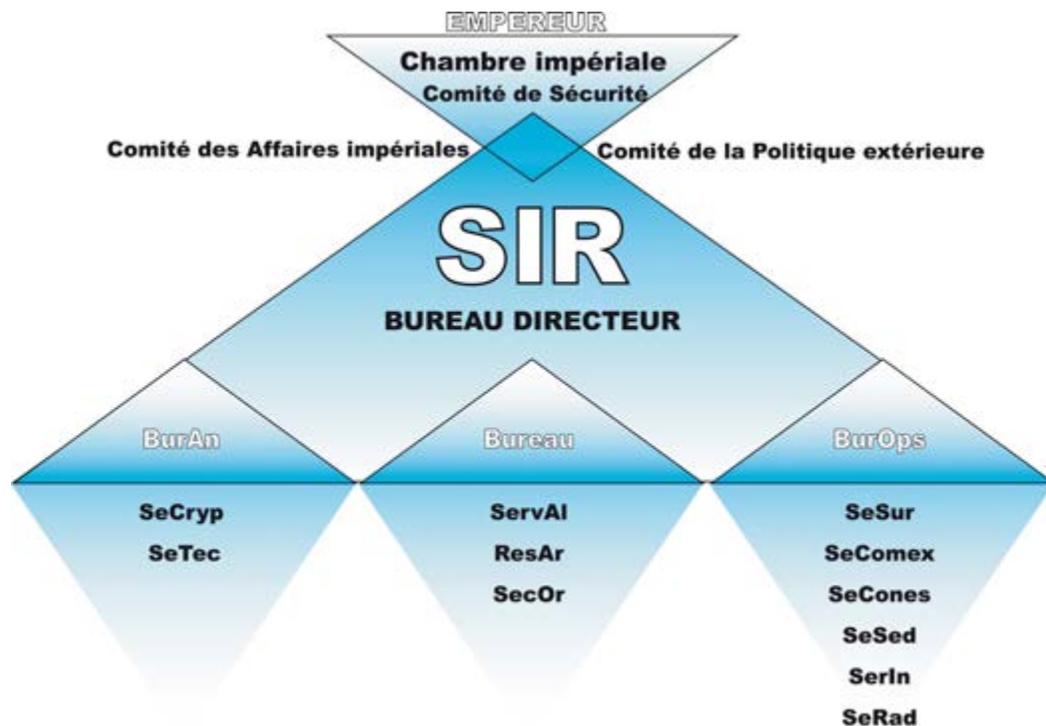
Bien que le **SeRad** veille attentivement à ne pas ternir cette réputation si fragile, ses agents – appelés « radicaux » – sont spécialement entraînés à tirer parti de tous les avantages, ruses et subterfuges possibles, afin de mettre le maximum de chances du côté du chasseur...

Le **SeRad** a néanmoins la réputation respectable de réussir plus de 90 % des missions de « radicalisation » que lui confient le **BurOps**. Le fait que son taux de réussite réel soit supérieur à ceux des autres services, est à porter au crédit de ses agents surentraînés.

Le **SeRad** est composé essentiellement d'assassins professionnels et, parfois, d'anciens commandos des Troupes Impériales. Ces coupe-gorges de l'ombre sont de véritables machines à tuer totalement autonomes. À chaque mission d'assassinat, un radical est lâché dans la nature et se voit imputé d'un délai d'exécution lié à l'importance de la cible. Durant toute la traque, l'agent du **SeRad** rompt absolument toute communication avec son service et ne reprend contact qu'après la réussite de sa mission. En cas d'échec, l'agent malchanceux – c'est extrêmement rare – doit disparaître de la circulation et reprendre une nouvelle identité afin de réintégrer la société en tant que citoyen ordinaire. En effet, un échec au sein du **SeRad** est équivalent à un acte de trahison envers l'Empire Millénique. Tous les agents de ce service connaissent cette menace qui plane sur eux tout le temps. Mais pour ne pas léser un tel agent dont les états de services sont souvent hono-

rables, on lui préfère une reconversion qu'un jugement qui le mènerait indubitablement au bagne à perpétuité (il faut rappeler que la peine terminale au sein de l'Empire Millénique n'existe pas).

Consulter le chapitre **Unités Spéciales** pour découvrir le **Serad** de Sierra.



Forces de l'Empire

La puissance de l'Empire Millénique ne s'est pas faite en un jour, bien que des années de réflexion et de préparation aient permis aux deux empereurs, HaRyann et NotoRiuss, de développer les forces armées à une cadence extraordinaire. Les Forces de l'Empire ont en fait évolué très rapidement et ont pris une ampleur considérable au cours de ces dix dernières années, après l'avènement de la Force Noire. La défaite de Sierra a, en outre, provoqué bien d'autres changements... dont certains n'ont même pas encore été portés à la connaissance des troupes concernées.

À PROPOS DU JEU DE RÔLE

Les caractéristiques de personnages indiquées dans ce chapitre représentent des Humains. Dans le cadre du jeu de rôle, on peut choisir une autre race, en évitant si possible une race mutante.

Structure des forces

Les Forces de l'Empire sont essentiellement composées de deux principales composantes : la Flotte et les Troupes. À la tête de l'état-major des forces se trouve un officier supérieur de troisième échelon (voir les deux tableaux de ce chapitre), issu du commandement d'une des composantes. Actuellement, c'est le Général III NoroTann qui se trouve être le Commandeur des forces. Commandeur n'est pas un grade ou un rang, mais un titre, une fonction militaire ; la plus haute distinction des forces. Le Commandeur NoroTann siège au comité de Sécurité, en tant que conseiller militaire personnel de l'Empereur NotoRiuss. NoroTann est le comman-

dant en chef des forces de l'Empire et toutes les décisions stratégiques émanent de lui seul.

Flotte Impériale

La Flotte Impériale a connu une énorme expansion depuis l'avènement de la Force Noire, mais sa fonction première, quant à elle, n'a guère changé : garantir l'espace des deux systèmes solaires impériaux contre des aléas pouvant nuire au commerce, assurer la défense contre les attaques extérieures dans les périodes de crise. La difficulté de cette dernière mission n'a d'ailleurs pas cessé de croître depuis les premières attaques des Pirates de l'espace.

Au temps des « siècles de lumière », la Flotte ne pouvait pas forcément rétablir l'ordre dans n'importe quel système à cause de son manque de bases terrestres. Les idées novatrices de l'empereur HaRyann ont, en ce point, considérablement modifié l'attitude de la planète gouvernementale Barthelima. Bien que la puissance de feu dont dispose actuellement la Flotte soit suffisante pour faire face à toute manifestation d'hostilité, l'état-major estime que les récents problèmes de résistance à l'autorité de l'Empire Millénique risquent encore de s'intensifier dans les années à venir.

Changements apportés aux structures de commandement civiles

Les gouverneurs planétaires avait jadis encore la possibilité de faire appel à la Flotte Impériale, stationnée uniquement sur la planète Barthelima. Seulement, si l'intervention des forces armées s'avérait nécessaire, il fallait qu'ils présentent une pétition devant le Sénat impérial. Toutefois, la plupart des problèmes pouvaient généralement être résolus par les forces de l'ordre locales. Il n'y a eu en fait qu'une seule véritable campagne de la Flotte – celle qui fut initiée contre les Pirates de l'espace, et qui dure toujours...

Depuis l'assemblée extraordinaire du 970-2, la Flotte s'est étalée sur la majorité des mondes fédérés par l'Empire Millénique et se trouve sous la tutelle de chacun

des gouverneurs planétaires, avec tout de même une hiérarchie de l'état-major des Forces.

Les ordres sont désormais donnés à l'échelon planétaire par le gouverneur, en concertation avec le chef du Quartier Général – un officier supérieur de 2^e échelon – stationné sur la planète. Les unités de taille inférieure reçoivent exclusivement leurs ordres par la voie militaire.

Ce changement a produit un effet positif sur les délais d'intervention de la Flotte dans l'espace territorial d'une planète, violé par l'ennemi. Les commandants de flotte ont toute latitude pour exécuter au mieux de leurs possibilités les ordres qui leur sont donnés, sans avoir à craindre que leurs actions soient gênées par des ingérences de l'état-major des Forces, peu concerné par la situation réelle de la crise locale.

Structure hiérarchique de la Flotte

Pour faire face au développement rapide de la Force Noire, la Flotte Impériale a dû modifier sa structure hiérarchique en créant des postes intermédiaires qui n'existaient pas jusqu'alors. Ces postes ont été confiés à des officiers subalternes alors que tous les pouvoirs des officiers supérieurs ont été considérablement étendus. Ainsi, un officier Comodor commande aujourd'hui des effectifs dix fois plus importants qu'au temps des « siècles de lumière ».

À la base, il existait trois grades dans les rangs des officiers de la Flotte. Mais la restructuration du 970-2, un système de trois distinctions a été inséré dans la hiérarchie. C'est ainsi que l'on retrouve un Amiral II (de deuxième échelon) chef du Quartier Général (QG) de la Flotte impériale et qui siège aux côtés du Commandeur des forces. Il y a cinq amiraux I qui se retrouvent chacun chef d'un Quartier Auxiliaire (QA) sur chaque planète de l'Empire Millénique (sauf Hermes).

Personnel de la Flotte

Les astronefs de guerre qui composent les escadres de la Flotte impériale transportent dans leurs flancs toutes sortes de spécialistes qui sont présentés ci-après.

Astropilotes

Qu'ils s'occupent de manœuvrer des croiseurs ou qu'ils pilotent des chasseurs stellaires, les Astropilotes remplissent un rôle capital au sein de la Flotte Impériale. Ils représentent des éléments essentiels pour la protection des espaces territoriaux contre les astronefs de la Force Noire.

ASTROPILOTE DE CHASSE		
VIG 10		ACCESSOIRES
FF 1D		Combinaison de vol CHV-3
PdV / PdF 10		
DEX 10		ARMEMENT
REF 10		Pistolaser PL-55 (blister)
DEP 5		
INT 10	Armée, Astronautique, Andromon, Navigation, Opération sensorielle, Survie	QUALITÉ / DÉFAUT
VOL / PER 10		
PSY 10		VAISSEAU
		Chasseur

C'est au sein de l'Escadre Spéciale d'Escorte (ESE) que l'on trouve les meilleurs pilotes de l'Empire Millénique. Les fameux Mercenaires, respectueux d'une glorieuse tradition datant des premières manifestations pirates, sont formés par la seule et unique Caste des Mercenaires, même si une minorité d'entre-eux sont des Astropilotes impériaux plutôt considérés comme des « têtes brûlées ». Cependant, tous les autres pilotes militaires ont obtenu leur brevet dans la grande Académie de la Flotte Impériale, où ils ont reçu un enseignement de qualité.

MERCENAIRE

VIG 10	Combat à mains nues
FF 1D	
PdV / PdF 10	
DEX 10	Pistolet, Athlétisme, Pilotage cat.A
REF 10	Réparation
DEP 5	
INT 10	Armée, Astronautique, Illégalité,
VOL / PER 10	Influence, Navigation, Survie Opération sensorielle
PSY 10	



ACCESSOIRES

Combinaison de mercenaire THV-3

ARMEMENT

Turbolt TB-34 ×2 (blisters)

QUALITÉ / DÉFAUT

Cote d'honneur

VAISSEAU

Escorteur + véhicule (soute)

Les Astropilotes de la Chasse constituent l'unité d'attaque au sein de la Flotte impériale et ont tous un grade d'Officier subalterne. Avant de suivre un entraînement rigoureux, les candidats doivent d'abord se soumettre à une sévère sélection. Quoi de plus normal, puisqu'il faut les préparer à piloter des chasseurs stellaires allant pratiquement à la vitesse de la lumière, avec des accélérations hors du commun.

Les Astropilotes de transport sont, quant à eux, destinés à prendre les commandes d'une navette d'assaut, d'un aviso ou d'un croiseur interstellaire.

ASTROPILOTE DE TRANSPORT

VIG 10	
FF 1D	
PdV / PdF 10	
DEX 10	Pistolet Athlétisme, Pilotage cat.B
REF 10	
DEP 5	
INT 10	Armée, Astronautique, Andromon, Navigation, Opération sensorielle, Survie
VOL / PER 10	
PSY 10	



ACCESSOIRES

Combinaison technique CT-7V

ARMEMENT

Pistolaser PL-55 (blister)

QUALITÉ / DÉFAUT

VAISSEAU

Non assigné

Canonnières

Les canonnières appartiennent à une unité intégrée au corps des officiers de la Flotte Impériale. Sur tous les bâtiments de guerre, comme les navettes d'assaut, les avisos et les croiseurs, ces tireurs aguerris sont chargés de contrôler le système d'arme intégré aux astronefs comme les Turbolasers et les tourelles. La plupart des canonnières sont d'anciens élèves Astropilotes qui ont échoué au brevet, ou bien des officiers des Troupes. Quoi qu'il en soit, ils doivent impérativement posséder une bonne maîtrise de soi, une capacité de réflexion exceptionnelle et une formation technique approfondie.

CANNONIER

VIG 10

FF 1D

PdV / PdF 10

DEX 10 Armes de tir
Athlétisme

REF 10

DEP 5

INT 10 Armée, Astronautique,
Opération sensorielle,
Andromon

VOL / PER 10

PSY 10



ACCESSOIRES

Combinaison technique CT-7V

ARMEMENT

Pistolaser PL-55 (blister)

QUALITÉ / DÉFAUT

VAISSEAU

Non assigné

Après leur passage à l'**EPE** et leurs classes au sein d'une unité, les canonniers – ou officiers de tir (OffTir), dont la place sur la passerelle de commandement est celle de l'officier de fret d'un transport commercial – suivent un entraînement qui a pour but de les familiariser à tous types d'armes embarquées, de la simple batterie-laser au mégalaser, en passant par les missiles.

Astronavs

Les Astronavs sont des membres du personnel navigants interne à l'équipage standard d'un bâtiment de guerre de catégorie « B » comme les navettes d'assaut, les avisos et les croiseurs. On les trouve également dans le secteur civil à bord des cargos spatiaux et des navettes. Après avoir acquis leur diplôme de technicien à l'**EPE**, les futurs navigateurs effectuent un stage au sein de l'Académie de la Flotte Impériale pour obtenir leur licence d'astronavigation. À l'issue de leurs classes militaires, les navigateurs sont intégrés à une unité de transport ou de soutien de la Flotte. Ainsi, à bord d'une passerelle de commandement, ils prennent place à gauche de l'Astropilote.

ASTRONAV

VIG 10

FF 1D

PdV / PdF 10

DEX 10 Pistolet
Athlétisme

REF 10

DEP 5

INT 10 Armée, Astronautique,
Opération sensorielle,
Navigation, Andromon

VOL / PER 10

PSY 10



ACCESSOIRES

Combinaison technique CT-7V

ARMEMENT

Pistolaser PL-55 (blister)

QUALITÉ / DÉFAUT

VAISSEAU

Non assigné

La tâche principale de ces techniciens navigants est de guider les Astropilotes sur les routes spatiales programmées, et de s'occuper de la surveillance sensorielle. Cette dernière mission est particulièrement importante à bord des croiseurs interstellaires.

Commandants de bord

Tous les astronefs de moyen et fort tonnage, comme les navettes et les bâtiments de guerre, ont besoin d'un équipage pour les encadrer. Pour des raisons de sécurité, ce petit monde a aussi besoin d'être dirigé par un supérieur hiérarchique afin de coordonner leurs différentes tâches. Au sein de la Flotte, les commandants de bord ont la mission particulière d'assurer une discipline ferme et rigoureuse sur tout leur navire dont ils sont responsable à 100 %. Ce sont, pour la majorité, d'anciens Astropilotes de transport ayant pris leur « retraite » et ayant suivi un stage de commandement au sein de l'Académie de la Flotte. Ces officiers navigants sont donc particulièrement responsables de l'encadrement de l'équipage d'un bâtiment de guerre, et sont secondés par des officiers subalternes pour le reste du personnel. Nommés au grade de Comodor I, les commandants de bords – surnommés *Bahara* – sont avant tout des cadres militaires dont la tâche principale est de faire respecter le règlement intérieur de leur navire, par une discipline simple mais rigoureuse.

COMMANDANT DE BORD

VIG 10

FF 1D

PdV / PdF 10

DEX 10

Pistolet
Athlétisme

REF 10

DEP 5

INT 10

Armée, Astronautique,
Andromon, Influence,
Opération sensorielle,
Pilotage (notions),
Navigation

VOL / PER 10

PSY 10



ACCESSOIRES

Combinaison technique CT-7V

ARMEMENT

Pistolaser PL-55 (blister)

QUALITÉ / DÉFAUT

Sens du devoir

VAISSEAU

Non assigné

Organisation interne

L'astronef de combat est un élément fondamental de la Flotte Impériale. Cette dernière possède un bon nombre de bâtiments de guerre différents qu'elle doit organiser de façon cohérente afin d'assurer la réussite de ses missions. Du point de vue fonctionnel, la marge est en effet plus importante entre un croiseur interstellaire et une navette d'assaut, qu'entre cette dernière et un chasseur stellaire.

Commandement de bâtiment

Accéder au grade de Comodor est considéré comme le point culminant d'une carrière d'officier au sein de la Flotte. C'est un grand honneur de se voir confier un bâtiment de guerre, ou même une base spatiale, quels qu'ils soient. Bien sûr, le prestige que l'on retire de la fonction de commandant de bord est d'autant plus importante que l'astronef est grand et puissant. Mais un officier Comodor sera toujours mieux considéré qu'un Amiral, même d'échelon élevé. C'est pourquoi la Flotte Impériale comprend parfaitement qu'un Comodor puisse refuser une promotion au

sein d'un QG ou de l'état-major. La Flotte respecte de telles décisions. Il est en effet avantageux pour elle de disposer d'officiers si intimement liés à leur bâtiment et à leur équipage, qu'ils peuvent leur faire exécuter des prouesses hors du commun.

Composantes de la Flotte

La Flotte impériale est constituée de trois principales composantes opérationnelles : la Chasse, le Transport et le Soutien.

- **La Chasse.** Cette composante englobe en grande partie tous les chasseurs stellaires et, en particulier, les escorteurs. Cependant, cela ne veut pas dire que les Mercenaires font partie intégrante de la Chasse ; mais uniquement dans l'organigramme tactique, et non dans la hiérarchie. De par le nombre de ses astronefs, la Chasse impériale constitue la plus importante composante des Forces de l'Empire.
- **Le Transport.** Cette composante, moins importante que la Chasse, est composée de tous les bâtiments de guerre – des navettes d'assaut aux croiseurs, en passant par les avisos.
- **Le Soutien.** Malgré sa faible capacité d'appareils, cette composante est indispensable au bon fonctionnement de la Flotte car elle regroupe tout le personnel médical et les techniciens de la maintenance. Elle gère également tous les corps de métiers nécessaires au cadre de vie des militaires navigants et terrestres (sanitaire, hôtellerie, etc.). Au sein de la Flotte, elle dispose de navettes médicales et techniques (remorqueurs spatiaux).

Chacune de ces composantes est commandée par un Quartier Général (QG) qui dépend directement de l'état-major de la Flotte. Les QG disposent de plusieurs Quartiers Auxiliaires (QA) qui constituent les principales bases spatiales de la Flotte.

Formations de combat

Sur le plan fonctionnel, la Flotte organise ses unités en formations de combat, en tenant compte des missions spécifiques des différents astronefs.

Veillez consulter les pages suivantes pour l'organigramme de la Flotte et la table des grades & insignes.

- **Unité standard.** C'est la plus petite formation de combat de la Flotte. Elle est composée uniquement d'un ou deux appareils dont les missions principales sont généralement la Reconnaissance et la Patrouille. Dans le cas d'une escadre de transport, l'unité est représentée par un croiseur avec à son bord toutes les unités de la flottille et escorté par un ou deux avisos.
- **Escadrille.** C'est la formation de combat standard employée uniquement dans la Chasse et qui est généralement composée de deux à six unités. Commandée par l'Astropilote le plus ancien – ou le plus décoré – et le plus expérimenté de la formation, elle peut effectuer toutes les missions que lui confie la Flotte. Au sein du Transport, une escadrille est composée de deux avisos.
- **Escadron.** C'est une unité navigante composée de deux escadrilles, qui est constituée de plusieurs astronefs de combat. Au sein du Transport, ce sont les avisos qui volent en escadron, soit trois appareils. Chaque escadron est commandé par un officier II dont l'appellation est Capitaine (c'est un Officier III qui dirige un aviso au grade de Capitaine de vaisseau). Un escadron est une unité à part entière avec sa propre structure hiérarchique et un indicatif de combat qui lui confère sa propre identité avec un historique militaire – comme le célèbre escadron « Démon de feu » de la 5^e Escadre Spéciale d'Escorte d'Omega (Bande dessinée **TomaxBrenn, le mercenaire impérial**). C'est pour cette raison que les insignes arborés par chaque escadron sont très travaillés et très représentatifs.
- **Escadre.** C'est la plus importante composante d'une flottille de combat. Elle n'est généralement composée que par un seul type d'astronefs et est destinée à des missions spécifiques. L'Escadre de Chasse, composée essentiellement de chasseurs stellaires ; l'Escadre Spéciale d'Escorte, qui constitue une composante de la Caste des Mercenaires impériaux aux commandes de leurs escorteurs et qui est considérée plutôt comme une branche paramilitaire des Forces de l'Empire ; l'Escadre de Transport, où l'on retrouve le croiseur-amiral de la flottille de combat et un autre croiseur

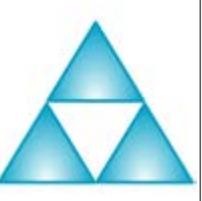
moins puissant, escortés par des avisos, et qui servent d'unités de transport pour les Troupes Impériales ; et enfin, l'Escadre de Soutien qui se compose d'escadrons de navettes médicales et techniques. Une escadre est rattachée à un QA et commandée par un Amiral. Suivant la composante qu'elle représente, une escadre peut se composer de deux à six escadrons.

- **Flottille.** Elle constitue la principale formation de combat de la Flotte. Cette dernière en compte actuellement cinq, même quand on sait que la 5^e Flotte d'Omega a été pratiquement anéantie au cours de la *Bataille de Sierra*. Chaque flottille de combat est composée des quatre escadres spécifiques : la Chasse, l'Escorte, le Transport et le Soutien. La mission principale d'une flottille est de surveiller le secteur spatial entier d'une planète à laquelle elle est rattachée (d'où le nombre par rapport aux planètes fédérées). Chaque flottille de combat, appelée plus communément « flotte », est commandée par un Amiral II qui se trouve être le commandant de bord du vaisseau-amiral de la flottille, secondé par un commandant opérationnel d'escadre (COE) au grade de Comodor II. Les unités affectées à chacun des deux croiseurs de la flottille dépendent de plateformes au sol appelées bases spatiales, implantées sur la planète dont la flottille a la garde. Quand il s'agit de la protection rapprochée d'une planète, le commandeur de flotte tient ses ordres directement du gouverneur local et en réfère à tout instant à l'état-major de la Flotte impériale.

FLOTTE IMPÉRIALE

Grades & Insignes

Grades de la Flotte (épaulettes)

				
Officier Amiral III – Commandeur de la flotte II – Commandeur de flottille I – Commandeur d'escadre	Officier Comodor III – Commandant de base II – Commandant d'escadre I – Commandant de bord	Officier III – Capitaine de vaisseau II – Chef d'escadron I – Chef d'escadrille	Pour les astropilotes, les grades sont remplacés par des épaulettes métalliques. Seuls les échelons subsistent.	Navigant III – Officier de pont II – Chef de quart I – Équipage

Distinctions (barrette pectorale)

			Appellations Officier Amiral = <i>Amiral</i> Officier Comodor = <i>Comodor</i> Officier III = <i>Captain</i> Officier II = <i>Major</i> Officier I = <i>Ensign</i>	Navigant III = <i>Maître</i> Navigant II = <i>Senior</i> Navigant I = <i>Cadet</i>
III 3 ^e échelon	II 2 ^e échelon	I 1 ^{er} échelon		

Insignes & blasons de la Flotte

Les quatre insignes de flottille sont des macarons de bras gauche (pectoraux pour les Officiers Amiraux)

					
1 ^{re} Flotte Regor Milena	2 ^e Flotte Sicuf Aquila	3 ^e Flotte Lumen Celesta	4 ^e Flotte Fluxus Luminica	5 ^e Flotte Stella Lumenum	
Les trois insignes d'escadre sont des macarons pectoraux					
		Escadre de Chasse	Escadre Spécialisée d'Exorte (Caste des Mercuriennes)	Escadre de Transport	Escadre de Soutien

Tous les blasons d'escadron sont des macarons de bras droit

Troupes Impériales

Si l'on peut dire que l'empereur HaRyann avait fait subir une cure de rajeunissement à la Flotte, les Troupes Impériales – quant à elles – ont quasiment été ressuscitées. À l'époque des « siècles de lumière », elles étaient considérées comme insignifiantes et ne servaient que de renfort à la Milice impériale. Ses soldats n'avaient souvent pour autres fonctions que de s'interposer contre de petites émeutes dirigées par quelques « objecteurs de conscience » anti-impérialistes. Chaque planète ne possédait que quelques petites garnisons peu structurées et dépourvues de matériels.

Le précurseur de l'Ère Nouvelle, l'empereur NotoRiuss, décida alors de réorganiser entièrement les Troupes. Leurs attributions furent étendues, en même temps qu'on établit des programmes rigoureux d'entraînement et de recrutement. Les missions en territoire ennemi devinrent désormais le pain quotidien du soldat de base, alors qu'elles étaient auparavant réservées à quelques unités d'élite, dont la Garde impériale.

Changements apportés aux structures de commandement civiles

Les Troupes Impériales ont longtemps été soumises au commandement exclusif de l'Empereur. Mais depuis l'avènement de la Force Noire et les multiples attentats de ses agents obscurs, le commandement a été légué aux gouverneurs planétaires, comme pour la Flotte. Cette structure permet une intervention plus rapide des forces armées contre une action isolée de l'ennemi, sans pour autant bousculer toute la voie hiérarchique jusqu'à l'état-major.

Cependant, à chaque requête des Troupes, le commandant de détachement doit immédiatement en informer ses supérieurs afin que ceux-ci vérifient par la suite si l'intervention était nécessaire et dans quelle proportion.

Structure hiérarchique des Troupes

Lorsque les Troupes connurent leur phénoménal développement, elles ne firent pas le même choix que la Flotte. Ses grades restèrent inchangés, mais le nombre des officiers subalternes fut considérablement augmenté. Le rapport officier/soldat s'en trouva réduit d'autant, ce qui améliora notablement l'efficacité des troupes au combat.

Depuis la *Bataille de Sierra*, les liens qui unissent les Troupes et la Flotte se sont considérablement renforcés, des détachements de commandos astroportés, les Mariners, ont été nouvellement affectés aux croiseurs interstellaires afin de constituer des unités combattantes polyvalentes.

Le personnel des Troupes

Depuis l'avènement de la Force Noire, les effectifs des Troupes Impériales comptent de plus en plus de soldats spécialisés. Ces hommes peuvent occuper les différentes catégories détaillées ci-après.

Fantassins

L'infanterie regroupe la majeure partie des forces terrestres dont dispose l'Empire Millénaire. Les fantassins des Troupes impériales portent l'armure traditionnelle blanche et noire que revêtent tout soldat de base.

FANTASSIN	
VIG 10	Combat à mains nues
FF 1D	
PdV / PdF 10	
DEX 10	Fusil d'assaut
REF 10	Athlétisme
DEP 5	
INT 10	Armée, Bioénergie,
VOL / PER 10	Andromon,
	Dissimulation, Explosifs,
	Survie
PSY 10	
	
	ACCESSOIRES
	Armure de combat THC-6 Pak de survie
	ARMEMENT
	Lasma LM-32 (blister ×2) Grande de lancer Charge de démolition
	QUALITÉ / DÉFAUT
	Sens du devoir
	VAISSEAU

Ces soldats de terrain sont uniquement entraînés à se battre, ce qu'ils font d'ailleurs très bien. Ils connaissent toutes les techniques du corps à corps et du combat armé. La lutte à mains nues, le tir aux armes à laser, le lancer de grenades et le maniement des armes lourdes sont quelques-unes des disciplines dans lesquelles ils doivent exceller.

Equipages de blindé

Les Troupes impériales disposent sur le terrain de véhicules d'assaut et de transport de troupes terrestres tels que les aéroglisseurs et les Celer de commandement, ainsi que des chars. Ces engins sont dotés d'un épais blindage en tantalium et d'armes sur tourelles afin de disposer d'une puissance de feu suffisante pour protéger les unités de fantassins.

ÉQUIPAGE DE BLINDÉ

VIG 10	Combat à mains nues
FF 1D	
PdV / PdF 10	
DEX 10	Fusil d'assaut Athlétisme
REF 10	Conduite / Pilotage cat.A
DEP 5	
INT 10	Armée, Bioénergie, Andromon,
VOL / PER 10	Dissimulation, Explosifs, Navigation, Survie
PSY 10	



ACCESSOIRES

Armure de combat THC-5
Pak de survie

ARMEMENT

Lasma LM-32 (blister x2)
Grande de lancer

QUALITÉ / DÉFAUT

Sens du devoir

VAISSEAU

Véhicule de liaison ou blindé

Les équipages de ces blindés sont composés de soldats entraînés à la conduite de toutes sortes de véhicules terrestres [**Conduite / Pilotage cat.A**]. Ils comprennent généralement un conducteur, un navigateur/canonnière et un officier des troupes. À l'instar des fantassins, les équipages portent des armures de combat, mais non pourvues de protections anti-laser : des THC-5. Ils suivent le même entraînement que les autres soldats, en plus d'une formation spécifique à la conduite des blindés.

Un membre d'équipage de blindé possède les mêmes caractéristiques que le Soldat impérial. Le conducteur dispose d'un blindé en Vaisseau de dotation.

Mariners

Bien que l'armure de combat des troupes de fantassins procure une protection relative contre le vide absolu, une division d'élite a été récemment entraînée afin d'opérer exclusivement dans l'espace. Les commandos de Mariners sont des unités de premier ordre. Seule la Garde impériale les égale sur le plan de l'entraînement, de la loyauté et de la puissance destructrice. C'est à ces « soldats spatiaux » que l'on fait appel quand il s'agit de saborder un bâtiment de guerre ennemi, une station orbitale ou toute autre installation spatiale.

MARINER

VIG 10	Combat à mains nues
FF 1D	
PdV / PdF 10	
DEX 10	Fusil d'assaut Athlétisme
REF 10	Conduite
DEP 5	
INT 10	Armée, Bioénergie, Andromon,
VOL / PER 10	Dissimulation, Explosifs, Navigation, Survie
PSY 10	



ACCESSOIRES

Armure de combat THC-6
Pak de survie

ARMEMENT

Lasma LM-32 (blister x2)
Grande de lancer

QUALITÉ / DÉFAUT

Sens du devoir

VAISSEAU

Scaphandre spatial
d'assaut SHA-6

Pour leurs déplacements, les escouades de Mariners utilisent des navettes d'assaut de classe *Gama* (voir le livre **LTM : Le Guide**) dotées d'un épais blindage. Elles sont pilotées par un équipage standard de trois hommes, membres de la Flotte. Toutes les communications sont transmises au pupitre du commandant d'unité afin qu'il puisse superviser en permanence les actions de ses commandos. Ces officiers sont toujours à bord des navettes et c'est depuis ces petites « forteresses spatiales » qu'ils transmettent leurs ordres.

Ces navettes d'assaut sont en fait de véritables bâtiments de guerre par elles-mêmes, transportant pas moins de soixante soldats spatiaux qui constituent son principal arsenal. Chaque soldat, en plus de l'armure standard des Fantassins, se glisse dans un imposant scaphandre d'assaut intégral qui tient à la fois de l'engin spatial individuel et du véhicule blindé, appelé SHA-6 (voir le livre **LTM : Le Guide**). Comme les réserves de leurs armes sont relativement limitées, les Mariners sont entraînés à faire le meilleur usage possible de leur armement et à remplir leurs missions dans les délais imposés.

L'équipement des Mariners étant aussi encombrant qu'effrayant, ces soldats spatiaux ne sont pleinement efficaces qu'en apesanteur, dans les profondeurs de l'espace ou à la surface des mondes dépourvus d'atmosphère.

Aquanautes

De par sa géologie aquatique, la planète pénitentiaire Antarius a dû développer des forces d'intervention adaptées à son climat et à son terrain extrêmement humides. Pour cela, des véhicules à répulseurs amphibies ont été conçus afin de parer à de type de terrain. L'armée locale a donc modifié ces véhicules pour en faire des blindés polyvalents : les RG-6 Milicar (voir le livre **LTM : le Guide**). En plus de ses matériels spécifiques, le gouvernement antari a dû adapter le personnel à l'environnement aquatique et, de ce fait, les Troupes impériales ont formé des unités de Fantassins à évoluer dans l'eau avec des armures de combat modifiées en tenues de plongée. Le casque intégral de ces tenues spéciales est doté d'un respirateur trioxydrique couplé à des valves hydro-énergétiques qui récupèrent la trioxin présente dans l'eau et la convertissent en gaz respirable (comme le font la plupart des animaux marins de ce monde). Les scaphandres aquatiques SHP-7, dépourvus de protection anti-laser, sont dotés d'une unité hydro-propulsive qui permet au plongeur une meilleure efficacité en eaux profondes. Ces tenues spéciales de plongée sont exclusivement employées par une phalange de soldats aquanautes de la 4e Compagnie d'Infanterie basée sur la planète Antarius, ce qui représente trois cents plongeurs de combat.

AQUANAUTE		ACCESSOIRES
VIG 10	Combat à mains nues	Armure de combat SHP-7 Unité dorsale hydro-propulsive
FF 1D		
PdV / PdF 10		
DEX 10	Fusil d'assaut Athlétisme	ARMEMENT
REF 10		Hamajacer HJ-45 (blister ×2)
DEP 5		
INT 10	Armée, Bioénergie, Andromon, Dissimulation, Explosifs, Survie	QUALITÉ / DÉFAUT
VOL / PER 10		Sens du devoir
PSY 10		VAISSEAU



L'armement spécifique de ces commandos Aquanautes est composé de fusils à impulsions Hamajacer équipés d'un lance-grenades.

Gardes Impériaux

Engoncés dans des armures de combat dorées et dotés d'une cape bleu roi, les soldats de la Garde assurent la protection rapprochée de l'Empereur et de toute la Chambre impériale. Les Gardes impériaux, appelés communément « Gardians », constituent l'élite des Troupes et sont redoutés dans tout l'Imperium. Ils assurent aussi le soutien des unités terrestres et des flottilles de combat, tout en étant totalement indépendants hiérarchiquement des Forces de l'Empire. Cependant, la Garde est une composante à part entière des Troupes et ses soldats participent régulièrement à des missions d'intervention et de récupération.

L'état-major des Troupes envoie les Gardians partout où l'Empereur désire qu'une unité de la Force Noire soit immédiatement éradiquée. D'une absolue loyauté, ces soldats d'élite ne peuvent être amenés à trahir l'Empire Millénique, ni par corruption, ni par séduction, ni par chantage. Ils vivent dans un milieu militariste et parfaitement discipliné, au sein duquel l'obéissance est une vertu souveraine, et où les désirs de l'Empereur ne peuvent pas être remis en question.

GARDIAN

VIG 10	Combat à mains nues 18
FF 1D	
PdV / PdF 10	
DEX 10	Fusil d'assaut 18
REF 10	Athlétisme 18
DEP 5	
INT 10	Armée 18, Bioénergie 18, Andromon 18, Dissimulation 18, Explosifs 18, Survie 18
VOL / PER 10	
PSY 10	<i>Immunisé aux attaques psioniques</i>



ACCESSOIRES

Armure de combat THC-7
Pak de survie

ARMEMENT

Lasma LM-32 (blister x2)
Grande de lancer
Charge de démolition

QUALITÉ / DÉFAUT

Sens du devoir

VAISSEAU

La Garde impériale est uniquement composée d'Humains dont les conditions physiques et psychologiques sont irréprochables. Les Gardians ne portent leur armure dorée – la THC-7 – que dans le Peloton Spécial de protection. Le reste du temps, ces soldats revêtent l'armure traditionnelle blanche et noire pour combattre auprès de leurs frères de bataille.

Officiers des Troupes

Depuis la restructuration des Troupes impériales par le Commandeur CleroFontann, le nombre d'officiers dans les rangs a considérablement augmenté ; ceci afin de motiver le moral des troupes et de mieux coordonner les opérations de grande envergure, sur terrain ennemi. Ainsi, chaque escouade de soldats impériaux est commandée par un Officier subalterne. Les compagnies, quant à elles, sont dirigées par un officier Major II.

OFFICIER DES TROUPES

VIG 10	Combat à mains nues
FF 1D	
PdV / PdF 10	
DEX 10	Pistolet Athlétisme
REF 10	
DEP 5	
INT 10	Armée, Bioénergie, Andromon, Dissimulation, Explosifs, Influence, Navigation, Survie
VOL / PER 10	
PSY 10	



ACCESSOIRES

Combinaison technique CT-7

ARMEMENT

Pistolaser PL-55 (blister)

QUALITÉ / DÉFAUT

Sens du devoir

VAISSEAU

Les Officiers sortent tous directement de l'Académie des Troupes Impériales et sont essentiellement formés au commandement tactique. Cependant, pour des raisons pratiques, la plupart des chefs de groupes – au grade de Sergent ou Caporal – sont des soldats endurcis dont l'expérience n'est plus à faire.

Organisation interne

Du temps des « siècles de lumière », il existait un véritable fossé entre les soldats (qui étaient envoyés sur le terrain) et les autres militaires. Depuis leur restructuration, les Troupes impériales n'ont pas pu supprimer ce problème mais l'ont partiellement résolu en plaçant un officier à chaque unité de combat afin de soutenir les troupes sur le terrain et de mieux communiquer les ordres envoyés par le QG.

Cependant, s'il n'est pas rare aujourd'hui de voir des officiers prendre directement part aux combats, les gradés n'étant pas toujours considérés comme des « combattants ». La majorité des chefs d'escouade sont des soldats aguerris ayant acquis leur grade d'Officier des Troupes au mérite.

Composantes des Troupes

À la différence de la Flotte, les Troupes impériales sont composées uniquement de bataillons spécifiques – ou corps d’armées – assignés chacun à une mission très précise.

- **Régiment d’Infanterie.** C’est le plus gros corps d’armée des Troupes composé essentiellement de fantassins et de blindés terrestres.
- **Régiment de Mariniers.** C’est la composante astroportée des Troupes constituée de soldats spécialement entraînés au vide spatiale. Leur unité d’appartenance n’est pas une garnison mais un croiseur stellaire de la Flotte.
- **Milice.** Cette force de l’ordre a été récemment rattachée aux Troupes et est maintenant constituée en majorité de soldats. Cette composante dépend administrativement des Forces de l’Empire et hiérarchiquement du Comité des Affaires judiciaires.
- **Garde.** Corps d’élite des Troupes étant, tout comme la Milice, une composante militaire uniquement rattachée à l’administration des Forces. La Garde Impériale dépend uniquement de l’autorité directe de l’Empereur en personne.

Groupes de bataille

Sur le plan fonctionnel, les Troupes Impériales se rapproche de celui de la Flotte, mais avec quelques distinctions dans les tenues et les missions attribuées à chacun de ses groupes de bataille. Un groupe de bataille est un ensemble de personnels et de matériels spécifiques, appartenant à un bataillon spécial.

- **Binôme.** C’est la plus petite unité combattante des Troupes qui est constituée de deux soldats, ou d’un soldat et de son niek de guerre – appelé aussi *équipe cynophile*. Ce groupe de bataille se forme généralement sur le terrain et n’a rien d’officiel dans la hiérarchie d’une escouade. Cependant, il arrive que certains binômes spécifiques soient commandés par un soldat plus expérimenté au grade de Cadet.

- **Escouade.** C’est l’unité combattante de base des Troupes Impériales. Dirigée par un chef de groupe – au grade de Caporal – le plus souvent un soldat aguerrri, l’escouade constitue la force de frappe instantanée capable d’éradiquer une action ponctuelle de l’ennemi avec une précision chirurgicale. Les escouades d’Infanterie et de Mariniers sont composées de dix soldats dont un chef au grade de Sergent et sont obligatoirement coordonnées par leur officier, chef de phalange à laquelle elles appartiennent.
- **Peloton.** C’est l’ancienne unité de base des Troupes avant l’avènement de la Force Noire. Aujourd’hui, cette notion a été essentiellement conservée par la Milice et la Garde. Ce groupe de combat compte généralement plus de dix soldats dont un chef de section au grade d’Officier subalterne. Les pelotons de la Milice occupent ainsi une brigade – ou Quartier Auxiliaire – et sont équivalents à deux escouades standards. Les pelotons de la Garde comptent cependant douze Gardians dont un officier, et sont scindés en deux groupes : le Peloton d’Honneur qui sert de protection rapprochée de l’Empereur et les pelotons spéciaux intégrés dans les rangs des Troupes pour des missions spécifiques.
- **Phalange.** Une phalange est un groupement d’escouades d’une même unité composée d’un certain nombre de celles-ci. Une phalange est commandée par un officier au grade de Major, secondé par des officiers subalternes et des chefs de groupes. Les phalanges d’Infanterie sont composées d’unités de fantassins et de blindés stationnés principalement dans les garnisons impériales. Les phalanges de Mariniers sont stationnées uniquement à bord des croiseurs de la Flotte et peuvent être larguées de façon autonome à l’aide de modules de débarquement. Les phalanges spéciales de la Garde Impériale sont plus petites et sont composées uniquement de pelotons. La Milice Impériale, quant à elle, ne dispose pas de phalange.

TROUPES IMPÉRIALES

Grades & Insignes

Grades des Troupes (épaulettes)

<p>Officier Général III – Commandeur des Troupes II – Chef de corps I – Chef de régiment</p>	<p>Officier Major III – Commandant de garnison II – Commandant de compagnie I – Commandant de brigade</p>	<p>Officier III – Chef de section (peloton de Milice) II – Chef de section (peloton de Garde) I – Chef de bataillon</p>	<p>Soldat III – Chef d'escouade II – Chef de groupe I – Chef de binôme</p>

Distinctions (barrette pectorale)

<p>III 3^e échelon</p>	<p>II 2^e échelon</p>	<p>I 1^{er} échelon</p>	<p>Appellations Officier Général = <i>Général</i> Officier Major = <i>Major</i> Officier III = <i>Captain</i> Officier II = <i>Lieutenant</i> Officier II = <i>Brigadier</i></p>	<p>Navigant III = <i>Sergent</i> Navigant II = <i>Caporal</i> Navigant I = <i>Cadet</i></p>
----------------------------------	---------------------------------	---------------------------------	--	---

Insignes & blasons des Troupes

Les quatre insignes d'armée sont des macarons de bras gauche (pectoraux pour les Officiers Généraux)

<p>Régiment d'infanterie</p>	<p>Régiment de Marine</p>	<p>Milice Impériale</p>	<p>Garde Impériale</p>
------------------------------	---------------------------	-------------------------	------------------------

Tous les blasons de compagnie sont des macarons de bras droit placés sur un brassard de couleur

envergure. Une compagnie compte en moyenne mille soldats et dispose de plus de cinq cents personnes composant le personnel de maintenance et de soutien. Ce groupe de bataille est placé sous les ordres d'un officier Major II, secondé par des officiers subalternes, ainsi que de chefs de groupes. Les compagnies astroportées sont stationnées directement à bord des croiseurs de la Flotte impériale et leurs chefs de groupes se trouvent ainsi sous les ordres des commandants de bords respectifs. Les compagnies d'infanterie sont composées de mille soldats et de cent véhicules blindés. Les phalanges de la Garde impériale constituent les plus petites unités de combat des Troupes avec seulement cent soldats. La Milice impériale compte mille soldats. Comme les escadrons de la Flotte, chaque compagnie se distingue par son historique et ses origines par des armoiries et des couleurs. Seule la Garde n'a pas besoin de se distinguer ainsi...

- **Compagnie.** C'est la plus grande unité de combat d'un régiment ou corps d'armée capable de mener de façon autonome des opérations de grande

COMMANDEMENT DES FORCES DE L'EMPIRE

ÉTAT-MAJOR DES FORCES
Commandeur (Amiral III ou Général III)

ÉTAT-MAJOR DE LA FLOTTE (IMPERIUM)
Commandeur de la Flotte (Amiral III)

ÉTAT-MAJOR DES TROUPES (IMPERIUM)
Commandeur des Troupes (Général III)

QUARTIERS GÉNÉRAUX (PLANÈTES)
Commandeur de Flottille (Amiral II)

QUARTIERS GÉNÉRAUX (PLANÈTES)
Chef de Corps (Général II)

QUARTIERS AUXILIAIRES (BASES SPATIALES)
Commandeurs d'Escadre (Amiral)

QUARTIERS AUXILIAIRES (GARNISONS)
Chefs de Régiment (Général)

FLOTTILLES DE COMBAT
Commandants d'escadre (Comodor II)

BATAILLONS
Commandants de compagnie (Major II)

Armement spécifique des Forces

Certaines unités des Forces de l'Empire ont été créées à des fins spécifiques ou pour des missions particulières. De ce fait, ces unités ont eu besoin d'armes et de vaisseaux adaptés à leur mission. Certains de ces matériels sont encore à l'état de prototypes.

Comme dit un vieil adage andromon : « On n'attrape pas un octocarnis à la bole-ga ».

Armes spécifiques

Batteries DCA

Aujourd'hui, les Turbolasers sont devenus les « seigneurs » des champs de batailles. En effet, comparés aux canons-lasers classiques, ils tirent de façon plus précise et disposent d'une puissance de feu supérieure, alliée à des Calculateurs de visée extrêmement performants. Il en existe deux types : moyens et lourds. Le premier est utilisé sur tous les escorteurs, tandis que le second est monté exclusivement sur les avisos et les croiseurs interstellaires. Les Turbolasers montés sur les chasseurs récents, ne sont que des *Broninn* améliorés. Ainsi, le système de batterie « Défense-contre-astronefs » – ou DCA – est un modèle de Turbolasers doté de senseurs de visée et de poursuite particuliers.

En règle générale, deux **Turbolasers TL-55** sont montés sur un affût pivotant à 360° et sont synchronisés. L'affût est protégé par une coque en tantalium, tandis que la tour pivotante est implantée dans le sol, fixée par une chape de béton anti-vibration. L'alimentation de chaque batterie DCA est assurée par un petit générateur nucléaire *Borann*. Comme ces générateurs sont extrêmement fiables, il arrive qu'une batterie puisse rester autonome durant des années sans aucune maintenance particulière.

Batterie DCA

Modèle : CLB-556 Boforr

Type : canon laser bitube autonome

Bouclier : [24]

Points de Structure : [42]

Facteur de taille : [+3]

Armes :

2 turbolasers TL-55 jumelés

Précision : [12]

Dommages : [6D×2]

Portées : 1/2D : 1 000 fitts

MAX : 2 500 fitts

Senseurs :

de détection : 6 notics

d'attaque : 1 notic

Coût : 9 600 p (installation en sus)

Disponibilité : NC



Utilisées pour la protection rapprochée des bases spatiales et des garnisons impériales, les batteries DCA sont généralement reliées à un « réseau » afin de coordonner les tirs sur les agresseurs. Pour cela, tous les Câblotiques connectés au calculateur de tir de chaque batterie sont reliés à un ordinateur central installé dans le Centre de Contrôle Spatial (CDCS) de la base ou le Poste de Commandement (PC) de la garnison. Après une analyse sur les agresseurs par les senseurs terrestres principaux de l'installation, l'ordinateur central de type SETAC (Système d'Évaluation et de Tir Automatisé sur Cibles), envoie de façon séquentielle les ordres de tir aux différentes batteries DCA. Ce système permet une parfaite couverture de la défense anti-aérienne contre des chasseurs de tous type.

Les batteries DCA ont cependant un défaut : elles ont tendance à surchauffer. En principe, les circuits cryogènes de refroidissement dont sont dotés les **Turbolasers TL-55** permettent de tirer vingt coups dans un laps de temps assez court. Mais en fait, en cas de tir rapide, il arrive souvent qu'une batterie disjoncte qu'à seulement cinq ou six salves. Cela est dû qu'il aurait fallu installer un système cryogénique plus important ; mais cela aurait demandé une infrastructure trop lourde et trop coûteuse. Ce n'est pas en fait la cadence de tir qui surchauffe les Turbolasers mais leur proximité réciproque qui engendre un effet d'induction thermique et donc une élévation exponentielle de la température des chambres à fission.

En termes de jeu, pour représenter cette surchauffe, le MJ doit lancer un dé à la fin de chaque tour de jeu, si la batterie a effectué deux tirs. Sur un 6, un des canons est hors d'usage (ignorer le multiplicateur des dommages).

Lance-grenades

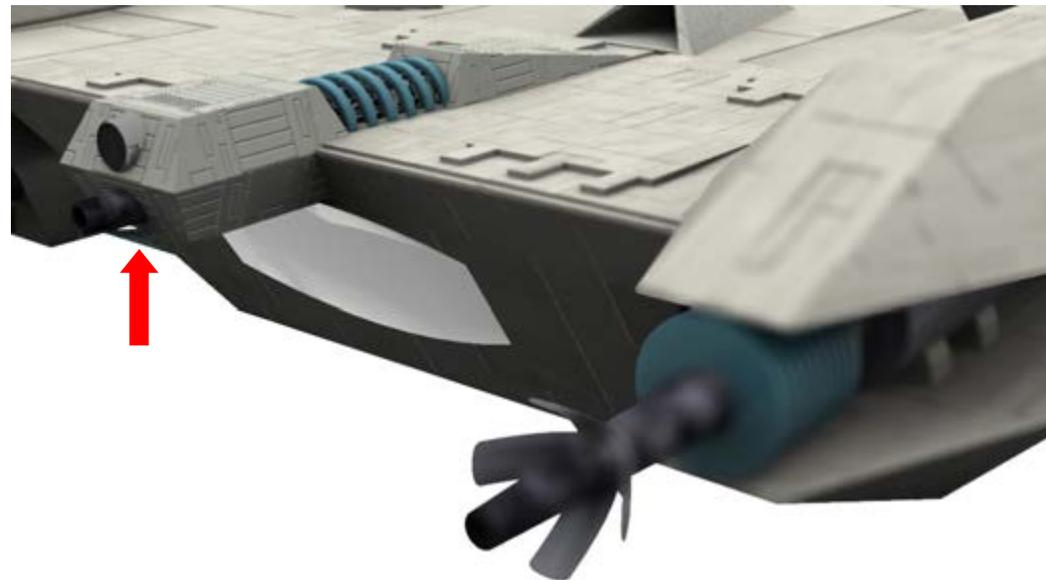
Le lance-grenade **Plexus-2** se présente sous la forme d'un cylindre permettant de tirer des ogives nucléiques similaires aux grenades de lancer grâce à sa section interne octogonale. Cette arme récente a été intégrée dans les scaphandres d'assaut **SHA-6** des Marins impériaux pour effectuer une ouverture dans la coque blindée des bâtiments de guerre. Cependant, ce type d'arme a été repris par la Force Noire pour équiper ses droïdes assassins comme le **Sentinel** et **l'Atrox** (voir la section **Force Noire**).

Seul les fusils d'assaut de type **Lasma** et **Hamajacer** ont été conçus avec un tel dispositif intégré ou rapporté à leur canon, mais avec un modèle plus récent de grenades de tir : c'est le **Pyton**.



Rayonneur laser

Durant la conception du fameux escorteur interstellaire **XC-5 Contumax**, des idées novatrices ont jailli dans les bureaux d'étude de la CITAS ; sans doute dans l'engouement dû à l'euphorie générale marquée par les premiers essais de cet escorteur hors du commun. Cet appareil révolutionnaire de la Chasse impériale est sans aucun doute le poids qui fera pencher la balance dans le camp de l'Empire Millénaire lors de son ultime affrontement avec la Force Noire. Néanmoins, la multitude d'astronefs qui composent l'armada du prince Hillerr risque de désorienter les XC-5, même s'ils sont pilotés par les meilleurs Mercenaires. De plus, les Forces de l'Empire ne peuvent pas en acheter une énorme quantité car cet astronef de guerre revient extrêmement cher. Ceci est dû en grande partie à sa technologie de pointe et à son armement sophistiqué. Même les missiles **MAC-50** montés à son bord sont des versions améliorées. Et on ne parle pas des mines magnétiques **2M-84** dont l'unité coûte aussi cher qu'un aéronef !



C'est pourquoi les ingénieurs de la CITAS ont dû se pencher sur une arme à la hauteur de la réputation du **Contumax**. Il y a eu peu de temps, un projet ultra-secret – nommé « Delta » – est sorti d'un bureau d'étude et a été passé en communication à l'état-major de la Flotte Impériale. C'est l'ingénieur AteGann, directeur du projet, qui dessina les premiers plans du rayonneur *Delta*. Le dispositif a été placé entre le Turbolaser et le fuselage central de l'appareil.

Le principe du rayon *Delta* réside dans la réfraction contrôlée de l'énergie pure. Pour cela, il faut disposer d'un laser plasmatisé assez puissant. Le **Turbolaser TL-55B** s'avéra excellent pour la première démonstration, effectuée récemment. Le « rayonneur Delta » est un dispositif combinant un générateur photomagnétique et un canon à fusion nucléaire. Lorsque le laser passe au travers du nuage atomique créé par le rayonneur, les photons reçoivent un supplément conséquent d'énergie pure. Cela résulte une diffraction contrôlée du laser, c'est-à-dire que ce dernier se trouvant décuplé, se propageant dans plusieurs directions avec la même puissance nominale. Le rayonneur **Delta RD-95** est actuellement expérimenté secrètement sur un **XC-5 Contumax**, rebaptisé pour l'occasion **XC-5M Ultor**.

La 1^e Escadre Spéciale d'Escorte basée à Centralis, devrait être équipée de cette arme absolue avant la fin de cette myriade.

Mitrailleur-laser

Ce nouveau type d'arme d'assaut a été récemment développée par l'ingénieur UziGalann en collaboration avec les ateliers de la CITAS et le **SeTec** des SIR de Sierra – et pour cause, ces derniers en sont les uniques demandeurs. Le **Scorpio LM-35**, inspiré du **Lasma LM-32** et de l'**Elit-5**, est une arme simple, très fiable et compacte. Son apparence a très vite séduit les agents du **SeRad** sirri qui en sont les premiers utilisateurs pour leurs actions d'éclat.



Construit par estampage de feuilles de tantalium, le **LM-35** reprend le canon à plasma de son prédécesseur afin de conserver sa puissance de feu. Il possède un fût, une poignée et une crosse coulissante et peut recevoir une vibrolame d'assaut semblable à celle que peut également recevoir le **Lasma**. Le double blister énergétique est situé juste devant le pontet, comme celui du **Lasma**. Le **LM-35** est équipé de deux sécurités :

- Un sélecteur de tir qui offre une position de sécurité, une position de tir coup par coup et une position de tir en rafale. Ce dernier mode permet des tirs plus soutenus sans surchauffer le canon. Cette technologie unique en son genre fait du LM-35 une arme redoutable pour les équipes de choc du **SeRad**.
- Une sécurité placée à l'arrière de la poignée qui interdit le tir lorsque qu'elle n'est pas enfoncée donc, par exemple, lorsque cette dernière n'est pas tenue. Cette sécurité bloque la détente qui elle-même bloque le circuit énergétique de la chambre du laser.

Le mitrailleur-laser **LM-35** propose une nouvelle génération d'arme de guerre qui, heureusement, n'est pas encore employée par les troupes de la Force Noire. Mais les mauvaises histoires refont toujours surface...

Véhicules spécifiques

Char d'assaut blindé

Le char d'assaut blindé **Karus AT-50**, est le tout dernier-né des véhicules de combat terrestres utilisés par les Forces de l'Empire. Le **AT-50** est sorti des usines de la CITAS durant ces dernières années. Le concept de ce véhicule prend autant en compte les caractéristiques essentielles d'un engin de combat que le facteur psychologique, car en plus d'une artillerie lourde, le **Karus** a été élaboré pour effrayer l'ennemi, concept inhabituel chez les ingénieurs impériaux. Il est en passe de devenir le véhicule d'assaut principal des forces terrestres de l'Empire Millénique. Pour

l'instant, il équipe uniquement la 4e Compagnie d'Infanterie installée sur la planète pénitenciaire Antarius, qui serait, d'après les stratèges impériaux, une cible potentielle d'invasion si les armées de la Force Noire pénétraient le système majeur Orlesia. Mais plus récemment, les plans ont été secrètement transférés sur Sierra pour

constituer un bataillon, en souvenir de la *Bataille de Sierra*.

L'arme principale du **Karus AT-50** est un **Turbolaser TL-55B** (celui de l'escorteur **XC-5**) monté sur une tourelle et doté d'une grande portée de tir ainsi que d'une redoutable puissance de feu. À l'avant de l'appareil sont installés six tubes contenant des roquettes nucléiques **TR-72**, ainsi que deux lance-grenades de type *Plexus*, permettant des salves rapides et pénétrantes. Sur la tourelle est monté un bon vieux canon-laser



Char d'assaut

Modèle : AT-50 « Karus »

Type : char d'assaut à répulseurs

Catégorie : A

Longueur : 8 fitts

Masse (à vide) : 4 500 pods

Équipage : 1 conducteur, 1 canonnier, 1 chef de char

Passager : aucun

Capacité de coffre : 400 pods

Propulsion : 2 turbines solaires B-50

Autonomie : [1D] centars

Vitesse : 70 km/h [5/20]

Maniabilité : [-1]

Bouclier : [24]

Points de structure : [42]

Facteur de taille : [+4]

Armes :

1 turbolaser TL-55

Précision : [12]

Dommages : [6D]

Portée : 1/2D : 1 000 fitts

MAX : 2 500 fitts

1 canon laser Broninn 2L55

Précision : [6]

Dommages : [5D]

Portées : 1/2D : 450 fitts

MAX : 1 000 fitts

Senseurs :

de détection : 6 notics

d'attaque : 1 notic

Coût : 96 000 P

Disponibilité : NC

Broninn 2L55 contrôlé manuellement. Ce char révolutionnaire demande trois membres d'équipage : un pilote conduit le véhicule, un canonnier s'occupe du système d'armement, les deux sous les ordres d'un officier. Les répulseurs ventraux du char d'assaut lui permettent de se déplacer à plus d'un mètre du sol pour une vitesse de 100 km/h, en faisant un véritable aéronef blindé.

Une fois toutes ses torpilles et grenades utilisées, le **Karus** doit retourner à bord d'une barge de débarquement de type *Incom* pour y être réapprovisionné. Les deux silos latéraux – contenant également les magasins des lance-grenades – sont alors retirés et remplacés par des nouveaux, chargés en munitions. Ce concept de « modulaire » est certes onéreux mais extrêmement efficace au cours d'un combat. Le nombre limité de ces engins sur un champ de bataille a obligé les ingénieurs militaires de la CITAS à puiser dans leur génie reconnu par tous leurs pairs. Une barge spatiale de type *Aquila* est actuellement à l'étude pour le débarquement et le support du **AT-50**.

Pour sa propre défense, le **Karus AT-50** possède un bouclier déflecteur et une coque en tantalium quasiment impénétrables. Seuls les armes nucléiques peuvent en venir à bout. De par son usage principal, qui est l'assaut frontal, les turbines solaires et tous les systèmes vitaux de l'engin sont situés à l'arrière, sous la carlingue, pour assurer une protection maximale. L'équipage est lui-même confiné dans un petit cockpit et protégé par un épais blindage.

De par sa conception novatrice, le char impérial **Karus AT-50** est le premier engin militaire n'étant pas sorti des moules conventionnels de la CITAS. Cependant, d'après les dernières informations recueillies par les SIR, les troupes obscures de la Force Noire seraient déjà sur le point d'être équipées d'un nouveau type de chars à répulseurs capables de rivaliser avec l'**AT-50**...

Modules de débarquement

Pour débarquer des troupes au sol, la Flotte impériale utilise des barges **X-23 Incom**. Ces appareils peuvent transporter en un seul voyage trente escouades de soldats et jusqu'à dix blindés. Cependant, elles sont peu nombreuses à bord des croiseurs et chaque navette est une cible potentielle.

Depuis peu, l'état-major des Troupes impériales a revu ses copies, surtout en étudiant l'attaque-éclair de Sierra, en prélude de la fameuse bataille qui coûta cher à la 5^e Flotte. Des commandos d'élites de la Force Noire avaient été débarqués au sol grâce à des modules individuels, sortes de cocon blindés éjectés d'un aviso ou d'un croiseur. Ces modules arrivaient en chute libre et freinés au dernier moment par de puissants répulseurs magnétiques. Même si certains commandos ne survivaient pas à cet atterrissage brutal (panne des répulseurs), le principe était efficace.

Module de débarquement

Modèle : CAB-04 « Dropod »

Type : module de débarquement à répulseurs

Catégorie : néant

Hauteur : 4,50 fitts

Masse (à vide) : 4 500 pods

Troupes embarquées : 5 fantassins

Capacité de coffre : néant

Propulsion : 1 turbine solaire B-50

Autonomie : [1D] centons

Vitesse aérienne : 220 km/h [30/60]

Maniabilité : [0]

Bouclier : [24]

Points de structure : [42]

Facteur de taille : [+2]

Armes : aucune

Senseurs :

auticollision : 1 notic

Coût : 96 000 P

Disponibilité : NC



Les ingénieurs des Forces conçurent, sur le même principe, des modules pouvant transporter un peloton d'assaut, soit cinq fantassins en armure **THC-6** complète. La propulsion fut améliorée par l'ajout d'une turbine solaire pour contrôler la trajectoire, afin de choisir une aire d'atterrissage dégagée... ou bien au beau milieu des troupes ennemies !

Le module **CAB-04** – un des modèles de la série des Micronavs (voir le livre **LTM : Le Guide**) – fut ainsi développé et quatre-vingt-dix unités furent récemment fabriquées sur les chaînes des usines lunaires de la CITAS pour la 1^e Compagnie d'infanterie. Compte tenu de la taille modeste d'un module, ces unités furent facilement installées à bord des croiseurs et avisos de la 1^e Escadre de transport *Sulaco*.

Le module **CAB-04** se compose de cinq compartiments – contenant chacun un soldat solidement harnaché – dont les portes s'ouvrent en « fleur » après l'atterrissage. Les harnais automatiques se désengagent et les soldats peuvent aussitôt sauter de leur module pour fondre sur l'ennemi. L'épais blindage au tantalium et les boucliers énergétiques protègent efficacement la descente des troupes qui ne dure que quelques minutes. Ces modules sont ensuite récupérables par les barges **X-23** équipées de grappins magnétiques ventraux.

Ce principe ayant séduit le Commandeur NoroTann, il demanda aussitôt la conception de modules similaires pour débarquer des Mariniers à bord de d'un modèle atmosphérique du **SHA-6**. Ces modules ne transporteraient que trois unités pour rester dans le gabarit des modules de base. Compte tenu des tensions actuelles, l'expérimentation de ces nouveaux modules de débarquement – ainsi que des **SHA-6** « terrestres » – a déjà commencé.

Pour une fois, l'ironie du sort a voulu que ce soit l'Empire Millénique qui vole une idée à la Force Noire. Une fois n'est pas coutume...

Transport d'infanterie supérieur

Malgré le fait que le **CAB-05** descend de

la lignée des Micronavs (voir le livre **LTM : Le Guide**), c'est avant un véhicule aérien, le premier du genre à voler bien plus haut que ses congénères à répulseurs magnétiques.

Conçu et produit secrètement par la CITAS d'Omega, sur la lune de Sierra, le transport de troupes **CAB-05** commence à avoir beaucoup de succès au sein de l'armée omegon. Son utilité pour les déplacements devrait être très appréciée.

Sa fonction principale est de déployer et replier des troupes de manière rapide et efficace. Lors de ces opérations de déploiement, un contingent complet de **CAB-05** aura la capacité de déployer près de 900 fantassins en une seule rotation. Étant donné qu'il navigue à une altitude de cinquante mètres au-dessus des champs de bataille et qu'il dépose ou récupère des troupes en plein cœur des combats, le **CAB-05** se doit être doté d'un armement digne de son efficacité. Il est équipé d'un matériel offensif et défensif impressionnant, le rendant bien mieux armé que son cousin terrestre, le **Porter NG-8**. Son armement est

Transport d'infanterie supérieur

Modèle : CAB-05 « Arcanum »

Type : aéronef de transport de troupes

Catégorie : A

Longueur : 17 fitts

Masse (à vide) : 13 kilopods

Equipage : 2

Passager : 3

Troupes embarquées : 30 fantassins

Propulsion : 2 turbines solaires S-57

Autonomie : [1D] centars

Vitesse : 575 km/h [20/160]

Maniabilité : [-2]

Bouclier : [36]

Points de structure : [48]

Facteur de taille : [+6]

Armes :

2 canons lasers TL-55 jumelés

Précision : [12]

Dommages : [6D×2]

Portées : 1/2D : 1 000 fitts

MAX : 2 500 fitts

2 tourelles B-1G indépendantes

Précision : [6]

Dommages : [5D] chacune

Portées : 1/2D : 450 fitts

MAX : 1 000 fitts

Senseurs :

de détection : 30 notics

d'attaque : 3 notic

Coût : 580 000 ₮

Disponibilité : NC

composé principalement de deux puissants Turbolasers et de deux tourelles-lasers pour la protection au sol.

Comme c'est un véhicule, il fait partie intégrante des Troupes et est piloté par un soldat spécialiste dans le maniement des aéronefs, avec une formation complémentaire au sein de l'Académie de la Flotte.

Le **CAB-05** – ou *Dropod* – peut actuellement transporter jusqu'à trois escouades de fantassins, deux blindés de commandement, trois blindés compacts ou quatre traîneaux à répulseurs. Il est destiné à équiper, pour le moment, la 5^e Compagnie d'infanterie de la garnison d'Andros et il est prévu de doter les autres compagnies d'infanterie avant la fin de la myriade.



Projet X-29

En réponse définitive au **CR-117 Cobra** de la Force Noire, l'état-major de la Flotte Impériale devait créer un chasseur de supériorité absolue. C'est ainsi qu'au cours de l'année standard 993-2, le Commandeur NoroTann initia un nouveau projet destiné à la Chasse impériale. Le programme a été baptisé **VSU** (*chasseur stellaire ultime* en Andromon) et visait à contrer également une menace grandissante : les bases secrètes de la Force Noire (voir la section **Force Noire**).

Durant une année standard, différents prototypes ont été étudiés dans les bureaux d'étude secrets de la CITAS. C'est l'équipe de l'ingénieur mentor SamiShepann qui a décroché la timbale avec son chasseur interstellaire supérieur (VIM). Ses études sont basées sur les schémas originaux du chasseur **TD-25 Tempest** actuellement en service et dont l'efficacité n'est déjà plus à démontrer. Le prototype de Sami-

Shepenn, désigné « X-29 », est composé en fait de deux fuselages de **TD-25** jumelés par une cabine centrale. Si ce nouveau chasseur a reçu la classe « interstellaire » c'est qu'il est doté de trois réacteurs ioniques à surgénération plasmatique.

Cette propulsion unique en son genre sur un appareil de faible tonnage permet une manœuvrabilité bien supérieure à celle de tous les chasseurs existants. Et, par-dessus tout, elle permet à un simple chasseur, pour la première fois dans l'histoire de la Flotte impériale, de franchir la barre de l'hyperespace. Et enfin, l'armement de ce prototype n'a pas été négligé pour autant avec ses quatre Turbolasers et ses deux missiles nucléiques polyvalents capables de viser aussi bien un chasseur dans l'espace qu'une infrastructure au sol.

Ce bijou de haute technologie est actuellement en expérimentation dans un atelier secret sur la lune de Barthelima sous le nom de « X-29 » (roman **Le prototype**).

Chasseur interstellaire

CARACTÉRISTIQUES PROVISOIRES

Modèle : VS-29 « Hypercor »

Type : intercepteur interstellaire supérieur

Catégorie : A

Longueur : 12 fitts

Masse (à vide) : 10 200 pods

Equipage : 1

Passager : aucun

Capacité de soute : 220 pods

Propulsion : 3 cyclotrons HK-09sP

Autonomie : [2D] centons

Vitesse aérienne : 2,9 sonics [170/1 000]

Vitesse stellaire : 1 célérité [ATTAQUE]

Maniabilité : [+3]

Bouclier : [30]

Points de structure : [48]

Facteur de taille : [+5]

Armes :

4 canons lasers LB-57 jumelés

Précision : [12]

Dommages : [5D×4]

Portée : 1 000 fitts [COURTE]

2 missiles antichasseurs MAC-10

Précision : [automatique]

Cadence de tir : 2

Dommages : [3D×3] chacun

Portée : 3 000 fitts [MOYENNE]

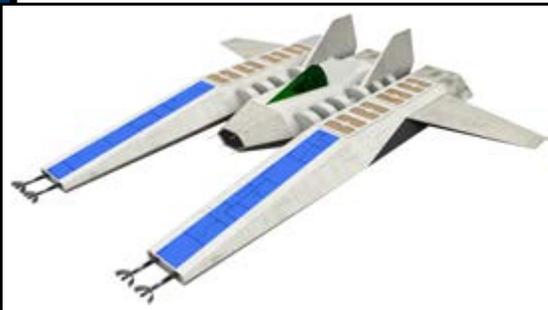
Senseurs :

de détection : 900 notics

d'attaque : 3 notics

Coût : NC

Disponibilité : néant



Unités spéciales

L'Empire Millénique dispose de plusieurs institutions civiles et militaires dans l'exécution de certaines tâches particulières. Les Mercenaires et les Mariniers impériaux font partie de ces unités dites « spéciales ».

Mariniers

Le corps d'armée des Mariniers constitue actuellement l'élite des Troupes Impériales. Formés à l'assaut des bâtiments de guerre, ces soldats spatiaux exécutent les tâches qui leur sont confiées avec efficacité et célérité. Ils opèrent au sein des différents croiseurs interstellaires de la Flotte Impériale.

Les Mariniers sont surentraînés et hautement motivés. Ils ignorent la peur. Ces soldats d'assaut sont entièrement dévoués à la cause de l'Empire Millénique et sont prêts à donner leur vie pour ses idéaux. Leur attitude n'a toutefois rien de suicidaire, car ils ont pleinement conscience qu'une mort stupide équivaldrait à trahir la



confiance que l'Empire Millénique leur porte. Un Marinier impérial sait, qu'une fois mort, il n'aura plus aucune utilité, mais il n'hésitera jamais à se sacrifier si cela peut servir les intérêts majeurs de l'Empire Millénique.

Les Mariniers n'obéissent qu'aux ordres de leurs supérieurs hiérarchiques et l'Empereur leur accorde toute sa confiance ; comme à ses Gardes impériaux.

Les scaphandres d'assaut SHA-6 (voir le livre **LTM : le Guide**) couleur blanc métal de ces soldats spatiaux inspirent quelquefois de l'effroi à tous ceux qui doivent les affronter. Le corps des Mariniers, et en particulier la 1^{ère} Compagnie *Sulaco*, constituent le pilier de la stratégie défensive conduite par la Flotte. Sans ces légions de Mariniers, la Flotte ne pourrait pas contenir une éventuelle offensive soudaine de la Force Noire sur le territoire de l'Empire Millénique.

Déploiement

Les Mariniers Impériaux sont essentiellement des commandos de l'espace dont la mission principale est l'abordage des bâtiments ennemis. On les trouve à bord des croiseurs interstellaires de classe Comodor et Nautilator. Ils opèrent uniquement à bord de navettes d'assaut de classe *Gama*.

À la différence des unités standards des Troupes impériales qui sont employées à divers tâches (protection, attaque au sol, etc), les compagnies de Mariniers opèrent uniquement dans l'espace sidéral et à bord des astronefs de guerre qu'elles viennent de saborder. Entraînées aux assauts de bâtiments et à l'environnement hostile du vide spatial, elles excellent particulièrement lors d'attaques sporadiques avec une précision chirurgicale.

Les Mariniers sont les meilleures unités d'assaut dont disposent les Troupes Impériales. Comme ces commandos font preuve d'un talent hors pair quand il s'agit de neutraliser un croiseur ennemi, ils sont souvent chargés de déstabiliser une flottille de combat lors d'une bataille spatiale.

Un détachement de Mariniers se retire en principe une fois qu'il a neutralisé un croiseur ennemi, mais ce n'est pas toujours le cas. Il lui arrive parfois de rester en place

quand il opère dans des secteurs spatiaux sensibles – près d'une planète impériale, entre autres.

Les Mariners sont principalement acheminés à bord de navettes d'assaut **GXM-500 Gama** vers des bâtiments ennemis, voire d'importantes installations spatiales prises par la Force Noire. Chaque croiseur de classe *Nautilus* emporte à son bord une compagnie entière de Mariners prêts au combat, soit 960 commandos.

Avant d'investir un astronef sérieusement endommagé par les lasers de la navette d'assaut, les Mariners se servent des **Lasma** intégrés à leurs scaphandres pour découper un sas dans sa coque. Ils se déplacent ensuite rapidement en apesanteur en semant la mort autour d'eux tandis qu'ils progressent dans les couloirs dépressurisés.

Malgré leur efficacité incontestée, les Mariners ne sont pas employés à la sécurité des bâtiments qui les transportent. C'est en fait des unités de soldats impériaux standards qui sont chargées d'assurer la protection interne des croiseurs.

ESE 5.1 « Démons de Feu »

L'Escadron Spécial d'Escorte *Démons de Feu* est le plus célèbre et le plus respecté des formations mercenaires de la 5^e Flotte. On le surnomme parfois les « flammes de l'Empire » en référence à la couleur jaune orangé du nez de ses escorteurs **F-14 Falcor**, une décoration unique en son genre.

La 5^e Flotte d'Omega – conduite par le croiseur-amiral *Vendicator* – est basée sur la planète gouvernementale Sierra. Cette flottille de combat impériale a récemment connu une cuisante défaite contre la première attaque de l'armada du prince Hillerr, au cours de la tristement célèbre *Bataille de Sierra* (voir le livre **LTM : Le Guide**). Aujourd'hui, il ne reste que quelques escadrilles d'astronefs et seul le croiseur-amiral de classe *Comodor* a survécu au carnage. Cependant, de par sa bravoure, l'escadron *Démons de Feu* s'en est totalement sorti et ses appareils n'ont subi que des dommages mineurs. D'ailleurs, son palmarès a valu récemment à sa nouvelle chef-taine d'escadron, TeneSua, la promotion de chef d'escadre.

Historique de l'escadron

La création de la 5^e Escadre Spéciale d'Escorte remonte à l'époque où l'Empire Millénique prospérait et commençait la colonisation du système Omega. Cette formation d'escorte et d'assaut fut alors placée sous les ordres de la valeureuse GozeHarabama, une Mercenaire mentore, la première du genre. C'est elle qui ordonna les changements radicaux en matière de tactique, de déploiement et de priorité, qui sont à l'origine de la réputation de son escadron fétiche, qu'elle baptisa elle-même *Démons de Feu*. On ignore en fait d'où provient cette idée.

Mal acceptés par les Mercenaires de la 5^e ESE, ces changements firent néanmoins la preuve de leur efficacité quelque soixante stellars plus tard, contre les Pirates de l'espace ! C'est sous les ordres du chef d'escadron Tomax-Brenn, que les *Démons de Feu* acquièrent leur maturité et leur gloire envers l'Empire Millénique. Plus récemment, la nouvelle tactique de percée « Goze » (en hommage à la Mercenaire aujourd'hui à la retraite) employée lors de la *Bataille de Sierra*, s'avéra fort utile et apporta la Médaille de la Flotte à son concepteur, le valeureux TomaxBrenn. Actuellement, ce dernier se trouve être le chef de l'état-major des Mercenaires, au sein de la 1^e ESE de Barthelima.



Depuis que cet escadron existe, la 5^e Flotte n'a jamais eu d'escorteurs plus efficaces pour la protection de ses croiseurs et la défense de sa ligne de front. Bien qu'il doît la plupart de ses succès au génie de ses chefs d'escadron successifs,

l'unité *Démons de Feu* est aujourd'hui considérée au sein de la Flotte Impériale comme le groupe de choc idéal pour la défense de première ligne face à l'armada de la Force Noire. Mais cet escadron n'est pas seulement remarquable par sa tactique de combat singulière et ses performances, il se distingue aussi par la loyauté envers l'Empire Millénique et l'ODM qui caractérise les Mercenaires placés sous les ordres de TeneSua. Les « Flammes de l'Empire » sont en effet beaucoup plus attachées aux dogmes de l'Empire Millénique que la plupart de leurs pairs.

Les pilotes de l'escadron doivent en outre se soumettre à une discipline très stricte. La réussite des missions d'assaut dépend beaucoup de la synchronisation parfaite des manœuvres et de l'interprétation des ordres reçus en temps réel. Le fait d'opérer suivant des schémas tactiques peu orthodoxes, mais précis à tout moment dans l'espace, confère à ces combattants aguerris une puissance de réaction inestimable. C'est d'ailleurs lors d'une percée « Goze » imprévue que les hommes du Mercenaire TomaxBrenn ont évité l'éradication de leur unité...

L'escadron *Démons de Feu* est formé de deux escadrilles d'escorteurs **F-14 Falcor** auxquelles sont confiées des missions d'interception et de reconnaissance. Au bout de cinquante missions, les Astropilotes échangent leur place avec leur copilote afin que les équipages gardent une autonomie parfaite et opérationnelle au sein de leur formation de combat. L'escadron comprend au total douze Mercenaires navigants dont quatre sont en « spare ». De par leurs talents de techniciens, les membres de l'escadron ont rarement besoin d'astroteks, sauf en cas de réparations en « cale sèche », dans un atelier spécialisé.

Comme tous les escadrons spéciaux d'escorte de la Flotte Impériale, les *Démons de Feu* sont entraînés principalement pour l'escorte des croiseurs et de leurs avisos. Mais au cours d'une bataille, cet escadron est capable de se déployer rapidement pour couvrir un secteur spatial afin de ralentir une offensive ennemie. D'ailleurs, les *Démons de Feu* sont devenus experts en minage spatial. En effet, les **Falcor** du ESE 5.1 sont les seuls appareils équipés des fameux lance-mines magnétiques *Arakyd*, sur lesquels ils ont été testés et dont sont dotés maintenant les **XC-5 Contumax**. Quand l'ordre de déploiement défensif est lancé, les quatre escorteurs aux couleurs flamboyantes se mettent en formation « Vesuv ». Cette ligne de front s'éclate ensuite dans différentes directions pré-calculées en larguant les mines. Cette opération est effectuée trois fois de suite afin de larguer toutes les

mines magnétiques. Le secteur spatial ainsi miné bloque totalement le passage à la vague ennemie.

SeRad « Omega-9 »

Le Service Radicalisation des SIR d'Omega est composé à la base d'assassins professionnels et d'anciens commandos fantassins ayant fait un stage au sein même de l'Académie des Troupes. Ces coupe-gorges de l'ombre sont de véritables machines à tuer totalement autonomes. Après divers attentats sanglants perpétrés par la Force Noire contre des cibles civiles et militaires, le comité de Sécurité d'Andros a décidé de refondre cette section. Les agents du **SeRad** omegon ont été formés au sein de la Milice en matière de droit pénal et d'investigation. C'est aujourd'hui une brigade secrète antiterroriste de recherche et d'intervention.

Depuis l'arrivée de l'agent mentor AraMakinn, dernier chef en date du **SeRad**, un esprit d'équipe s'est installé, et un agent en difficulté est souvent secondé par un ou plusieurs camarades. Le Major KasuNiga, le numéro deux du **SeRad** et chef d'opérations, tient à cet état d'esprit. Cependant, de par son orgueil et son amour-propre, elle n'aime pas qu'on lui renvoie l'ascenseur et préfère agir seule. Quand elle demande des renforts – et c'est rare – c'est pour ne pas mettre en péril la mission, voire l'intégrité de la section.

Une équipe de cyborgs

L'autre particularité du **SeRad** d'Omega – qui lui a valu l'indicatif « Omega-9 » – sont les conditions physiques même de ses agents. Tous sont des vétérans et baroudeurs qui ont passé des années sur le terrain à traquer et combattre l'ennemi, souvent dans l'ombre. Tous ces agents ont subi des blessures graves, voire mortelles. La plupart ont séjourné au moins une fois dans un Biophotoniseur (voir le livre **LTM : Le Guide**). Mais dans le cas de la talentueuse KasuNiga, la cheftaine de la section, le Biophotoniseur a surtout servi à la maintenir en vie artificielle. Piégée dans un attentat au cœur même des SIR, cette native des bas-fonds d'Andros s'est

retrouvée dans l'explosion d'un laboratoire. Ses quatre membres ont brûlé dans le rayonnement thermique de la charge nucléaire et une partie de son corps broyé par un mystérieux scaphandre d'assaut ennemi. Tout son épiderme avait été reconstitué dans le Biophotoniseur ; mais pas ses membres calcinés. Grâce à la cybernétique impériale, toutes les parties naturelles du corps du Major KasuNiga sont recouvertes de photochair. Ses deux bras à partir des épaules sont des prothèses faites de câbles optiques, de rouages magnétiques, d'un squelette en tantalium et d'une coque en polymère recouverte d'une pellicule de silicate polymérisé. Les prothèses des jambes sont imbriquées directement dans le bassin et sont de la même composition. Tous les servomoteurs qui animent ces membres artificiels sont puissants et décuplent la force de KasuNiga. Cette dernière a dû suivre un entraînement particulier pour savoir maîtriser ses prothèses afin de ne pas écraser la main d'un ami, tout en pouvant repousser l'attaque d'un adversaire en l'éjectant à une dizaine de fitts. Experte en arts martiaux et autres formes de combats avec toutes les armes existant dans l'Empire Millénique, la responsable en second du **SeRad** est devenue une guerrière complète et un puissant adversaire (roman **Cyberagent**).

À la pointe de la technologie

Mais toute cette technologie cybernétique a un prix, et le gouvernement de Sierra n'a pu y contribuer. Pour cela, les SIR d'Andros ont intégré l'ARC au sein même de son organisation et utilise le butin des différentes missions de démantèlement de réseaux financiers clandestins, ainsi que des dons de différents mécènes, parfois peu recommandables. Les chercheurs, ingénieurs et techniciens de l'agence cybernétique sont les mieux payés de l'Empire Millénique et ils disposent d'un matériel de pointe. Le Service Technologie des SIR profite d'ailleurs des recherches de l'ARC pour agrémenter l'armement des agents du **SeRad**. Ainsi, tous les membres de cette section très spéciale disposent d'armes sophistiquées et peu – voire pas du tout – utilisées dans le système Orlesia, comme le **Scorpio LM-35** (voir le chapitre précédent). Les prothèses de certains agents du **SeRad** sont même dotées d'armes intégrées qu'ils peuvent commander par de simples impulsions nerveuses.



Recrutement dans les Forces

Après la désertion massive des unités des forces d'Omega dans les stellars soixante, un nombre indéterminé d'équipages de la Flotte était passé à l'ennemi. Ce qui donna naissance aux Pirates de l'espace. Ce genre de chose devait cesser au plus vite. Les états-majors ne devaient plus laisser à des sympathisants de la Force Noire la possibilité d'infiltrer les troupes afin de saper leur moral.

Dans le même temps, les forces impériales ont – contre toute attente – subi de lourdes pertes lors de la *Bataille de Sierra*. Les Forces d'Omega se retrouvaient donc contraintes de recruter rapidement de nouveaux soldats.

C'est le nouveau commandeur des Forces – le Général NoroTann – qui veilla personnellement à ce que les procédures d'engagement et d'entraînement des services soumis à son autorité se conforment toujours scrupuleusement aux directives détaillées ci-après.

Prospection

Quelle que soit leurs affectations, toutes les nouvelles recrues doivent être d'une loyauté absolue envers l'Empire Millénique. À la lumière des récentes désertions, il apparaît évident qu'il n'est plus possible de se fier à des troupes ou à des officiers qui ne font pas preuve d'un dévouement exemplaire.

Les brigades de recrutement sont envoyées sur des mondes peuplés en majorité par des humains. La plupart des officiers sont originaires des planètes du système majeur.

L'engagement au sein des Forces de l'Empire est présenté comme une opportunité permettant aux jeunes recrues potentielles de s'épanouir pleinement au sein des forces impériales. L'accent est mis sur les avantages de la vie militaire : voyages, aventures, apprentissage de compétences utiles, possibilités de promotion et d'accession à des postes de responsabilité, sans oublier le respect qui est généralement témoigné aux serviteurs de l'Empire Millénique.

Filtrage

Les candidats sont soumis à une sélection sévère. Une baisse de la qualité des troupes ne peut être justifiée par un besoin pressant de nouvelles recrues. Ces dernières doivent remplir certaines conditions : bonne forme physique, courage, intelligence (une qualité qui n'est pas indispensable pour les soldats affectés à certains régiments d'infanterie) et loyauté.

Ce filtrage continue à être effectué par les Officiers Sélectionneurs au sein des Bureaux de Recrutement des différents corps d'armées. Le passé, les dossiers scolaires et la vie privée des candidats sont passés au peigne fin. Les Officiers Sélectionneurs veillent notamment à établir les raisons qui les poussent à s'engager et leur demandent s'ils souhaitent devenir officiers.

Le personnel de recrutement recherche tout particulièrement si les candidats ont eu des relations avec des agents de la Force Noire, ou de simple partisans, ou encore des parents favorables aux Puissances Obscures. Tous les postulants qui ne remplissent pas les conditions de base sont rejetés. Ceux qui sont suspectés d'être des espions sont fichés et les **SIR** sont alertés immédiatement pour une enquête de filature. C'est le **SeSur** qui se charge de cette mission, bien sûr.

Après avoir été soumis à ce premier filtrage, les candidats (y compris les suspects) sont ensuite envoyés dans des centres d'entraînement où ils sont soumis à de nouveaux examens médicaux et où leurs facultés intellectuelles sont testées. Leurs

empreintes rétinienne sont alors comparées à celles des dossiers en possession des Forces.

Politique d'affectation

Les phases préliminaires permettent de savoir à quels services et à quelles armes les candidats aimeraient être affectés. Leurs choix personnels sont, autant que possible, respectés. Si les résultats des tests de sélection montrent cependant qu'ils seraient mieux adaptés à d'autres postes, il en est tenu compte. Bien sûr, les recrues ne peuvent pas quitter les Forces avant que leur contrat n'arrive à échéance, néanmoins, il a été prouvé que le mécontentement provoqué par une affectation inadéquate peut avoir des effets désastreux sur le moral.

Les recrues les moins intelligentes sont tout naturellement tentées par l'auréole glorieuse qui entoure les divisions d'infanterie. Il est donc tout à fait logique d'en faire des fantassins.

Endoctrinement

Même si les recrues font, dès le départ, preuve d'une grande loyauté, leurs classes sont mises à profit afin de renforcer encore leurs convictions. L'accent est mis sur l'aspect anarchique des valeurs prônées par la Force Noire et sur le fait que les serviteurs du Mal menacent la loi et l'ordre. L'Empire Millénique est la seule puissance galactique qui œuvre pour imposer paix et stabilité. Les armées impériales sont engagées dans une noble croisade contre les forces des Ténèbres et chacun de leurs soldats doit en avoir pleinement conscience. À la fin de leurs classes, tous devraient être prêts à mourir pour l'Empire Millénique.

Troupes impériales

La composante des Troupes est gigantesque. C'est la plus grande force armée de l'Empire Millénique. Ses troupes défendent la loi et l'ordre sur les mondes fédérés. Elles protègent les peuples impériaux contre les agressions de la Force Noire.

Quelle que soit l'affectation au sein des Troupes impériales, la recrue doit servir de son mieux les diverses espèces intelligentes qui composent les imperiums. Elles sont les porte-drapeaux des lois milléniques. Elles doivent être fières de servir l'Empereur et d'œuvrer pour la sécurité de l'Empire Millénique.

Les classes

Lorsqu'un citoyen impérial s'engage dans les Troupes, il est obligé de se soumettre à certaines contraintes. Il a quelquefois du mal à partager sa chambre avec six ou sept autres camarades du même sexe. De même, il lui est parfois difficile au début d'obéir aux ordres. Sans parler des exercices pour lesquels il risque d'éprouver rapidement une profonde aversion.

L'entretien de son équipement et de ses armes peut aussi lui sembler une corvée inutile. Que de temps il lui faudra consacrer au nettoyage de son Lasma ! Quoi qu'il en soit, il réalisera un jour où l'autre toute l'utilité de la discipline à laquelle il doit s'astreindre dès maintenant.

Ne jamais oublier que tout ce que l'Académie des Troupes lui enseigne pendant ses classes a une raison. Les exercices forment l'esprit de corps et l'entraînent à agir promptement et efficacement quand cela est nécessaire. Le futur soldat verra que lorsqu'il sera en service actif, il ne regrettera pas le temps qu'il aura passé à entretenir son équipement.

La condition physique d'un jeune engagé est considérablement améliorée. Des heures d'entraînement intensif développent sa résistance et sa force. Il effectue de longues marches afin qu'il s'accoutume aux rigueurs de la vie militaire. Malgré sa fatigue, il est ensuite en pleine forme : prêt à affronter tous les dangers de la galaxie.

Les Troupes impériales se doivent être la meilleure composante militaire, car chacun de ses soldats est parfaitement formé pour les diverses tâches qu'il peut être amené à accomplir. Jamais des troupes mal entraînées sont envoyées au combat ; ceci se paie aussi cher que leur propres vies. Des soldats morts ne sont d'aucune utilité. C'est pourquoi que du temps est passé pour enseigner aux futurs soldats comment se servir de son Lasma et de toutes les ressources qui sont en lui.

L'organisation des Troupes impériales est également expliquée, ainsi que la place que le futur soldat occupe en son sein. La vie peut parfois être très difficile quand son unité est envoyée en mission loin de sa base. Le jeune soldat est formé à toutes les éventualités. La recrue est préparée aux types d'environnement qu'elle va rencontrer le plus souvent. Les régiments classiques sont généralement envoyés sur des mondes standards présentant une grande variété de reliefs. Les futurs soldats sont donc formés à survivre dans la jungle, le désert, les marécages, les régions arctiques et les forêts, ainsi qu'à opérer sur des planètes soumises à des gravités différentes.

Il existe de nombreuses unités spécialisées dans les Troupes impériales. Ces unités sont entraînées à agir dans certains environnements spécifiques. Quoi qu'il en soit, tous les soldats sont familiarisés aux conditions particulières qui règnent à la surface de toutes les planètes de l'Empire Millénique.

Même si la Flotte impériale est chargée de transporter les troupes et de les épauler pendant des assauts avec ses chasseurs stellaires, ses escorteurs et les puissants Turbolasers de ses croiseurs, il ne faut cependant jamais oublier que ce sont les Troupes de l'Empire qui gagnent les batailles.

L'Académie de Totahinn

L'Académie militaire de Totahinn a la réputation d'être la meilleure école d'officiers des Troupes. Il lui suffit d'une année pour faire d'un jeune élève plein d'espoir l'un des officiers accomplis dont ont tant besoin les régiments. Son programme d'entraînement intensif est particulièrement éprouvant, car il a pour objectif de former des officiers capables de commander avec efficacité même dans les situations les plus précaires.

Dans cette académie, les jeunes officiers sont soumis à des tests psychologiques rigoureux destinés à éprouver leur courage et à les endurcir. Leur loyauté est également mise à l'épreuve afin d'être certain qu'ils placeront toujours l'Empire Millénique avant leur sécurité personnelle. Les enseignants veillent cependant à équilibrer leur dévouement et leur instinct de conservation, car ces officiers doivent être capables de savoir quand ils doivent combattre jusqu'au bout et quand ils doivent se rendre... dans l'espoir de pouvoir à nouveau servir l'Empereur un jour.

Le programme d'entraînement est extrêmement dur et comprend de redoutables exercices physique et militaires. Les officiers des Troupes impériales doivent en effet gagner le respect de leurs hommes par leur faculté à survivre sur le champ de bataille. Il n'y a pas de place dans les rangs pour les velléitaires qui espèrent que la vie militaire leur permettra de mener une existence bien tranquille.

La survie est un art que doit dominer tout bon officier, tout comme il doit également être capable de résister aux interrogatoires. Tous les élèves passent donc au moins une semaine dans des centres d'interrogation qui simulent les traitements qui leur seraient infligés s'ils devaient un jour tomber entre les mains de l'ennemi. Ceux qui résistent à ce stage en ressortent avec une force de caractère considérablement accrue et une haine salutaire de la Force Noire.

Il est aussi très important qu'un officier puisse diriger ses soldats au travers des situations les plus difficiles. Les élèves de l'Académie de Totahinn apprennent donc les deux méthodes qui permettent de commander : la peur et le respect. Ils sont entraînés à punir sévèrement toute désobéissance. Mais, bien que la discipline stricte et la crainte des supérieurs hiérarchiques soient indispensables au bon fonctionnement d'une armée, les officiers apprennent également à commander en inspirant du respect à leurs soldats.

Les officiers qui sortent de l'Académie de Totahinn sont forts, pleins d'assurance, compétents et loyaux. Ils sont aptes à jouer un grand rôle dans le combat que mène actuellement l'Empire Millénique pour maintenir l'ordre et la paix en ces temps de troubles.

Flotte Impériale

À l'époque des « siècles de lumière », la Flotte était une force pacificatrice au rôle purement défensif. Aujourd'hui, NotoRiuss l'utilise pour défendre les intérêts de l'Empire Millénique. Quand les Forces doivent intervenir quelque part dans le Troisième Quadrant de la galaxie, la Flotte joue un rôle primordial en se chargeant du transport de ses troupes et en soutenant ses opérations terrestres. Le fait qu'elle ait la maîtrise de l'espace permet à l'Empire Millénique de préserver l'intégrité de son imperium amputé par l'avènement de la Force Noire. Avec ses puissants croiseurs et ses valeureux pilotes de chasseurs stellaires, la Flotte symbolise le mieux la puissance militaire redoutable qui est au service des lois milléniques.

La Flotte impériale est très fière de ses prérogatives, ce qui n'est pas pour plaire à tout le monde. Son attitude hautaine est notamment à l'origine de la forte rivalité qui l'oppose aux Troupes. La plupart des membres de la Flotte considèrent en effet que les autres soldats accomplissent un travail sans intérêt qui exige plus de muscles que de cervelle. Pour eux, les problèmes stratégiques et tactiques posés par les opérations terrestres peuvent être résolus en utilisant des recettes très simples, puisqu'ils ne font intervenir que deux dimensions.

Dans le feu d'une bataille, les unités des Troupes sont rarement capables de coordonner très longtemps leurs actions, car leur survie dépend souvent des initiatives individuelles prises par leurs officiers. Quoi qu'il en soit, un soldat sait toujours – même dans les pires situations – qu'il a beaucoup plus de chances d'être blessé que tué. À l'inverse, les membres d'équipage de la Flotte savent que si les choses se gâtent, ils ont, eux, toutes les chances de périr avec tous les camarades de leur section... quand ce n'est pas leur bâtiment de guerre tout entier qui est anéanti. Le vide spatial représente une menace bien réelle pendant les combats ; dans l'espace les cadavres sont généralement beaucoup plus nombreux que les blessés. C'est pourquoi, même dans les circonstances les plus difficiles, les navigants restent toujours soudés les uns aux autres. En effet, pour mener à bien une mission, il est indispensable que l'équipage d'un astronef de combat se comporte comme une véritable entité autonome et la Flotte veille donc à ce qu'il n'y ait jamais de frictions entre ses membres. N'importe quel militaire est capable de « crapahuter » et

de tirer avec un fusil d'assaut, il faut par contre bien plus d'intelligence, de discipline et d'entraînement pour travailler efficacement à bord d'un bâtiment de guerre. Même les stratégies et les tactiques employées pour les combats spatiaux sont beaucoup plus difficiles à mettre en œuvre que leurs pendants terrestres. La Flotte évolue en effet dans un milieu à trois dimensions et doit souvent prendre en compte des dizaines – voire des centaines – de facteurs complexes.

S'engager dans la Flotte Impériale

Pour ses recrues, la Flotte n'a pas les mêmes exigences que les Troupes. Elle recherche surtout des militaires qui ont déjà une qualification et une tournure d'esprit correspondant à ses idéaux. De nombreux élèves officiers proviennent d'écoles militaires des Troupes, où les meilleurs éléments de l'Empire Millénique sont formés en vue d'une carrière dans les forces armées. Les recrues de haut niveau, qui possèdent déjà leur brevet de pilote, sont tout particulièrement appréciées car les escadrilles de chasseurs stellaires manquent d'Astropilotes.

« ...En ces temps de révoltes et de tourments divers, beaucoup d'entre vous peuvent s'attendre à être affectés à des bâtiments de guerre ou à des bases spatiales chargées d'assister ces astronefs. Néanmoins, certains seront envoyés sur d'autres planètes afin de s'occuper de dépôts de matériels, de stations de recherche, etc. Je ne peux pas vous cacher que la plupart de ces missions risquent de paraître ennuyeuses et sans intérêt à ceux qui aimeraient faire la preuve de leurs capacités à servir l'Empire Millénique. Je ne peux que leur conseiller de prendre leur mal en patience car les affectations sont reconsidérées deux fois par stellar. Si le besoin s'en fait sentir, et si vos états de service sont honorables, vous pourrez vite être mutés à des postes plus intéressants. De même, après deux stellars de campagne, tous les combattants sont affectés à des tâches plus paisibles afin de permettre à des troupes fraîches de prendre leur place. C'est en tout cas comme cela que les choses devraient en principe toujours se passer. »

Extrait de l'allocution prononcée par l'Amiral II AdaMann lors d'une cérémonie de remise de diplômes au camp d'entraînement de Montesly.

Les nouveaux engagés sont entraînés dans des « camps de la flotte » décentralisés, implantés sur toutes les planètes impériales. Après leurs classes, ils sont envoyés à l'Académie de la Flotte afin de suivre des cours approfondis destinés à leur faire acquérir les connaissances techniques indispensables pour les postes auxquels ils seront affectés.

Les élèves officiers peuvent aussi bien être de nouvelles recrues inexpérimentées que des militaires aguerris qui ont été recommandés par leurs supérieurs. Tous ces « cadets d'équipage » sont formés aussi au sein de l'**AFI** dans ses différentes universités que l'on trouve sur toutes les planètes fédérées.

Les universités de la Flotte sont des institutions impériales bâties sur le même moule que celui de l'**AFI** basée sur Barthelima, qui dispensent toutes un enseignement identique. Il faut une année standard pour former un officier. Au cours de cette période, les élèves sont non seulement endoctrinés, ils reçoivent également une formation technique spécialisée et effectuent des vols d'entraînement. Quand ils quittent l'école, les cadets d'équipage sont élevés au rang d'Astropilote et il n'est pas rare qu'ils poursuivent ensuite des études supérieures.

Les candidats officiers qui réussissent brillamment leurs tests d'aptitude peuvent

ÉPREUVE DU FEU

« L'habitacle m'enserme aussi étroitement que la combinaison que je porte. Sans y penser, je glisse mes mains dans les manchons de commande, tandis que le harnais automatique me sangle fermement à mon siège anatomique dont le revêtement épouse parfaitement mon dos.

Soudain la verrière se referme en claquant et je me retrouve seul dans le cockpit de mon Venom. Je vérifie machinalement mon intercom, car mon esprit est déjà ailleurs... loin là-bas, où les combats ont déjà commencé. Seules mes doigts crispés sur les touches digitales de commande trahissent mon excitation. Je respire profondément et tente de les détendre afin de ne pas malmener inutilement mon appareil.

Je ne suis pas un pilote de chasse accompli. Pas encore. Il n'y a qu'un seul moyen pour acquérir de l'expérience : il faut effectuer des missions d'entraînement dans des conditions de combat réel. C'est la première fois que je participe à une mission de ce type. Mon escadrille s'éloigne à toute vitesse du croiseur Torpedo comme s'il s'agissait d'un vol d'entraînement ordinaire. Mais cette fois-ci, les choses sont différentes.

J'aperçois des chasseurs qui virevoltent en orbite autour de la planète. Des éclairs de lasers et des explosions éblouissantes parsèment ma route de débris divers. Je n'ai plus le temps d'aller me placer en attente comme mon officier instructeur l'avait initialement prévu. La situation exige que je passe immédiatement à l'action. Mon escadrille s'enfonce déjà dans le chaos de la bataille.

J'effectue un tonneau afin de rester derrière mon chef d'escadrille, puis je glisse sur la droite pour prendre un Cobra sous le feu de mes turbolasers. Je tire et manque ma cible. Le chasseur noir essaye de fuir en se lançant dans une vrille. Je le suis. La troisième salve est la bonne. Je souris légèrement en esquivant les débris de l'appareil ennemi.

Soudain, l'escarmouche s'achève aussi brutalement qu'elle avait commencé. Les derniers chasseurs de la Force Noire fuient en direction d'un énorme destroyer sombre afin d'y trouver refuge. Je n'ai pas ordre de les poursuivre, pas cette fois en tout cas. Quand je fais demi-tour pour retourner au Torpedo, je m'efforce à nouveau de décrisper mes doigts. Il n'y a plus de raison d'être nerveux maintenant.

Ma première mission d'entraînement au combat est terminée.

J'ai survécu.

Ensign DaniBurr, escadron 4.5 « Corsaires de l'espace »

éventuellement être envoyés à l'**AFI** de Montesly. Ils doivent pour cela obtenir l'aval de leur chef de QG, après que leur vie antérieure ait fait l'objet d'une enquête minutieuse. Si tout se passe bien, ils reçoivent ensuite le grade de Cadets et sont embarqués à bord du premier transport en partance pour l'Académie de Montesly.

Académie de la Flotte impériale

L'**AFI** de Montesly, sur Barthelima, dispense un enseignement de premier ordre. Elle se distingue par sa rigueur et ses méthodes d'entraînement d'une extrême efficacité. Son but est d'enseigner à ses élèves la loyauté, la discipline et l'esprit de corps. Les plus grands commandants de bord et pilotes de chasse de la Flotte sont passés par l'**AFI**. Son diplôme est pratiquement indispensable quand on désire s'élever jusqu'aux ultimes échelons de la hiérarchie militaire.

École de la chasse

La plupart des jeunes élèves officiers n'ont qu'un rêve : devenir un jour pilote de chasse. C'est en effet l'emploi le plus dangereux, le plus exigeant et le plus prestigieux que puisse offrir la Flotte impériale. Seuls les meilleurs de chaque promotion (2 %) sont admis à l'école de la Chasse.

Les autres officiers peuvent juste espérer – si leurs notes sont assez bonnes – pouvoir se spécialiser dans des disciplines annexes : pilote de transport, Astronavs, canonier de bord, Astrotek, etc. Du fait de la sélection rigoureuse opérée à l'entrée de l'**AFI** et de la qualité de l'enseignement que dispense cette dernière, un tiers des officiers issus de cette institution sont admis à l'école de la Chasse. Au cours de leur formation, les futurs Astropilotes doivent effectuer des vols d'entraînement dans des conditions de combat réel. Ces vols permettent d'aguerrir les élèves aux réalités des affrontements spatiaux. Les incapables sont rapidement éliminés et les autres ont la possibilité d'apprendre des choses qu'aucun entraînement pacifique ne pourrait leur enseigner. Quand un élève reçoit son brevet de pilote de chasse, il possède déjà une solide expérience. Il peut aussitôt être transféré à son escadre d'affectation.

Infrastructures militaires

La poigne de fer de l'empereur NotoRiuss s'étend actuellement sur cinq planètes du Troisième Quadrant connu afin de prévenir contre toute nouvelle attaque de la Force Noire.

Les Forces de l'Empire disposent pour cela de deux types de structures terrestres : les bases spatiales et les garnisons impériales.

Bases spatiales

En plus de ses astronefs, la Flotte Impériale entretient des dizaines d'installations dans tout l'Empire Millénique destinées à accueillir tout son parc spatial (sauf ses avisos et ses croiseurs qui sont entretenus au niveau des chantiers orbitaux et lunaires).

On peut citer comme exemple d'installation typique, la Base spatiale de la Flotte de Centralis, sur la planète gouvernementale Barthelima, qui constitue la plus importante des infrastructures terrestres de la Flotte. Les autres bases de seconde catégorie et moins sont plutôt de petites dimensions, car elles sont destinées à accueillir seulement les unités opérationnelles et le personnel nécessaire.

Les bases spatiales de l'Empire Millénique diffèrent très peu les unes des autres quel que soit l'environnement planétaire, les ressources et les missions à accomplir étant, en somme, à peu près les mêmes. Les sites d'implantation, les plans et les

techniques de construction obéissent à des schémas standards définis par les ingénieurs de l'état-major de la Flotte. Cependant, ils peuvent devoir se plier aux conditions géographiques, comme les bases spatiales sur Carrius qui, implantées en plein désert, sont directement posées sur des dalles en Bétonit profondément ancrées dans le sable afin d'assurer la stabilité des infrastructures.

Chaque base spatiale constitue en fait un quartier auxiliaire de la Flotte, dirigé par un Officier Comodor III. Toutes les mégapoles impériales de plus d'un million d'habitants disposent d'une base spatiale plus ou moins importante. La plus importante est bien-entendu celle de Centralis car elle abrite à elle seule la 1^e Flotte tout entière avec ses vaisseaux (sauf les croiseurs et avisos) et son personnel opérationnel et de soutien.

Plateformes

Toutes les bases spatiales sont construites sur le même principe quelle que soit leur taille. À commencer par les plateformes qui sont des infrastructures accueillant les astronefs de combat. Elles comprennent le spatiodrome de forme octogonale (quatre pistes) et les hangars blindés abritant les unités opérationnelles stationnant sur la base (vaisseaux et personnels) qui sont généralement implantés en bordure du spatiodrome. Ces plateformes accueillent en général une escadre de combat complète, entre dix-huit et soixante-douze astronefs, matériels et personnels compris. Ce qui peut amener un effectif de trois mille personnes. Malgré la taille importante des plateformes, comme celle de Centralis, elles ne permettent cependant pas l'atterrissage des croiseurs et des avisos car ceux-ci sont pratiquement incapables de voler à basse altitude.

Les plateformes opérationnelles des bases spatiales ne possèdent que des ateliers de réparation de premier niveau destinés à la simple maintenance d'intervention. Pour ce qui est des réparations importantes (2^e niveau) ou les révisions périodiques, les principaux relais techniques ainsi que les chantiers orbitaux et lunaires de l'Empire Millénique sont prévus à cet effet (voir le livre **LTM : Le Guide**).

Poste de commandement

Chaque base dispose d'un poste de commandement où sont réunis des officiers autour du commandant, un Officier Comodor III. Ce centre est composé de la **Cellule Commandement** avec le commandant de la base et son second ; la **Cellule Sécurité** avec des agents des SIR et des Miliciens chargés du renseignement et de la protection des infrastructures ; la **Cellule Soutien** qui est dirigée par un Officier Comodor II chargé d'assurer la logistique et la gestion des personnels de la base ; et enfin, la **Cellule Opérations** où sont réunis tous les chefs d'escadre dirigeant les unités stationnées.

Zone technique

Cette zone regorge d'entrepôts et d'ateliers spécialisés constituant l'arsenal de la base. On y trouve les munitions, les armes, les pièces détachées et tous les ingrédients permettant à toute l'installation de fonctionner. La zone technique est généralement juxtaposée à l'enceinte principale de la base spatiale.

Zone-vie

Tout le personnel de la base doit disposer d'une hygiène de vie et d'un support logistique lui permettant une autonomie totale. C'est la **Cellule Hôtellerie et Restauration** qui gère tout le personnel militaire et civil avec ses cités dortoirs, ses campus, ses réfectoires, ses salles de repos, ses cuisines automatisées, son centre commercial et son service médical. Tous les bureaux sont gérés par des civils qualifiés qui sont parfaitement intégrés dans la base et à la vie des militaires.

Enceinte et défense extérieure

Le périmètre extérieur d'une base spatiale est délimité par une clôture-laser mesurant dix mètres de haut. Un seul portail donne l'accès à la zone militaire. Celui-ci est aussi constitué d'énergie pure. Ce champ de force est désactivé par un système automatique à lecture de cartes. Chaque personnel affecté à la base possède sur sa Memocarte un code spécial qui, changeant tous les jours (cyclophase), per-

met son identification et ainsi désactiver le portail énergétique à son arrivée. Les énormes rayons lasers qui constituent cette clôture sont capables d'entamer la carrosserie d'un blindé en une seule passe. Ce même type de clôture, mais en moins important, entoure la plateforme opérationnelle et l'arsenal, protégeant ainsi les matériels et personnels. Ces différents endroits constituent en fait les points névralgiques de la base spatiale. Les clôtures-lasers sont composées de pylônes relais en Bétonit et de miradors automatiques bourrés de capteurs et de senseurs en tout genre. En plus, en cas d'alerte, des équipes cynophiles (soldats avec des Nieks de combat) ou androïdes (soldats avec un droïde de classe Δ) patrouillent le long de cette clôture pour identifier et neutraliser d'éventuels intrus.

Au-delà des clôtures-lasers entourant la base spatiale, sont disposées des batteries **DCA** constituant l'arsenal défensif. Toutes ces batteries-lasers automatiques sont reliées entre elles et convergent toutes vers le **SETAC** (voir le chapitre **Armement Spécifique des Forces**) d'où elles sont contrôlées. Tout cet arsenal protège donc la base spatiale de toute attaque aérienne lorsque les forces d'interception ont échoué.

Base Spatiale de la Flotte de Centralis

La **BSF-900** de Centralis est la plus importante des bases spatiales de la Flotte impériale. Elle accueille à elle seule toute la 1^{re} Flotte, soit une flottille de combat au grand complet (sauf les croiseurs et avisos). Ce qui représente plus de 300 vaisseaux et dans les 3 000 personnes, civils et militaires confondus.

Cette immense infrastructure recouvre une surface égale à tout un quartier périphérique de la capitale Centralis (voir le livre **LTM : Le Guide**). La plateforme opérationnelle s'étend sur environ quinze kilomètres carrés avec, sur sa périphérie, les quatre immenses hangars des différentes escadres de combat et de soutien stationnées sur la base.



Escadre de Chasse

Ces hangars compartimentés abritent les six escadrons de la 1^{er} Escadre de Chasse, dont les célèbres Faucons stellaires constitués de douze chasseurs **TD-25N Alax** flambant neufs. D'ailleurs, les **TD-25 Tempest** qui équipaient jadis cette unité de combat ont été envoyés vers la 2^{er} Escadre de Chasse de Totahinn, sur la **BS-810**.

Escadre Spéciale d'Escorte

Un peu à l'écart des autres unités, un immense hangar blindé impénétrable abritent les fameux escorteurs **XC-5II Ultor** de la 1^{er} Escadre Spéciale d'Escorte qui sont, eux aussi, tout juste sortis des ateliers de la **CITAS**. Et tout comme pour l'escadre de chasse, les **XC-5 Contumax** qui dotaient le Premier escadron des *Étoiles lumineuses*, sont partis regonfler les rangs de la 2^{er} Escadre Spéciale d'Escorte de Totahinn et Mogadann.

La 1^{er} ESE de Centralis est donc composée de trois escadrons de quatre escorteurs dont le célèbre escadron Cimeterre (voir le chapitre **Unités spéciales**) dont le chef est le non moins célèbre TomaxBrenn (voir le chapitre **Personnages** en fin de ce

document). Ce héros a fait capituler le chef des Pirates de l'espace, KalaGuerr (voir la section **Force Noire**), il y a plus de cinq stellars (lire la bande dessinée **Tomax-Brenn, le mercenaire impérial**). D'ailleurs, tous les équipages de cette escadre sont considérés comme les meilleurs Astropilotes de la Caste des Mercenaires dont certains sont considérés comme des « têtes brûlées ». Le chef de cette escadre peut être fier de ses fins limiers dont la plupart faisaient partie, avec le valeureux TomaxBrenn, de la 5^{er} ESE *Démons de feu* lors de la *Bataille de Sierra*.

Escadre de Transport

Seuls les personnels navigants d'alerte de la 1^{er} Escadre de Transport, ainsi que les fameux Mariners, sont en fait présents sur la **BSF-900** de Centralis. Ils sont affectés aux croiseurs *Sulaco* et *Rigidus*, respectivement de classe *Nautilator* et *Comodor*. Le hangar blindé abrite aussi les navettes de liaison et les barges spatiales **X-23 Incom**, ainsi que les modules de débarquement **CAB-04**. Les navettes de liaison de type *Radius* servent au roulement du personnel d'alerte et celui opérationnel qui réside à bord des croiseurs, patrouillant quelque part dans le secteur stellaire de la planète Barthelima.

EFFECTIF DE LA BSF-900 DE CENTRALIS

Cet effectif ne tient pas compte des personnels en opération sur les croiseurs et ceux de repos en permission mais affectés à la base.

PERSONNEL

Astropilotes de chasse	72
Mercenaires	24
Equipages de transport	130
Equipages de véhicules	100
Astro-techniciens	300
contrôleurs aériens	30
Techniciens en senseurs	100
Techniciens en armement	300
Agents des sir	50
Troupes de sécurité	200
Troupes de défense du périmètre	300
Encadrement (officiers)	300
Personnel auxiliaire	300
Personnel d'entretien	500
Personnel médical	300
Total	3 000

VAISSEAUX

Chasseurs TD-25N Alax	12
Chasseurs TD-25 Tempest	60
Escorteurs Xc-5ii ultor	4
Escorteurs Xc-5 contumax	8
Navettes de liaison	10
Barges spatiales	15
Véhicules divers	100
Total	209

Escadre de Soutien

La plupart des navettes techniques et médicales de la 1re Escadre de Soutien sont stationnées dans le hangar blindé. Les techniciens et les scouts, ainsi que les Beta-droid de classe β qui constituent les équipes d'alerte logent dans des hangarets situés à côté du hangar principal. L'Escadron de Survie 1.1 *Allia benedicta* et l'Escadron de Sauvetage 1.2 *Stella celera* constituent cette escadre qui représente le pilier indispensable à la parfaite autonomie opérationnelle de la 1^e Flotte de Barthelima.

Etat-Major

Ce qui démarque la base de Centralis des autres plateformes spatiales de l'Empire Millénique, c'est qu'elle abrite l'état-major de la Flotte impériale avec, à sa tête, l'Officier Amiral II MorpheHuss, chef de cette composante armée. Il est entouré des chefs de quartiers généraux qui sont les commandants de flottilles. Il est donc compréhensible que le poste de commandement de la **BSF-900** dispose d'un dispositif de protection hors normes.

Garnisons

La poigne de fer de l'Empire Millénique s'étend donc sur cinq planètes, car la Flotte Impériale peut se rendre partout où sa puissance est nécessaire. Mais ce sont les garnisons des Troupes qui mettent en œuvre, au jour le jour, les volontés de l'empereur NotoRiuss. Ces installations inspirent la prestance et le respect à ceux qui les contemplent. Construites à l'aide de matériaux solides comme la Betonit et le Tantalium, elles sont édifiées sur des plateformes profondément ancrées dans le sol et dotées de systèmes anti-sismiques.

Une garnison remplit de multiples fonctions militaires liées aux missions attribuées à toutes les unités des Troupes Impériales. Comme les bases spatiales, elles sont avant tout des symboles permanents de la puissance bienveillante de l'Empire Millénique. Quelles que puissent être leurs fonctions, les garnisons restent essentielle-

ment des infrastructures militaires chargées de maintenir l'ordre et de protéger les planètes impériales contre la Force Noire et ses alliés.

Les garnisons sont généralement employées pour abriter tous les troupes et blindés des forces terrestres de l'Empire Millénique qui sont ensuite affectés à différentes missions permanentes : repousser les soulèvements séditionnels, appliquer la loi martiale en cas d'alerte, décourager les activités de la Force Noire et soutenir les gouvernements locaux, pour ainsi assurer la protection des sites industriels, des sources d'énergie, des principaux astroports civils et des cités impériales importantes.



Poste de commandement

L'immense infrastructure qui constitue l'épicentre d'une garnison abrite le quartier général de l'installation et les différents quartiers auxiliaires des Troupes. Le poste de commandement se trouve en fait au sommet de cette forteresse et abrite le Commandant de garnison et son officier supérieur adjoint. Les Officiers Majors et commandants de compagnies sont répartis dans les quatre autres bâtisses de be-

tonit, avec leurs officiers des troupes respectifs. Le quartier général des **SIR** se trouve en partie enterré sous le PC central.

Bâtiments administratifs

Tous les corps d'activités du Soutien Logistique de la garnison sont répartis dans quatre grands immeubles implantés autour du PC. On y trouve les Services d'Hébergement et de Restauration avec les chambres des officiers et le réfectoire principal, les services administratifs et de gestion, le centre commercial et les différents lieux de détente.

Brigades

Le long de l'enceinte interne qui regroupe le PC et les bâtiments administratifs, sont implantées les quatre brigades représentant les bataillons des Troupes. Ces immenses bâtisses de Bétonit dont l'infrastructure est similaire à celle du PC, abritent tout le personnel militaire et technique, ainsi que les véhicules et les blindés affectés à leurs régiments respectifs. Ces quatre petites forteresses constituent les seules entrées de la garnison. Ces constructions regroupent aussi les ateliers de maintenance, les dortoirs des troupes, les réfectoires et les hangars abritant les véhicules. Chaque brigade dispose de son propre arsenal dans des dépôts protégés et intégrés à l'infrastructure. Le sommet de chacune des brigades abrite enfin le quartier général du Bataillon avec le Commandant de compagnie et ses officiers.

Enceinte et défense extérieure

Le périmètre externe d'une garnison est délimité, comme les bases spatiales, par une clôture-laser. Les quatre portails qui permettent d'accéder aux brigades de la garnison sont du même type que celui installé à l'entrée principale d'une base. En plus des patrouilles effectuées le long de la clôture énergétique, un champ de mines entoure le périmètre extérieur de la garnison.

En plus d'une défense anti-aérienne similaire à celle dotant les bases spatiales, une garnison dispose d'une protection supplémentaire pour chacun de ses bâtiments. En effet, chaque infrastructure est recouverte d'un blindage énergétique anti-laser,

ainsi que de renforts en Tantalium contre les explosions nucléiques. La forteresse du PC et les brigades sont en fait bardées d'une coque de blindage dont les murs font jusqu'à dix mètres d'épaisseur.

Garnison des Troupes de Centralis

La garnison de Centralis **GTI-900** est la plus importante enceinte militaire des Troupes. Cette énorme forteresse peut recevoir plus de sept mille soldats et abriter près de cinq cents véhicules et blindés. Les troupes de l'Infanterie représentent le groupe le plus important de la garnison avec ses deux compagnies entières, soit deux mille quatre cents soldats et deux cent quarante blindés. Cette brigade est dirigée par un Officier Major II qui est secondé dans sa tâche par les deux Commandants de compagnie. Une antenne des **SIR** est affectée à la garnison, dont l'agent mentor représente l'officier supérieur adjoint au Commandant de la garnison. Cette antenne est d'autant plus importante qu'elle assure aussi la sécurité de l'état-major de la garnison où siège l'Officier Général II HoruSann, commandeur des Troupes Impériales.

Le personnel de soutien logistique est essentiellement composé d'équipes médicales, ainsi que de techniciens et de civils chargés de l'hébergement et de la restauration.

EFFECTIF DE LA GARNISON DE CENTRALIS

Cet effectif ne tient pas compte des personnels en opération extérieure et ceux de repos en permission mais affectés à la garnison.

PERSONNEL

Troupes de fantassins	2 400
Troupes de Mariners	400
Equipages de véhicules	500
Equipages de blindés	250
Techniciens	800
Agents des SIR	100
Troupes de sécurité	2 000
Encadrement (officiers)	300
Personnel auxiliaire et d'entretien	500
Personnel médical	500
Total	7 500

VÉHICULES

Aérogisseurs Porter NG-8	480
Véhicules Celer T-47	70
Blindés	150
Total	800

État-major de l'Infanterie

Cette immense brigade abrite les compagnies d'Infanterie *Anges Haimaus* et *Pugnus milen*. Ces deux importants bataillons des Troupes regroupent toutes leurs phalanges de fantassins et de blindés, ce qui représente plus de deux mille soldats et plus de deux cents blindés, dont la majorité sont des **Porter NG-8** et, très récemment, des **Karus AT-50**. Cependant, certaines de leurs escouades sont affectées à la protection de la base spatiale de Centralis et des croiseurs des 1^e et 2^e Escadre de transport de la Flotte.

Etat-major de la Marine

Malgré l'importance de cette composante des Troupes, la brigade qui abrite les Compagnies de Mariners des *Orthomariners* et des *Angelus Niger* ne dispose que de très peu de soldats car la majorité d'entre eux sont à bord de leurs croiseurs respectifs. On ne trouve dans cette immense bâtisse que du matériel de maintenance pour les scaphandres de combat **SHA-6** et tout l'arsenal des Mariners. Les services d'hébergement et de restauration sont réduits car ils n'assurent le soutien que des équipes d'alerte. Cependant, cette brigade abrite tout de même plus de deux mille militaires et civils, ainsi que des véhicules de transport de troupes pour assurer les navettes entre la garnison et la base spatiale où les troupes sont embarquées.

Etat-major de la Milice

Cette brigade est aussi importante en taille que celle de l'Infanterie car elle abrite les deux premières compagnies de la Milice Impériale avec ses soldats et ses véhicules d'intervention. Ceci représente un effectif de deux mille fantassins et deux cents véhicules de type **Celer T-47**. Cependant, une bonne partie d'entre eux assurent des permanences dans les petites brigades implantées dans toutes les villes de la province de Lugdenesis. Une autre partie de cette brigade assure la protection rapprochée de la garnison ainsi que de son enceinte. La forteresse de l'état-major de la Milice abrite également tous les ateliers d'entretien pour les véhicules avec les hangars, les réfectoires et les dortoirs, ainsi que tout l'arsenal.

Etat-Major de la Garde

Cette petite infrastructure hyper-protégée et ultra-blindée – endémique à la garnison **GTI-900** – abrite six phalanges de la fameuse et respectable Garde impériale, ce qui représente plus de sept cents Gardians avec leurs équipements et leurs armes. Cette brigade ne dispose que d'un petit réfectoire et de chambrées, certes plus confortables que pour le reste des troupes. L'arsenal n'est composée que d'une armurerie et d'un atelier d'entretien des armes.

Personnages de l'Empire Millénique

Les personnages présentés dans ce chapitre sont les protagonistes impériaux les plus importants de la saga **LTM**. Mais une multitude d'autres apparaissent dans les différents romans issus de cet univers *space opera*.

NotoRiuss

Avec l'avènement des Ténèbres, l'Empire Millénique a vu ses bases politiques s'ébranler sévèrement et subir des séditions importantes au sein du système Omega. Toute une génération d'empereurs s'est retrouvée impuissante face aux menaces fulgurantes de la Force Noire. Le premier empereur ayant montré de la détermination à vouloir s'opposer à la montée des forces obscures fut HaRyann, le père de l'impétueux HarryGann. Il est chose inévitable que la lignée des empereurs va dans son idéologie mystique. C'est ainsi que, naturellement, un jeune empereur a succédé au puissant HaRyann.

De par son patronyme, rien ne destinait NotoRiuss à devenir un Prêtre millénique respectable de la communauté de l'ODM. Né en 930-2 (calendrier impérial), ce jeune fils de commerçants a connu une adolescence plutôt calme et sereine, avec déjà une expérience de la vie active. NoTiuss, son père, fut un puissant homme d'affaire de Carrius et a tenu l'un des plus importants stands des Cessions Impériales, au sein de la fameuse coupole de Bodega. Sa mère, la douce RiuSa, originaire de Barthelima, avait connu son père lors d'un voyage d'affaire. Elle devint na-

turellement son assistante dans le stand commercial. Avec amour, elle a élevé leur fils unique, NotoRiuss, et lui inculqua la religion millénique, étant elle-même une fidèle « odem ». C'est sûrement à partir de ce moment là que le jeune NotoRiuss s'intéressa aux lois milléniques, mais avec le recul d'un esprit critique et empli d'idées nouvelles.

NOTORIUSS		Taille	1,70 m	Poids	75 kg
		Sexe	andron	Âge	71
VIG	10	ACCESSOIRES			
FF	1D	Robe de burr			
PdV / PdF	10	ARMEMENT			
DEX	10	Bolega Dagolum (blister)			
REF	10	QUALITÉ / DÉFAUT			
DEP	5	Sensitivité au Psionic, Impétuosité			
INT	10	VAISSEAU			
VOL / PER	10				
PSY	24	Andromon 20, Milen 20, Académie 20, Influence 20, Milieu 20 Tous les pouvoirs (VM et N)=36 Pouvoir supplémentaire <i>Astral supérieur</i> <i>Voir le texte</i>			



C'est à l'âge de vingt stellars que NotoRiuss entra à l'École Millénique sous l'autorité du maître LLodas : Magnus. Ce dernier remarqua en ce jeune humain une volonté farouche à adhérer à l'ODM avec des convictions novatrices, loin de lui déplaire. Mais il était trop âgé pour entrer à la grande école. NotoRiuss gagna cependant en reconnaissance envers Magnus qui le prit comme Disciple – ce qui n'était pas arrivé depuis bien longtemps.

Après son adoubement millénique en 951-2, NotoRiuss accéda au niveau du Spirit et s'intégra aussitôt au sein du Sénat Impérial en 975-2. Il fut ainsi reconnu comme Maître d'énergie psychomagnétique auprès de ses pairs. Il fit alors connaissance

du grand et puissant HaRyann et lui confit ses convictions sur la nouvelle interprétation des lois milléniques. Sans conteste, l'ODM le désigna en 980-2 comme Empereur, succédant ainsi à son mentor et ami, HaRyann. À partir de ce moment-là, un vent nouveau souffla sur toute la communauté millénique et donna enfin un espoir aux peuples de l'Empire pour combattre les Puissances Obscures des Ténèbres.

Avec l'empereur NotoRiuss, une nouvelle ère est annoncée pour l'Empire Millénique et une idéologie novatrice est en train de se mettre en place au sein de la communauté des prêtres.

Il est donc tout à fait naturel qu'en le stellar de grâce 990-2, NotoRiuss voit son mandat décennal se renouveler à l'unanimité parmi les LLodas. Cependant, cet événement majeur s'est fait tout de même dans la douleur suite aux pertes énormes subies durant la *Bataille de Sierra*.

Malgré son âge avancé, NotoRiuss est tout à fait capable d'affronter les Puissances Obscures, voire le prince Hillerr en personne ! De plus, il a pu s'entourer des meilleurs Spirits de la Chambre impériale, entre autres, du jeune aspirant mentor JosuHann, fils d'une famille de miniers originaires d'Antarius. Certains disent d'ailleurs qu'une idylle naîtrait entre lui et la belle PreCylia, fille unique de NotoRiuss...

Pouvoir supplémentaire

Astral supérieur

Identique au pouvoir Voyage astral, mais sans limite de durée et en dépensant UN seul Point de Fatigue.

Magnus

Il y a plus de deux cent mille stellars, apparaissait sur la planète Orles III (future Barthelima) à peine refroidie, un petit groupe de créatures étranges et énigmatiques : les LLodas. Issus de la fusion de l'Énergie pure et de l'Esprit, ces êtres possédaient la maîtrise parfaite des pouvoirs psioniques. Aujourd'hui, nul ne peut affirmer quelles sont les véritables limites des pouvoirs d'un LLodas.

MAGNUS		Taille	90 cm	Poids	25 kg
		Sexe	asexué	Âge	+ 2 000
VIG	6				
FF	1D-3				
PdV / PdF	6				
DEX	6				
REF	6				
DEP	3				
INT	36				
VOL / PER	36				
PSY	36*				
		(*) Réussite automatique			
ACCESSOIRES					
Toge et soutane					
ARMEMENT					
QUALITÉ / DÉFAUT					
Sensitivité au Psionic, Pacifisme					
VAISSEAU					

Actuellement, on compte dix LLodas au sein de l'Ordre du Millenium dont le maître Magnus. Celui-ci détiendrait toutes les connaissances des peuples anciens, présents et à venir, et tout ceci grâce au Kryptoir Millénique, unique ouvrage manuscrit contenant les runes du Grand Concepteur Universel.

Comme ses frères, le maître Magnus est donc âgé d'au moins deux cents myriades. À l'aube de l'humanité, sur les recommandations du GCU, Magnus créa une sphère d'Énergie pure d'où sortit la première créature bioénergétique intelligente : l'Humain. Une légende millénique raconte encore qu'à la fin de la Création, Magnus perdit le contrôle de sa sphère psycho-énergétique et celle-ci disparut aux confins de l'espace. Certains prêtres historiens subodorent actuellement que cette sphère

pourrait très bien avoir donné la vie sur des mondes inconnus de la galaxie Andromak, voire de l'univers : mais là encore, ce n'est qu'une spéculation basée sur une légende...

Le maître Ilodas Magnus, est aujourd'hui le gardien du Palais Millénique et l'unique lecteur du Kryptoir. Son rôle auprès de l'Empire Millénique est de diriger la grande école des prêtres et d'assurer l'épreuve finale des jeunes disciples, car son savoir est incommensurable. Lors d'assemblées extraordinaires dans la grande rotonde du Sénat impérial, Magnus vient souvent représenter l'ODM et imposer sa sagesse et son savoir dans les plus grandes décisions de l'Empereur.

Pour les membres de la Chambre impériale côtoyant régulièrement le grand Magnus, ce dernier reste pour eux un être énigmatique et doué d'une grande sérénité, propre à sa race élue. À aucun moment son visage change d'expression, quelle que soit la situation dans laquelle il se trouve ou les nouvelles qu'il reçoit.

À l'approche de la troisième myriade et de l'avènement du successeur du Millenium Gal-Ham, le maître Magnus est de plus en plus présent dans les comités de la Chambre et reste à l'écoute de chacun des aspirants impériaux, avec une attention particulière.

Il faut savoir que les préparatifs de l'année du Troisième Millenium ont déjà commencé et que Magnus présidera la séance extraordinaire appelée « Natalis ». Aujourd'hui encore, nul ne sait vraiment comment se déroule cet événement primordial dont le secret est précieusement gardé par les LLodas. Bien entendu, Magnus est toujours resté silencieux à ce sujet, même si certains Spirits se sont avancés en affirmant l'existence d'une corrélation entre l'avènement du Millenium et l'effectif actuel des Ilodas au sein de l'Empire Millénique...

TomaxBrenn

TomaxBrenn – Mercenaire impérial de la 5e Escadre Spéciale d'Escorte de Sierra, Mentor et ancien chef de l'escadron *Démons de feu*, héros de guerre dans la *Bataille de Sierra* et, depuis peu, chef d'escadre de la 1^{er} ESE de Barthelima – est un

des personnages les plus célèbres et les plus hauts en couleurs de l'Empire Millénique. Il a fait l'objet de plusieurs holofilms et documentaires diffusés au sein de l'Académie impériale de la Flotte. Sa célébrité n'a cessé de croître jusqu'à atteindre des proportions quasi épiques. Son nom fait désormais partie intégrante de la mythologie populaire... au grand dam de TomaxBrenn lui-même, qui est le portrait du parfait anti-héros.

TOMAXBRENN		Taille	1,85 m	Poids	88 kg
		Sexe	andron	Âge	63
VIG	10	Combat à mains nues 10			
FF	1D				
PdV / PdF	10				
DEX	10	Pistolet 20, Athlétisme 20, Pilotage cat.A 20, Réparation 20			
REF	10				
DEP	5				
INT	10	Andromon 20, Armée 20, Astronautique 20, Illégalité 20, Influence 20, Navigation 20, Survie 20, Opération sensorielle 20, Milieu 16			
VOL / PER	10				
PSY	10				
		ACCESSOIRES			
		Combinaison de mercenaire THV-3			
		ARMEMENT			
		Turbolt TB-34 ×2 (blisters)			
		QUALITÉ / DÉFAUT			
		Cote d'honneur, Ambidextrie			
		VAISSEAU			
		Escorteur XC-5 Contumax, Celer T-47 (embarqué)			



Au cours de sa carrière, TomaxBrenn a fait de la contrebande « légale », mais aussi illégale d'armes et d'équipements militaires, et il lui est souvent arrivé de transporter des passagers clandestins ; mais cela constitue après tout le « mercenariat », cher aux membres de cette caste de combattants peu orthodoxes. Il s'est battu contre les Pirates de l'espace, des avisos de la Force Noire et des chasseurs Cobra. Il semble n'avoir eu aucune difficulté à vaincre des réseaux clandestins et à

tromper les pires seigneurs du crime de l'Imperium. Il aurait maintenant des dizaines d'agents des SST et des droïdes assassins lancés à ses trousses, qui espèrent tous rapporter sa tête au prince des Ténèbres, le terrible Hillerr.

On sait peu de choses sur la jeunesse de TomaxBrenn et celui-ci s'est toujours refusé à tout commentaire à ce sujet. Cependant, on sait qu'il est né sur Sierra en 940-2, dans la petite ville de Koram, sur le continent yberon. Comme tous ses frères Mercenaires, il a fait ses classes dans l'Académie impériale de la Flotte, dont il est sorti major de promotion, diplômé avec mention. C'est alors qu'il a été intégré au sein du célèbre escadron des Démons de feu, sous les ordres de la remarquable GozeHarabama. C'est en 985-2 qu'il devient chef de cet escadron, tandis que son mentor accède au siège de chef opérationnel de la 5^e Escadre Spéciale d'Escorte. Durant le même stellar, TomaxBrenn se voit confier une mission de la plus haute importance : neutraliser les Pirates de l'espace en capturant leur chef, Kalaguerr (bande dessinée **TomaxBrenn, le mercenaire impérial**). Contraint par l'assassinat de sa fiancée, TomaxBrenn en fait une affaire personnelle et se met à traquer le chef flibuste dans tout le système Omega. Après une poursuite sans merci, il met en échec Kalaguerr qui n'en se remettra jamais puisque qu'il sera détrôné par un certain Vandalis.

Il faut concéder à TomaxBrenn, qu'après ce succès, son ego n'a pas du tout été affecté car il est toujours affligé d'un cœur en or – bien qu'il refuse de l'admettre – et les titillations de sa conscience le forcent souvent à agir « comme il faut ».

Modeste, tolérant et discret, TomaxBrenn ne personifie pas vraiment le parfait Mercenaire mais son extrême bravoure et son indéfectible bonne humeur font de lui un personnage très respecté de ses pairs. Il est toujours le premier à raconter des plaisanteries ou à faire un bon mot, même face au danger.

Mais c'est au cours de la *Bataille de Sierra* qui opposa la 5^e Flotte à celle de Hillerr, que TomaxBrenn et ses compagnons de combat ont prouvé une fois de plus que les Mercenaires impériaux sont des pilotes talentueux et des tacticiens hors pair. Suivant une stratégie d'attaque conçue par la Mercenaire GozeHarabama, TomaxBrenn y ajouta une variante et put ainsi enfoncer le front ennemi tout en déroutant la Chasse des Ténèbres. Cet acte de bravoure permit à la Flotte impériale de neutraliser la plupart des bâtiments de guerre de l'Armada obscure et de repousser la

menace ennemie. TomaxBrenn revint sur Sierra en héros de guerre et devint Mentor à l'âge de cinquante stellars.

Aujourd'hui, le mercenaire impérial TomaxBrenn est à la tête de la 1^e Escadre Spéciale d'Escorte, ayant laissé sa place chez les *Démons de feu* à sa meilleure élève et amie, TeneSua. Sa récompense en tant que héros lui a valu d'être à la tête de la formation mercenaire la plus moderne avec les implacables **XC-5 Contumax**, peu à peu remplacés par les puissants **XC-5II Ultor**, à titre expérimental.

HarryGann

Depuis sa création, la Caste des Mercenaires impériaux a vu passer dans ses rangs les Astropilotes les plus chevronnés et les plus fortes « têtes brûlées ». Certains d'entre eux ont tout de même terminé leur brillante carrière, au moins dans un quartier général.

Sans conteste, le mercenaire HarryGann fait partie de cette lignée de fins limiers dont l'Empire Millénique respecte et honore les services rendus. Et des services, HarryGann en a donné pour son compte, malgré son jeune âge ! Depuis sa sortie de l'Académie impériale de la Flotte en 981-2, cet Astropilote de la caste des Mercenaires a prouvé plus d'une fois qu'il allait devenir le plus grand de tous. Major de promotion à l'**AIF** et tireur d'élite, HarryGann est monté rapidement dans la hiérarchie paramilitaire de la 1^{re} Escadre Spéciale d'Escorte, basée sur la plateforme de Centralis.

De par son patronyme, il est facile de deviner que HarryGann est né d'une famille noble, et quelle famille ! Son père n'est autre que l'empereur HaRyann, ayant laissé depuis, sa place au grand NotoRiuss. Aujourd'hui, celui-ci s'est retiré dans le sanctuaire millénique de Delta, mais reste en relation étroite avec le Sénat. Quant à la mère de HarryGann, la belle GahNoa, elle est actuellement une importante femme de science, siégeant à la direction de la CITAS, comme conseillère technique du respectable BaudeRyann.

HARRYGANN

Taille 1,75 m Poids 78 kg
Sexe andron Âge 43

VIG 10 Combat à mains
nues **10**

FF 1D

PdV / PdF 10

DEX 10 Pistolet **15**,
Athlétisme **15**,
REF 10 Pilotage cat.A **15**,
DEP 5 Réparation **15**

INT 10 Andromon **15**,
Armée **15**,

VOL / PER 10 Astronautique **15**,
Illégalité **15**,
Influence **15**,
Navigation **15**,
Survie **15**,
Opération
sensorielle **15**

PSY 10



ACCESSOIRES

Combinaison de
mercenaire THV-3

ARMEMENT

Turbolt TB-34 ×2
(blisters)

QUALITÉ / DÉFAUT

Cote d'honneur,
Impétuosité

VAISSEAU

Escorteur XC-5
Contumax,
Celer T-47 (embarqué)

HarryGann a vu le jour en 960-2 dans le département pédiatrique de l'Agence de Bio-Energie de Barthelima. Ayant reçu un enseignement particulier de sa mère (avant d'être un ingénieur, c'est avant tout une prêtresse millénique), il est entré dans l'École Normale de l'Empire à l'âge avancé de quinze stellars pour en sortir avec une mention spéciale. Ainsi, il a pu choisir la voie d'Astropilote après un stage de formation hypnotique au sein de l'**AFI**. Sorti en 981-2 de l'École Militaire des Forces Impériales avec son diplôme d'Astropilote et d'une lettre de recommandation signée du recteur de l'**EMFI**, il s'est tout de suite intégré dans les rangs des Mercenaires impériaux. C'est au cours de ses premières patrouilles à bord d'un escorteur **F-14 Falcor**, l'*Aquila stellaire*, que HarryGann a fait la connaissance du Mercenaire KouGarr, un Homocanin. Très vite, une vive amitié est née entre les deux personnages hétéroclites et ceci a constitué un binôme de choc au sein de la 1^{er} ESE de Barthelima. Ces deux têtes brûlées ont fait monter plus d'une fois le taux

d'adrénaline à leurs mentors lors de missions de routine devenues très vite des actions d'éclat. Plus d'un cargo clandestin y a laissé sa cargaison en ayant croisé la route de l'*Aquila stellaire* lors de patrouilles avec les navettes de la Douane impériale. Mais de ce fait, le tempérament téméraire de HarryGann a coûté cher en réparations sur son escorteur dont les performances deviennent de plus en plus exceptionnelles entre ses mains expertes. Mais en 990-2, il a dû se séparer de son fidèle **Falcor** car l'escadron Ciméterre de la base de Centralis a reçu les premiers **XC-5 Contumax**. Ainsi, les mercenaires HarryGann et KouGarr se sont vu attribués un de ces puissants escorteurs de nouvelle génération. À bord de leur nouveau *Aquila Stellaire*, HarryGann et son fidèle navigateur homocanin sont devenus leaders d'escadrille, aux côtés de leur chef d'escadre, le célèbre TomaxBrenn.

Actuellement, le Mercenaire HarryGann est toujours affecté à la Base Spatiale de la Flotte de Centralis et certains parlent déjà de sa nouvelle promotion en tant que chef d'escadron et surtout, de sa participation en tant que pilote d'essai du futur remplaçant du Contumax, le très secret **XC-5II Ultor**.

De par son éducation maternelle, on peut se laisser croire que ce fin limier possède sans doute des facultés spéciales issues de sa formation psychomagnétique ; mais pour l'instant, rien n'a prouvé dans ses actions la présence réelle de ces capacités psioniques. Du moins, son ami KouGarr reste silencieux à ce sujet...

NoroTann

NoroTann est né sur la planète désertique Carrius, en 939-2. Enfant, il travaillait à la ferme hydroponique de ses parents, dans le petit village de Neroby, près du lac Victor, perdu au beau milieu du Bouclier Carride. Ses parents remarquèrent rapidement qu'il semblait posséder un don pour la Technie et ils l'autorisèrent à bricoler le matériel agricole.

Il ne fallut pas longtemps pour que les fermiers du village viennent régulièrement lui demander de réparer leurs machines. Comme il était avide d'apprendre, NoroTann leur apportait toujours volontiers son aide. Sa réputation de génie de la Technie ne cessa alors de croître et, bientôt, les gens payèrent ses prestations.

Alors qu'il n'était encore qu'un adolescent, NoroTann ouvrit son propre atelier de réparation, sur le bord du lac Victor, afin de s'occuper de toutes sortes d'engins : véhicules à répulseurs, ioniseurs hydroxydriques, systèmes holographiques, etc. De part sa volonté de diriger une équipe, il engagea des copains et des copines qui partageaient son goût pour la technologie impériale. La qualité du travail produit par l'atelier tenait du prodige. On aurait dit qu'il n'existait rien que NoroTann et son équipe ne puissent réparer ! Ses clients le considèrent rapidement comme un maître sorcier, dont les employés étaient ses apprentis.

Après de brillantes études au sein de l'École de Polytechnique de Centralis, sur la planète gouvernementale Barthelima, NoroTann épousa JoseTa, une femme originaire du système Omega qui était arrivée sur Carrius par accident (mais ceci est une autre histoire...). JoseTa donna naissance à un enfant, NoreJoss, et la famille mena une vie paisible pendant de nombreuses années.

NORO TANN		Taille	1,80 m	Poids	83 kg
		Sexe	andron	Âge	43
VIG	10	Combat à mains nues 10			
FF	1D				
PdV / PdF	10				
DEX	10	Armes de Tir 18			
REF	10	Athlétisme 18			
DEP	5	Conduite 18			
INT	10	Andromon 18,			
VOL / PER	10	Armée 18,			
		Bioénergie 18,			
		Dissimulation 18,			
		Explosif 18,			
		Influence 18,			
		Navigation 18,			
		Survie 18			
PSY	10				



ACCESSOIRES
Combinaison technique CT-7

ARMEMENT
Pistolaser PL-55 (blister)

QUALITÉ / DÉFAUT
Sens du devoir, Curiosité

VAISSEAU

Mais comme c'est souvent le cas avec les récits datant de cette époque, tout bascula avec l'avènement de la Force Noire. Par amour du devoir et par dévouement pour les valeurs de l'Imperium, NoroTann s'engagea en 970-2 dans les Forces en tant que technicien en armement.

Le même stellar, le Commandeur PalpeTann, chef des Forces de l'Empire, révélait officiellement à tous les militaires la présence des Pirates de l'espace et l'arrivée d'une force obscure au sein de la galaxie.

Le génie de NoroTann fut rapidement récupéré par les ingénieurs des Forces et il fut intégré à l'équipe de recherche en armement qui contribua, entre autres, à l'élaboration du **XC-5 Contumax** et au premier croiseur de classe Nautilator.

Devenant rapidement chef d'atelier, NoroTann recruta quelques-uns de ses anciens amis d'antan – eux aussi engagés au sein des Forces – et ils formèrent une unité spécialisée dans la réparation sur le terrain. JoseTa, quant à elle, se résigna à rester sur Carrius pour élever son enfant tandis que son concubain rejoignit les Forces d'Omega, en 979-2.

NoroTann et son peloton entreprirent de saboter les vaisseaux volés par les Pirates de l'espace afin que ces derniers réalisent que les Forces de l'Empire n'allaient pas se laisser faire. Alors qu'il était sur le point de saboter le propre appareil du chef des Pirates, Kalaguerr, NoroTann fut élevé au grade de Major et dut quitter le terrain. Il laissa la responsabilité de l'équipe à son ami CwnoTrunn et rejoignit le QA des Troupes, au sein de la garnison d'Andros.

L'équipe de CwnoTrunn remporta un grand succès durant les stellars 80, car très peu de vaisseaux volés par les Pirates de l'espace arrivaient dans leur repaire en entier. Cependant, le Commandeur PalpeTann jugea que les actes de bravoure de cette équipe ne faisait qu'endiguer les actions des corsaires séditieux, mais en aucun cas ne les empêchaient de nuire. Ainsi, il ordonna la dissolution de l'unité *Stella Benedicta* qui donnera plus tard son nom au 5^e Escadron de Maintenance basé à Andros. Suspicieux et frustré par cet ordre, NoroTann décida d'enquêter personnellement sur PalpeTann, très peu reconnaissant du dévouement de ses hommes. C'est ainsi qu'il découvrit que le Commandeur était en fait un haut militaire corrompu par des agents de ce qui allait devenir la Force Noire et il put prouver, à son pro-

cès, qu'il contribua à la préparation de la tristement célèbre Bataille de Sierra, où des milliers d'impériaux périrent.

De par cette initiative accomplie dans un dévouement total pour l'Empire Millénaire, NoroTann fut immédiatement nommé à l'unanimité Chef de Corps, à la tête du QG des Troupes de Sierra en 985-2 et obtint son troisième échelon de Général en 990-2, juste après la Bataille de Sierra. Il devint enfin le nouveau Commandeur des Forces de l'Empire vers la fin du même stellar.

Le Commandeur NoroTann est donc revenu vivre parmi les siens sur la planète Carrius, auprès de sa tendre concubine JoseTa. Aujourd'hui, il navigue constamment entre sa planète natale et Barthelima : le rôle de chef des forces armées demandent certaines obligations...

Depuis sa nomination et toujours passionné de technologie, NoroTann a contribué à la conception du premier aviso impérial (roman **Extrastellaires**) et favorisa le développement d'un nouveau type de chasseur interstellaire pouvant voler à la vitesse de la lumière : le projet X-29 (voir le chapitre **Armement spécifique des Forces**).



SECONDE PARTIE

FORCE NOIRE

Naissance de la Force Noire

La galaxie Andromak est immense, même si ce n'est pas la plus grande de l'univers, et l'Empire Millénique n'en contrôle qu'une infime partie. En effet, maintenant, des communautés opposées au régime impérial et à la religion de l'ODM se sont installées un peu partout dans le Troisième Quadrant connu.

Au cours de ces quarante dernières années standards, la puissance de l'Imperium s'est quelque peu trouvée ébranlée par les événements séditieux qui ont secoué sa structure. L'empereur NotoRiuss, exacerbé par la déchéance du gouvernement impérial de Sierra, a décidé de consacrer exclusivement le potentiel militaire de ses Forces à la lutte contre ce fléau cosmique : la Force Noire. Les effectifs des Forces de l'Empire ont pour ainsi dire doublé durant ces dernières années.

Pour remplacer les pertes importantes subies lors de la fulgurante Bataille de Sierra (voir le livre [LTM : Le Guide](#)) et aussi à cause du laxisme du gouvernement sirri totalement corrompu, l'empereur NotoRiuss a ordonné la réorganisation de la Flotte et des Troupes autour d'un noyau dur d'Officiers généraux et avec de nouveaux matériels de haute technologie.

Historique de la Force Noire

C'est au stellar de grâce 960-2 que les Forces impériales d'Omega subirent les premières désertions inexplicables et soudaines. Des prêtres quittèrent sans crier gare

Le temple millénique d'Andros, guidés par des puissances occultes dont l'ampleur étaient inconnue jusqu'alors. Des centaines d'impériaux abandonnèrent famille et activité sociale pour des horizons inconnus. Ils désertèrent à bord d'astronefs volés, la majorité militaire. Craignant pour son intégrité, le gouverneur de l'époque, le Spirit KalyGulann, essaya d'étouffer l'affaire et confia en secret l'enquête aux différentes antennes des SIR implantées un peu partout sur la planète Sierra.

C'est vers la fin de la même année que des convois militaires et commerciaux subirent des attaques surprises perpétrées par des astronefs arborant la bannière noire des Pirates de l'espace. Après que quelques-uns d'entre eux furent interceptés, les SIR constatèrent avec stupeur que ces scélérats n'étaient autres que des Mercenaires déserteurs disparus quelques mois plus tôt à bord d'astronefs de guerre camouflés. Un ancien mentor de la 5e Escadre Spéciale d'Escorte, un certain KalaGuenn, était à la tête de ces renégats.

C'est dans les stellars 980 qu'un événement ébranla l'ODM, au sein de la communauté millénique de Sierra. Un puissant Prêtre Spirit, nommé HillHermann, alors promu à l'Assemblée impériale d'Omega, se déroba et disparut sans laisser de traces. La prêtresse OrTellia, devenue plus tard la reine des Amazones stellaires, avait fait preuve de ce même changement brutal de comportement quatre-vingts stellars plus tôt !

C'est ainsi que depuis quelques dizaines d'années standards, le système Omega se trouve en proie d'un mal cosmique – appelé « Puissances Obscures des Ténèbres » – et que sa communauté millénique menace maintenant de s'écrouler à tout moment. L'imperium Omega ne possède qu'une planète fédérée alors que les deux autres sont dorénavant revendiquées par ses ennemis : les Pirates de l'espace sur Tyrانيا et les Amazones stellaires sur Gynesia. Mais ces dernières ont promis de ne jamais porter atteinte à l'intégrité du Gouverneur si celui-ci renonçait à Gynesia.

Mais les choses se corsèrent lorsque le prêtre déchu, HillHermann, refit surface tout en évitant de se montrer en public. Il se fit alors appelé Hillerr, prince des Ténèbres, serviteur des Puissances Obscures si redoutées par l'ODM. Le Mal cosmique venait de névroser le système Omega. Hillerr revendiqua sa détermination à détruire l'Empire Millénique et, à l'aube de l'an 990-2, à l'orée du secteur stellaire

de Sierra, venant de la bordure extérieure du système Omega, une armada jaillie de l'hyperespace. Par des moyens obscurs, le prince Hillerr venait de constituer sa première armée : la Force Noire. C'est ainsi que la *Bataille de Sierra* débuta une ère de cauchemar pour l'imperium Omega.

L'empereur NotoRiuss fut alors mis devant le fait accompli et constata, impuissant, certes la retraite de la Force Noire, mais les pertes désastreuses qu'elle avait causé à sa 5e Flotte. L'ennemi de l'Empire Millénique s'était montré sous son grand jour et avait donné un grand coup de semonce pour sensibiliser le gouvernement majeur d'Orlesia et sa population ignorant encore l'existante de la Force Noire. Les ingénieurs de l'Imperium ne s'expliquent toujours pas comment Hillerr a pu faire construire autant d'astronefs de guerre en si peu de temps, et même les prêtres n'osent se l'imaginer. Peut-être les LLodas détiennent-ils la réponse...

Les chefs

Il est encore difficile aujourd'hui de dire qui a été le véritable précurseur des Forces Obscures des Ténèbres. De toute évidence, le prince Hillerr a joué un rôle capital en constituant son armée dans des délais extraordinairement courts ; mais les Ténèbres n'ont pas pu s'épandre sans l'intervention d'un puissant catalyseur Psionic. C'est sans doute à ce moment que la reine Ortellia a joué son rôle un siècle plus tôt en préparant la voie aux forces du Mal. C'est ainsi que la brèche spatiotemporelle qui a laissé pénétrer les Puissances Obscures dans cet univers a forcément été provoquée par des incantations maléfiques préparées par Ortellia. La puissance psychomagnétique d'Hillerr a ainsi consolidé la mise en place des ondes Psioniques qui ont converti les premiers hérétiques de l'imperium Omega. Les desseins de cet être maléfique sont maintenant connus de tous : anéantir l'Empire Millénique, souffler la flamme de la Lumière et recouvrir l'univers tout entier du sombre manteau des Ténèbres.

Le traité maléfique : ratification de la Force Noire

Depuis peu, alors que nous sommes dans la dernière décennie avant l'avènement du Troisième Millénaire, une rumeur court dans les coursives discrètes de l'Empire Millénique que le prince Hillerr vient de signer un pacte d'alliance avec les armées constituées des Pirates de l'espace et des Amazones stellaires ; et ceci dans un unique but : accroître la puissance de feu de l'Armée des Ténèbres... C'est ainsi que depuis, les trois dirigeants malfaisants organisent des réunions secrètes afin d'établir la structure hiérarchique de la Force Noire.

L'Empire Millénique ne peut bien sûr pas rester indifférent à cette rumeur mais l'ennemi est bien trop adroit pour l'attaquer de nouveau de front sans crier gare. De plus, ce traité d'alliance a amorcé une guerre froide entre les forces impériales et la Force Noire.

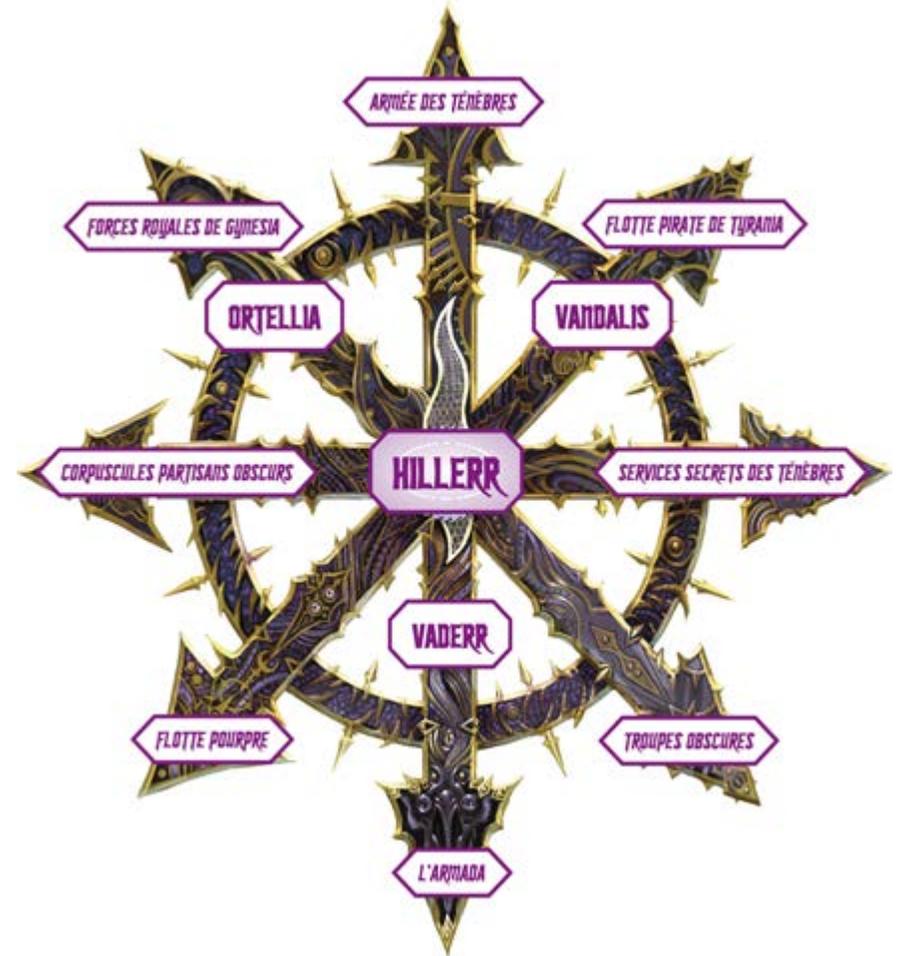
D'après d'importants agents des **SIR** qui ont pu revenir de leur mission d'infiltration des mondes hostiles de Tyrانيا et de Gynesia, les plus grands stratèges de l'Imperium en ont analysé les informations précieuses et ont établi une structure générale de la Force Noire, armée aux services des Ténèbres.

Hiérarchie et administration

La Force Noire est constituée d'une seule et unique structure générale : les forces armées. Celles-ci, comme leur nom l'indique, englobe toutes les unités spatiales et planétaires dont disposent les forces des Ténèbres. Cette structure, plus ou moins anarchique, est placée sous le haut commandement du prince Hillerr qui se trouve donc Chef des armées. Un certain Vandalis est devenu le nouveau chef des Pirates de l'espace, remplaçant le célèbre Kalaguerr à la tête des Forces Pirates de Tyrانيا. La cruelle Ortellia, reine des Amazones stellaires, est ainsi le chef de l'imposante Flotte Royale de Gynesia.

Vaderr, puissant prêtre obscur et bras droit de Hillerr, se trouve être le commandeur en chef des Troupes des Ténèbres et responsable des Services Secrets des Ténèbres (SST).

Même si on reconnaît que la Force Noire est loin d'être aussi bien structurée que les Forces de l'Empire (voir la section Empire Millénique), son avantage principal réside dans sa rapidité d'action due à l'absence de voie hiérarchique lourde et complexe. Pour les hauts dignitaires de l'Imperium, c'est la structure même d'un système chaotique, propre aux Ténèbres...



Services Secrets des Ténèbres

Les **Services Secrets des Ténèbres** (SST) constituent la moelle épinière de la Force Noire. C'est en effet grâce à ses opérations que les forces des Ténèbres ont pu s'infiltrer si rapidement dans la structure du gouvernement d'Omega, et d'y propager son mal comme une véritable gangrène invisible. Les SST peuvent avoir à agir à tout moment pour détruire un réseau impérial ou corrompre dans les plus brefs délais un haut responsable de l'Imperium. L'atout primordial de ce réseau ténébreux est la surprise, ce qui dérouté souvent les agents des Services Impériaux du Renseignement (SIR).

Bien qu'ils soient placés sous la tutelle directe du prince Hillerr, les **SST** sont entièrement autonomes et peuvent ainsi agir en toute liberté et en temps réel, suivant les informations qu'ils ont recueillies. Il leur est très facile de gagner de nouveaux alliés au sein de l'Empire Millénique car les agents noirs sont infiltrés dans tous les systèmes vitaux ; uniquement dans l'imperium Omega, heureusement...

Les **SST** de la Force Noire jouent également un rôle offensif très important, ce qui les rend encore plus puissants par rapport à leurs homologues impériaux. Au fil des années, ils ont recruté de gré ou de force (par conditionnement Psionique) de nombreux impériaux de tous rangs et de toutes races, vivant sur la planète impériale Sierra. Les Agents noirs, qui sont des commandos parfaitement entraînés et entièrement dévoués aux Ténèbres et dont la majorité sont des non-humains, ne se contentent pas seulement de recueillir des informations, ils savent aussi s'infiltrer, détruire, nécroser une antenne des **SIR**, saboter une installation militaire, etc...

Mais leur efficacité est encore plus accrue lorsque leurs opérations sont menées en étroite collaboration avec les forces armées de la Force Noire. Faire sauter le générateur nucléaire d'une garnison impériale peut rendre toute une province entière vulnérable. Neutraliser le commandement d'une base spatiale quelques heures avant l'attaque aérienne d'une escadre de la Chasse Pourpre peut avoir des conséquences bien plus dévastatrices...

Chefs des Services Secrets des Ténèbres

Le chef des bureaux des **SST** occupe une place importante au sein de la Force Noire. Ce personnage a, en effet, la charge de fournir des informations secrètes au prince Hillerr en personne et de travailler très étroitement avec son bras droit, Vadder, alors chef des armées obscures.

Le Silimen Koboll (son nom civil est KoboTell) est le dernier en date. En tant que chef des SST, il est responsable de toutes les missions d'espionnage conduites par ses Agents noirs et est amené chaque jour à prendre des décisions cruciales qui peuvent influencer considérablement sur les actions de la Force Noire.

Bureau Opérations

C'est la section la plus importante des **SST**. Elle est chargée de superviser toutes les opérations sur le terrain : espionnage, infiltration, chantage, subversion, assassinat, ainsi que toutes les autres missions au cours desquelles les Agents noirs peuvent avoir des contrats discrets avec des impériaux corrompus. Ce type d'opérations est dangereux car les Agents noirs qui les exécutent ont plus de dix pour cent de chance de se faire capturer ou d'être abattus par un agent impérial.

Les Agents qui arrivent à leur vingtième missions – que l'on surnomme les « bidards » en jargon **SST** – sont officiellement rayés des fichiers du **Bureau Opérations** et doivent être affectés à des tâches plus sédentaires comme dans les bureaux ; à moins qu'ils demandent à être exilés sur un monde inexploré, afin de se mettre à l'abri des **SIR** et de sauvegarder ainsi l'intégrité de leur service. Il est in-

contournable qu'un Agent noir qui a trop montré le bout de son nez depuis un certain temps devienne trop facilement repérable par les impériaux. Une activité trop prolongée mettrait sans aucun doute en péril le fonctionnement des **SST**. Cependant, certaines rumeurs laisseraient entendre que les *bidards* trop insistants seraient purement et simplement abattus par un confrère afin d'éviter une situation jugée trop délicate par le chef des **SST**.

Cellule Système

Les équipes de la « Système » forment des réseaux de renseignements statiques dirigés par des officiers de la Force Noire. Les Agents noirs qui composent cette cellule sont généralement des renégats impériaux ou des agents doubles recrutés par l'officier responsable lui-même. Ces agents de la **Système** bénéficient rarement d'une aide extérieure. Les **SST** ne se contentent d'ailleurs de fournir qu'un seul officier pour faire fonctionner un réseau complet ; pour le reste, les agents renégats se débrouillent seuls.

La **Cellule Système** est en majorité constituée de mutants comme les Homocanins et les Silimens.

Ces agents locaux ignorent toujours où se trouve l'officier dont ils dépendent et ne connaissent en aucun cas sa véritable identité (on remarquera que les Agents noirs utilisent toujours un pseudonyme et un nom civil impérial). Ils communiquent en « aveugles » avec des moyens radio-cryptés. Ce principe de fonctionnement permet d'éviter tout « incident », surtout si un des agents renégats décide de revenir en arrière.

Cellule Active

Les équipes de l'« Active » sont constituées le plus souvent d'anciens impériaux devenus renégats par le manque d'idéal comme les Contrebandiers et les Saboteurs, qui sont respectivement d'anciens mercenaires et techniciens impériaux. Ces agents spéciaux sont en principe chargés de traiter les missions d'action : kidnapping, assaut menés contre des infrastructures impériales ou sabotage d'un matériel spécifique des Forces de l'Empire.

Cellule Radicale

Les équipes de la « Radicale » – constitués des fameux Faucheurs (voir le **livre des Règles**) – sont chargées des assassinats commandités par Hillerr en personne ou par son bras droit, le prêtre obscur Vaderr. Les **SST** les utilisent souvent lorsqu'il s'agit d'éliminer un agent impérial très gênant ou d'un notable de l'Imperium récalcitrant à la corruption. Les Faucheurs sont parfois employés pour abattre un bidard récidiviste qui refuse une retraite « paisible et sans histoire ». On laisserait entendre qu'un réseau de la Radicale serait bientôt mis en action contre la personne du gouverneur stellaire UkeRann, récent souverain l'imperium Omega. Pour l'instant, leurs tentatives ont rarement échoué. Les agents de la Radicale sont des êtres sans scrupules.

Bureau Intentions

Ce bureau est chargé d'analyser et d'interpréter les renseignements fournis par la **Cellule Opérations** et d'autres sources, afin d'essayer de trouver une faille dans les décisions de l'Empire Millénaire. L'officier des « Intentions » passe son temps dans un petit bureau mal éclairé à compulsurer les rapports sur tablettes holographiques envoyées par les Agents noirs qui opèrent sur le terrain. Ce travail laborieux exige beaucoup de temps et de minutie.

Il s'agit certainement là de l'affectation la moins reluisante des **SST**. D'ailleurs, la majorité des *bidards* finissent ici. Les autres agents les reconnaissent facilement car ces officiers sont souvent des Humains au visage mat et terne, avec des yeux globuleux, des tics nerveux et des épaules affaissées à force de rester assis pendant des heures devant des écrans d'ordinateurs.

Cellule Crypto

Ce service précieux est chargé de déchiffrer les innombrables codes impériaux employés par les **SIR** avec le réseau *Artemis* (**ResArt** : voir la section **Empire Millénaire**). Jusqu'à présent, la **Cellule Crypto** n'a emporté que de maigres succès, bien qu'elle dispose de très bons spécialistes et des meilleurs ordinateurs de la

Force Noire ! Ce service de cryptologie n'est donc pour l'instant parvenu à décrypter que vingt-cinq pour cent des codes militaires et moins de quinze pour cent du **ResArt**.

Cellule Analyse

Cette cellule est la plus importante des **Intentions**. Elle est en effet chargée de passer au crible les données fournies par les agents des autres cellules (**Crypto** et **Interrogation**) et des **Opérations**. Les officiers de l'« **Analyse** » doivent démêler le vrai du faux, rédiger les rapports destinés au chef des **SST** qui les transmet en double au prince Hillerr.

Cellule Interrogation

Cette cellule spéciale est chargée de questionner les prisonniers impériaux avant d'être convertis... ou abattus. Elle dispose de laboratoires très bien équipés, installés au sein des SST. Entre autres, ses agents, des Androgunes et quelques Amazones stellaires (leur sadisme est sans pareil), sont chargés de « conditionner » certaines personnalités de l'Empire Millénique à l'aide d'appareillages psychomagnétiques.

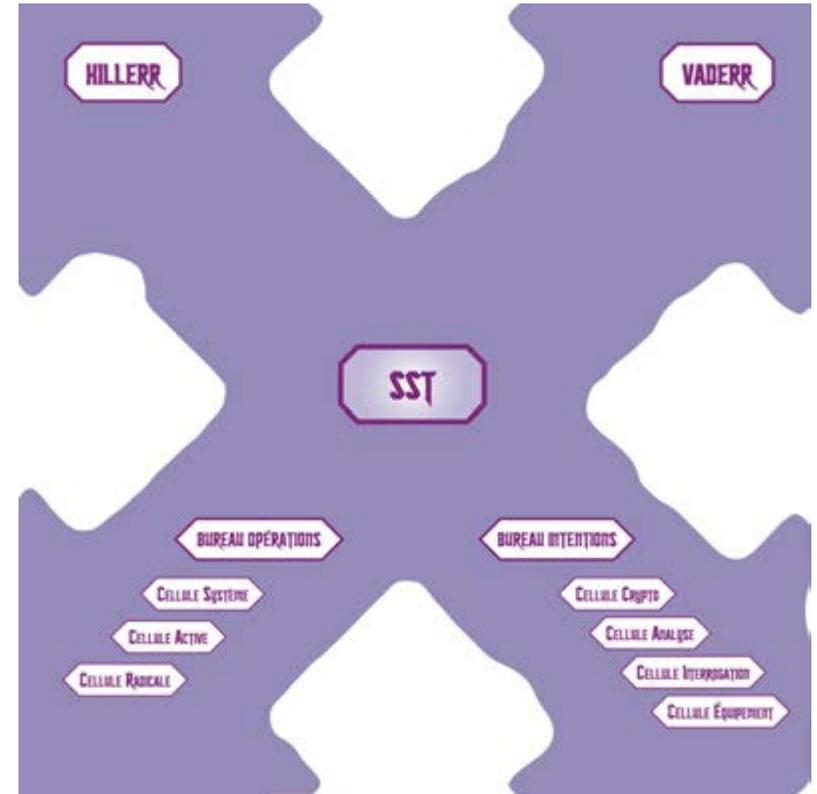
Les officiers dirigeant les interrogatoires ont droit à tous les sévices moraux et corporels pour faire parler les prisonniers les plus réticents. Ils n'hésitent pas non plus à faire intervenir un prêtre obscur pendant une séance, surtout si l'interrogé est particulièrement coriace et qu'il détient des informations majeures pour les **SST**.

Cellule Équipement

Cette cellule a pour tâche de concevoir et de fabriquer les appareillages sophistiqués qui peuvent être employés dans certaines missions : mouchards, scanners, Holocams miniaturisées, armes indécélables, poisons indécélables, etc. Elle est également chargée d'étudier et de neutraliser les gadgets utilisés sur le terrain par les agents impériaux.

L'« **Équipement** » possède de nombreux laboratoires clandestins disséminés un peu partout dans l'Imperium. Chaque laboratoire dispose des meilleurs génies du Mal, des Saboteurs ainsi que de l'équipement le plus sophistiqué que l'on puisse trouver.

C'est d'ailleurs de l'un de ces laboratoires qu'est sorti le fameux système de camouflage en expérimentation sur certains astronefs militaires de la Force Noire (Voir le chapitre Armement Expérimental).



Armée des Ténèbres

Objectifs

L'armée des Ténèbres, instaurée par le puissant prince Hillerr, est chargée de combattre les forces de l'Empire Millénique et d'anéantir les positions stratégiques impériales afin que l'empereur NotoRiuss soit renversé. Pour atteindre ce but, chaque soldat et agent est prêt à donner sa vie.

Les Pirates de l'espace et les Amazones stellaires sont aussi déterminées à affronter l'Empire Millénique dans les profondeurs de l'espace sidéral, les cités impériales, les champs d'astéroïdes, et – en règle générale – partout où cela se révèle possible.

Tous ces combattants hyper-motivés et conditionnés par le pouvoir des Puissances Obscures sont persuadés qu'un Terminator vaut dix soldats impériaux, ce qui n'est pas tout à fait faux...

Structures

À l'inverse des Forces de l'Empire (voir la section **Empire Millénique**), l'organisation de l'armée des Ténèbres – ou plus communément appelée Force Noire – est plus simpliste et quelque peu anarchique. Cela permet à chacun des officiers de prendre l'entière responsabilité de son unité. Les ordres proviennent directement du commandeur Vaderr, sans intermédiaires, gênant le plus souvent l'interprétation des directives (voir l'organigramme en fin de chapitre).

Escorteur obscur

Ce modèle modifié du célèbre F-14 impérial constitue la principale escorte du navire-amiral de l'Armada, aux côtés des avisos de la Flotte Pourpre. Les Pirates de l'espace n'utilisent que les modèles de base.

Modèle : F-14M « Vampyr »

Type : escorteur de défense spatiale

Catégorie : A

Longueur : 25 fitts

Masse (à vide) : 33 000 pods

Équipage : 2

Passagers : 4

Capacité de soute : 20 fitts cubiques

Propulsion : 2 cyclotrons HK-10S

Autonomie : [2D] centons

Vitesse aérienne : 1,2 sonic (50/400)

Vitesse stellaire : 1 célérité (ATTAQUE)

Facteur célérique : [1]

Maniabilité : [+2]

Bouclier : [36]

Points de Structure : [54]

Facteur de taille : [+7]



Haut commandement

Le haut commandement de la Force Noire comprend le prince des Ténèbres Hillerr chef de l'Armada, le prêtre obscur Vaderr chef des Troupes, et l'agent noir Koboll chef des SST.

Armes :

1 turbolaser TL-55
Précision : [12]
Dommages : [6D]
Portée : 2 500 fitts [MOYENNE]

2 missiles antichasseurs MAC-10
Précision : [automatique]
Cadence de tir : 2
Dommages : [3D×3]
Portée : 3 000 fitts [MOYENNE]

2 missiles anticroiseurs MAC-50
Précision : [automatique]
Cadence de tir : 1
Dommages : [3D×3]
Portée : 15 000 notics [LONGUE]

4 mines nucléiques NM-74 stelann
Colimateur : néant
cadence de tir : 2
Dommages : [3D×3]
Portée : 1 000 fitts [COURTE]

Senseurs :

de détection : 1 000 notics
d'attaque : 3 notics

Coût : NC

Disponibilité : néant

Force Noire, armée des Ténèbres

La Force Noire comprend donc l'Armada, les Troupes Obscures et les SST.

Flotte Pourpre

L'Armada des Ténèbres est composée de la Flotte Pourpre, dirigée par le chef suprême de la Force Noire, de la Flotte Pirate de Tyrania et des Forces Royales de Gynesia. Les stratèges impériaux ont commencé à prévoir, avec les maigres informations recueillies par les **SIR**, que lorsque la Flotte impériale se trouvera face à l'Armada – ce qui n'a rien à voir avec la Bataille de Sierra (voir le livre **LTM : Le Guide**) – elle croulera sous la puissance de feu. En effet, ce qui fait la force de frappe de l'Armada des Ténèbres c'est sa puissance de feu, avec la mise en circulation des **CR-117 Cobra** et des croiseurs de classe Comodor modifiés, et non sa supériorité numérique. Ce rapport de force serait estimé à trois contre un pour les plus optimistes. En plus de bâtiments surarmés, la Flotte Pourpre de l'amiral Hillerr dispose de deux escadres de chasse comptant plus de cent chasseurs dont la majorité sont des **Cobra** et plus de vingt escorteurs de type **Falcor** modifiés, ainsi que d'une escadre de soutien comptant actuellement une dizaine de croiseurs stellaires de classe *Destructor*. Le reste de l'Armada est constituée des forces alliées (voir tous les encadrés à la fin de ce chapitre).

Tout ce petit monde gravite autour du mystérieux destroyer interstellaire **Mantagor 22** (voir le chapitre suivant), navire-amiral du prince Hillerr. Ne sont pas comptées dans cette importante évaluation numérique les navettes d'assaut de classe *Gama*, les modules de débarquement et les barges spatiales.

Troupes Obscures

Les Troupes Obscures sont sous le commandement direct du prêtre obscur Vaderr, bras droit et conseiller militaire du prince Hillerr. Ces forces armées sont scindées en deux composantes : la Garde Pourpre, constituées des terribles Terminators et

Croiseur obscur

Tandis que les Pirates de l'espace utilisent tant bien que mal d'anciens modèles de croiseurs CDR-500 Comodor raffistolés, la Flotte Pourpre a été récemment doté d'un nouveau modèle de croiseur surclassant ses aînés. Les schémas de base restent cependant ceux du Comodor impérial.

Modèle : CDR-500 « Destructor »

Type : croiseur stellaire modifié

Catégorie : B

Longueur : 900 fitts

Masse (à vide) : 57 200 kilopods

Équipage : 504 (dont 300 techniciens)

Troupes embarquées : 2 400 soldats

Appareils embarqués : 24 chasseurs,

8 escorteurs, barges, modules et blindés

Capacité de la soute : 16 300 fitts cubiques

Propulsion : 5 mégatrons HK-09GTL

Autonomie : [1D] centars

Vitesse stellaire : 0,9 célérité [LENTE]

Facteur célérique : [1.1]

Maniabilité : [-2]

Bouclier : [84]

Points de structure : [102]

Facteur de taille : [+16]



stratèges impériaux ont calculé que toutes les Troupes impériales ne suffiraient pas à contenir une attaque massive des Troupes Obscures dont le nombre est actuellement évalué à plus de cinquante mille soldats.

l'Infanterie Obscure disposant de soldats standards et d'unités blindées. Tous les soldats de la Garde Pourpre sont des Homocanins hyper-entraînés par conditionnement psychomagnétique et sont de véritables machines de guerre sans conscience ni peur. Les

Armes :

4 mégalasers GTL-55 jumelés

Précision : [18]

Dommages combinés : [8D×4]

Portée : 8 000 fitts [LONGUE]

16 tourelles B2-G

Précision : [12]

Dommages : [5D×2] chacune

Portée : 1 000 fitts [COURTE]

16 tubes lance-missiles MAc-10

Précision : [automatique]

Cadence de tir : 2

Dommages : [3D×3]

Portée : 3 000 fitts [MOYENNE]

8 tubes lance-missiles mAc-50

Précision : [automatique]

Cadence de tir : 1

Dommages : [3D×3]

Portée : 15 000 fitts [LONGUE]

Senseurs :

de détection : 30 notics

d'attaque : 5 notics

Coût : NC

Disponibilité : néant

Croiseur-amiral pirate

Depuis l'arrivée du seigneur Vandalis à la tête des Pirates de l'espace, la flébusterie a laissé sa place au carnage et au pillage. Le nouveau navire-amiral de la flotte pirate représente sans conteste la quintessence de cette nouvelle armée. ce croiseur peut sans peine rivaliser avec les Nautilator de la Flotte impériale.

Modèle : BTR-800 « Brontosor »

Type : croiseur interstellaire modifié

Catégorie : B

Longueur : 1 600 fitts

Masse (à vide) : 95 500 kilopods

Équipage : 924 (dont 500 techniciens)

Troupes embarquées : néant

Appareils embarqués : 72 chasseurs, 24 escorteurs, 96 drones

Capacité de la soute : 18 000 fitts cubiques

Propulsion : 6 mégatrons HK-10GTLs

Autonomie : [2D] centars

Vitesse stellaire : 1 célérité [LENTE]

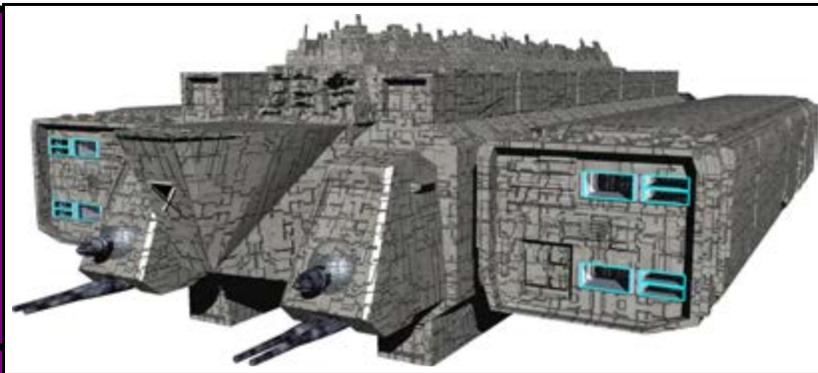
Facteur célérique : [1]

Maniabilité : [-3]

Bouclier : [102]

Points de structure : [120]

Facteur de taille : [+18]



Armes :

4 mégalasers GTL-55 jumelés
Précision : [18]
Dommages combinés : [8D×4]
Portée : 8 000 fitts [LONGUE]

18 tourelles B2-G
Précision : [12]
Dommages : [5D×2] chacune
Portée : 1 000 fitts [COURTE]

12 tubes lance-missiles MAC-10
Précision : [automatique]
Cadence de tir : 2
Dommages : [3D×3]
Portée : 3 000 fitts [MOYENNE]

25 tubes lance-missiles MAC-50
Précision : [automatique]
Cadence de tir : 1
Dommages : [3D×3]
Portée : 15 000 fitts [LONGUE]

Senseurs :

de détection : 50 notics
d'attaque : 8 notics

Coût : NC

Disponibilité : néant

code strict de travail et de discipline.

Forces alliées

Il est de notoriété publique que la Force Noire est avant tout une alliance entre les communautés anti-impériales. Depuis que le traité maléfique a été rédigé en présence du prince Hillerr, de la reine Ortellia



dans sa hiérarchie que dans l'entraînement de ses agents. La discipline y est telle que le pourcentage de réussite de ses missions est bien supérieur à celui des **SIR**, dont pourtant le nombre d'agents est bien plus élevé. Même la population civile qui collabore avec les SST doit se plier à un

Blindé de liaison obscur

Sur le terrain, les unités des Troupes obscures sont supervisées par les commandants de compagnie qui circulent à bord de petits véhicules blindés et armés.

Modèle : HC-55 Hover

Type : aéronef blindé

Catégorie : A

Longueur : 3,50 fitts

Masse (à vide) : 1 100 pods

Équipage : 1 conducteur

Passager : 1 officier des troupes

Capacité de coffre : 100 pods

Propulsion : 2 turbines solaires B-50

Autonomie : [1D] centars

Vitesse : 180 km/h [15/50]

Maniabilité : [0]

Bouclier : [12]

Points de structure : [30]

Facteur de taille : [+2]

Armes :

1 canon laser Broninn 2L55

Précision : [6]

Dommages : [5D]

Portées : 1/2D : 450 fitts

MAX : 1 000 fitts

Senseurs :

de détection : 6 notics

d'attaque : 1 notic

Coût : 36 000 P

Disponibilité : D

Pour le combat blindé, l'Infanterie Noire disposera bientôt de plus de mille blindés dont certains sont d'un genre nouveau, comme les robots de combat (voir le chapitre **Droïdes spéciaux**).

Services Secrets des Ténèbres

À l'encontre des **SIR**, les **SST** constituent une unité militaire à part entière aussi bien

Char d'assaut obscur

En parallèle des droïdes de combat, une série de chars d'assaut a été développée par les usines de Calcinera. C'est en réponse à cette menace, que les chars impériaux Karus ont été conçus.

Modèle : RAT-874

Type : char d'assaut

Catégorie : A

Longueur : 7 fitts

Masse (à vide) : 4 500 pods

Équipage : 1 conducteur, 1 canonier, 1 chef de char

Passager : aucun

Capacité de coffre : 400 pods

Propulsion : 2 turbines solaires B-50

Autonomie : [1D] centars

Vitesse : 70 km/h [5/20]

Maniabilité : [-1]

Bouclier : [24]

Points de structure : [42]

Facteur de taille : [+3]

Armes :

1 turbolaser TL-55

Précision : [12]

Dommages : [6D]

Portées : 1/2D : 1 000 fitts

MAX : 2 500 fitts

2 obusiers à protons sienarr

Précision : [6]

Dommages : [5D×2]

Portées : 1/2D : 450 fitts

MAX : 1 000 fitts

Senseurs :

de détection : 6 notics

d'attaque : 1 notic

Coût : NC

Disponibilité : néant



et du nouveau chef des Pirates de l'espace, Vandalis, une nouvelle structure de la Force Noire a été mise en étude. Cette nouvelle armée a vu ses rangs gonflés par l'insertion de la Flotte Pirate de Tyrania et des Forces Royales de Gynesia.

Voici donc la présentation de ces jeunes composantes militaires de la Force Noire qui sont sur le point d'être effectives mais qui, sur le terrain, sont déjà présentes.

Flotte Pirate de Tyrania

Le Commandeur Vandalis, nouveau chef des Pirates de l'espace, est à la tête d'une flottille de combat

Transport de troupes obscur

Sur le terrain, les Terminator de la Garde Pourpre bénéficient d'un soutien sans faille. Ils disposent de puissants transports blindés et surarmés, capables de percer les lignes ennemies pour effectuer une attaque éclair. Heureusement, ce type d'engin n'existait pas encore durant la Bataille de Sierra...

Modèle : SPA-7 « Gargant »

Type : transport blindé à répulseurs

Catégorie : A

Longueur : 25 fitts

Masse (à vide) : 19 kilopods

Équipage : 4

Passager : aucun

Troupes embarquées : 50 Terminator

Propulsion : 2 turbines solaires s-20

Autonomie : [2D] centars

Vitesse : 70 km/h [3/20]

Maniabilité : [-2]

Bouclier : [36]

Points de structure : [48]

Facteur de taille : [+7]



composée d'une escadre de chasse comptant plus de cent appareils de type *Venum* gravitant autour d'un croiseur de classe *Brontozor*. La Flotte Pirate de Tyrania ne dispose pas de véritable soldats car les Pirates de l'espace sont avant tout des corsaires et des contrebandiers.

Armes :

2 turbolaser TL-55 jumelés

Précision : [12]

Dommages : [6D×2]

Portées : 1/2D : 1 000 fitts

MAX : 2 500 fitts

2 canons-lasers 2L55 indépendants

Précision : [6]

Dommages : [5D] chacun

Portées : 1/2D : 450 fitts

MAX : 1 000 fitts

1 tourelle bitube B2-G

Précision : [12]

Dommages : [5D×2]

Portées : 1/2D : 450 fitts

MAX : 1 000 fitts

Senseurs :

de détection : 6 notics

d'attaque : 1 notic

Coût : NC

Disponibilité : néant

Motoceler d'attaque amazone

Les troupes mobiles des Forces royales de Gynesia comportent des guerrières sur motocelers blindés et armés. Elles constituent les unités d'attaque rapide des Forces royales de Gynesia.

Modèle : Shark

Type : motoceler blindé

Catégorie : A

Longueur : 6 fitts

Masse (à vide) : 500 pods

Équipage : 1

Passager : aucun

Capacité du coffre : 20 pods

Propulsion : 1 turbine solaire B-80

Autonomie : [1D] centars

Vitesse : 290 km/h [30/80]

Maniabilité : [+2]

Bouclier : [6]

Points de structure : [24]

Facteur de taille : [+3]

Armes :

1 canon-laser 2L55

Précision : [6]

Dommages : [5D]

Portée : 1/2D : 450 fitts

MAX : 1 000 fitts

2 Lasma LM-32B jumelés

Précision : [12]

Dommages : [4D×2 (PL)]

Portée : 1/2D : 150 fitts

MAX : 300 fitts

Senseurs :

de détection : 2 notics

d'attaque : 0,3 notic

Coût : NC

Disponibilité : néant



Depuis sa récente prise de fonction, Vandalis a fait installer un chantier naval en orbite autour de la planète

Tyrانيا. C'est d'ici qu'est sorti au début du stellar 990, le nouveau croiseur de classe Comodor modifié, le **DKR-500 Destruktor**, destiné à la Flotte Pourpre. Cet événement majeur prouve la solidité de la coalition des armées alliées à la cause de la Force Noire. Mais ce même chantier vient de voir naître une nouvelle classe de croiseur, le **BTR-800 Brontosor**.

Forces Royales de Gynesia

Depuis plus de vingt années standards, la reine Ortellia s'est constitué génétique-

Char d'assaut amazone

Les Forces royales de Gynesia disposent d'une petite unité blindée composée de chars d'assaut à répulseurs.

Modèle : Vyper

Type : blindé à répulseurs

Catégorie : A

Longueur : 10 fitts

Masse (à vide) : 4 500 pods

Équipage : 2

Passager : aucun

Capacité du coffre : 400 pods

Propulsion : 1 turbine solaire B-50

Autonomie : [1D] centars

Vitesse : 70 km/h [5/20]

Maniabilité : [-1]

Bouclier : [24]

Points de structure : [42]

Facteur de taille : [+4]



ment une véritable petite armée de clones guerrières cruelles et sanguinaires. Quiconque foule le

Armes :

1 turbolaser TL-55

Précision : [12]

Dommages : [6D]

Portées : 1/2D : 1 000 fitts

MAX : 2 500 fitts

2 canon-laser 2L55 jumelés

Précision : [6]

Dommages : [5D×2]

Portées : 1/2D : 450 fitts

MAX : 1 000 fitts

6 lance-grenades Plexus indépendants

Précision : [2]

Cadence de tir : [1]

Dommages : [3D×3] par grenade

Portée : 500 fitts

Senseurs :

de détection : 6 notics

d'attaque : 1 notic

Coût : NC

Disponibilité : néant

sol de la planète Gynesia sans l'accord préalable de la reine se trouvera tôt ou

tard nez à nez avec une escouade d'Amazones stellaires prêtes à lui faire payer son audace. Actuellement, on ne connaît pas le nombre exact d'amazones qui composent les forces terrestres de Gynesia ; on parle de dix mille, voire plus...

Mais Ortellia ne s'est pas contentée de protéger le sol de sa planète bien aimée. Elle a aussi constitué un périmètre de défense spatiale géré par une flottille de chasseurs **Cyclon** dont le nombre dépasse actuellement les cent appareils.

Transport de troupes amazone

Les Forces royales de Gynesia disposent également de transports blindés afin de transférer des troupes quel endroit du champ de bataille.

Modèle : Prism

Type : transport blindé à répulseurs

Catégorie : A

Longueur : 20 fitts

Masse (à vide) : 19 kilopods

Équipage : 4

Passager : aucun

Troupes embarquées : 50 guerrières

Propulsion : 6 propulseurs à magnétons

Autonomie : [2D] centars

Vitesse : 70 km/h [3/20]

Maniabilité : [-2]

Bouclier : [36]

Points de structure : [48]

Facteur de taille : [+6]

Armes :

2 tourelles bitubes B2-G indépendantes

Précision : [12]

Dommages : [5D×2] chacune

Portées : 1/2D : 450 fitts

MAX : 1 000 fitts

Senseurs :

de détection : 6 notics

d'attaque : 1 notic

Coût : NC

Disponibilité : néant



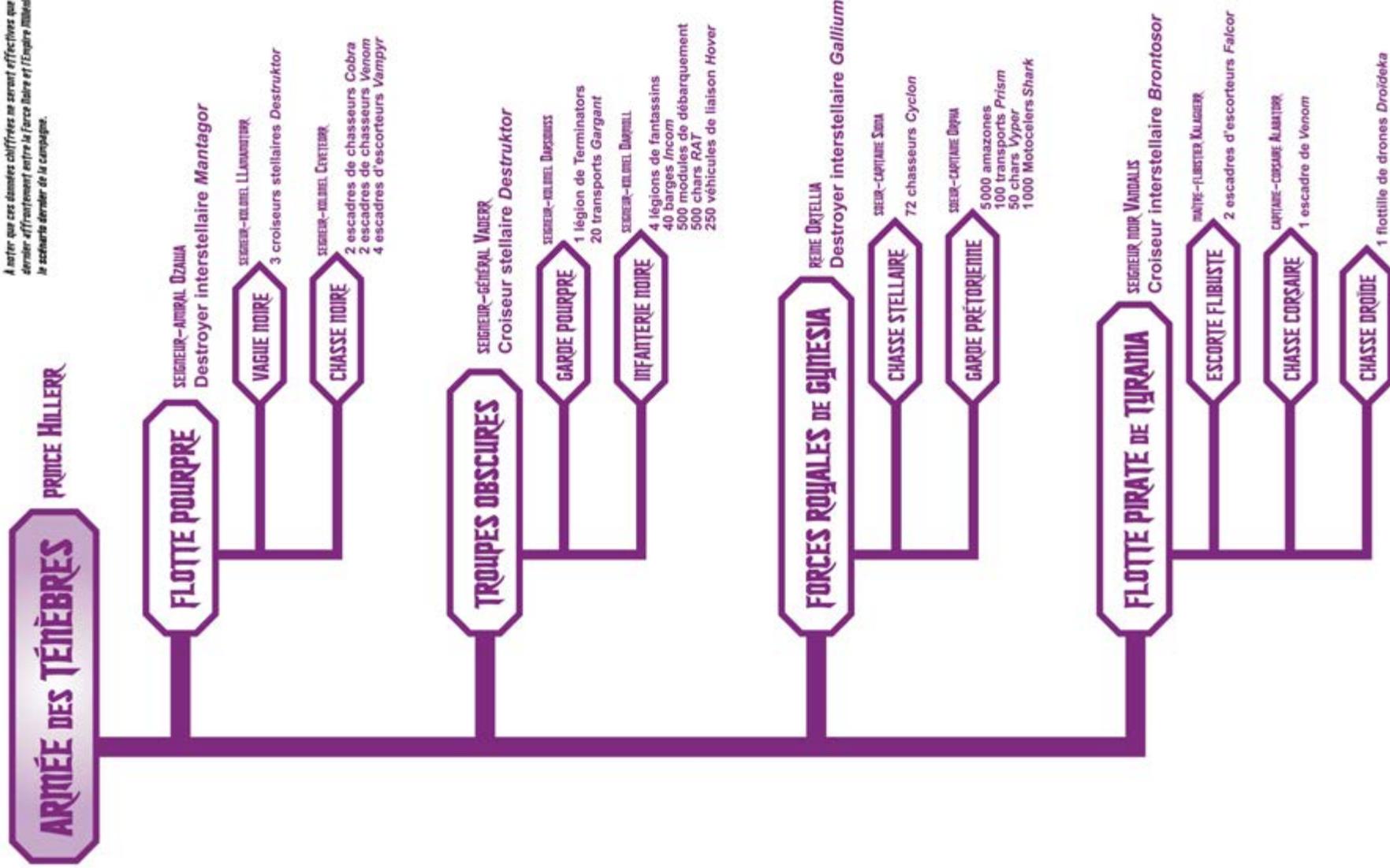
Or, depuis l'avènement de la Force Noire, la reine amazone a pris la décision de mettre en chantier le premier destroyer stellaire de l'histoire. Un navire-amiral surclassant largement les croiseurs impériaux de classe *Nautilator* aussi bien en taille qu'en puissance de feu. On sait que depuis peu, ce mastodonte de l'espace a quitté son chantier orbital et croise désormais en permanence dans le secteur stellaire de la planète amazone.

Aujourd'hui, les Forces Royales de Gynesia constituent une réelle menace pour l'imperium Omega. Cependant, ce que l'on sait moins, c'est qu'il existe en fait un arrangement commercial entre les deux planètes grâce, entre autres, aux relations qu'il y aurait eu entre le célèbre mercenaire TomaxBrenn et la reine Ortellia. Mais le principal intéressé se défend toujours de parler de cette affaire qui a pourtant abouti à un pacte de non-agres-

sion mutuel tant que les affaires commerciales restent favorables au développement de la planète Gynesia. Cependant, cet acte peut être interprété comme un fait de haute trahison envers l'Empire Millénique et nul ose imaginer qu'un héros de guerre comme TomaxBrenn ait trempé dans cette affaire interplanétaire. Mais si c'est le cas, on peut maintenant craindre le pire depuis la mutation de TomaxBrenn dans le système majeur...

Tandis que les forces terrestres sont sous la coupe de la sœur d'Ortellia, la non moins cruelle Orpha, la flotte reste sous la tutelle de la reine et n'est composée exclusivement de chasseurs Cyclon et conduite par l'imposant et majestueux destroyer Gallium.

A noter que ces données chiffrées ne seront effectives que lors du dernier affrontement entre le Force Noir et l'Empire Malinche, dans le scénario d'arrêt de la campagne.



Mantagor 22

L'histoire a commencé au milieu des stellars 90 de la seconde myriade lors de diverses opérations de grandes envergures dirigées par les **SIR** de Barthelima et commanditées par le Sénat impérial. Un groupe de Missionnaires envoyés par le célèbre agent TayRea, chef des **SIR** orlesi, ont rapporté l'existence d'une plateforme de combat en construction, dans un secteur non répertorié par l'Empire Millénaire, très loin, à la frontière du Troisième Quadrant connu. D'après les rapports de ces aventuriers téméraires – à la tête desquels se trouvait un certain ManoWarr, Mercenaire impérial intégré dans un escadron de la 4^e ESE basé sur le relais spatial de Rohil – cette hyperstructure devait dépasser largement les trois mille fitts de longueur !

Aujourd'hui, les impériaux savent peu de choses sur cette plateforme qui tend à devenir le plus gros destroyer de tous les temps ! Les rares Astropilotes qui ont croisé ce bâtiment de guerre de la Force Noire ne sont, hélas, jamais revenus pour rapporter les faits incroyables.

Le destroyer interstellaire de classe *Mantagor* est le navire-amiral du prince Hillerr. Il constitue la base de lancement de l'Armada des Ténèbres. Ce bâtiment de guerre, unique en son genre, est sans conteste le plus important astronef qui ait jamais été construit, et cela en moins de cinq stellars.

Près de trois fois plus long qu'un croiseur impérial de classe *Nautilator*, il peut transporter près de cent mille soldats et membres d'équipage. Des dizaines de batteries-lasers, canons à ions et à protons, et aimants-lasers constellant sa coque de huit notics de long.

Cet astronef de combat, à lui seul, est aussi puissant qu'une flottille impériale. La particularité de cet énorme cuirassé interstellaire, à part sa taille, est sa propulsion utilisant une nouvelle technologie à base d'accélération de particules, avec l'ad-

Destroyer de la Force Noire

Modèle : Mantagor 22

Type : destroyer interstellaire

Catégorie : B

Longueur : 4 500 fitts

Masse (à vide) : 216 700 kilopods

Équipage : 2 300 (dont 750 techniciens)

Troupes embarquées : 56 000 soldats

Appareils embarqués : 216 chasseurs, 24 escorteurs, blindés, modules, barges

Propulsion : 2 turbotrons

Autonomie : [3D] centars

Vitesse stellaire : 1,2 célérité [LENTE]

Maniabilité : [-6]

Bouclier : [124]

Points de structure : [138]

Facteur de taille : [+20]

jonction d'un tout nouveau combustible énergétique : le Turbinium. Ce métal cristallin (Tr) a été récemment découvert par des prospecteurs impériaux implantés sur la planète Hosta, dans le système Tablinea. Mais la nouvelle n'a pu être communiquée car la famille de colons qui a découvert le gisement d'exploitation a été rapidement neutralisée par des agents des **SST**. Les premières pépites de Turbinium (turbits) ont été analysées et traitées par les génies du Mal du prince Hillerr, et intégrées dans les nou-

Armes :

4 égalasers GTL-55B jumelés

Précision : [24]

Dommages : [10D×4]

Portées : 1/2D : 7 000 fitts

MAX : 15 000 fitts [LONGUE]

20 canons à ions indépendants

Précision : [12]

Dommages : [voir les règles]

Portée : 1 000 fitts [COURTE]

20 obusiers à protons indépendants

Précision : [6]

Dommages : [5D] chacun

Portées : 1/2D : 450 fitts

MAX : 1 000 fitts [COURTE]

40 tourelles bitubes B2-G indépendantes

Précision : [12]

Dommages : [5D×2]

Portées : 1/2D : 450 fitts

MAX : 1 000 fitts [COURTE]

32 silos de missiles antichasseurs MAC-10

Précision : [automatique]

Cadence de tir : [2]

Dommages : [3D×3]

Portée : 3 000 fitts [MOYENNE]

16 silos de missiles anticroiseurs MAC-50

Précision : [automatique]

Cadence de tir : [1]

Dommages : [3D×3]

Portée : 15 000 fitts [LONGUE]

Senseurs :

de détection : 45 notics

d'attaque : 15 notics

Coût : NC

Disponibilité : néant

veaux cyclotrons du destroyer interstellaire. Appelés *Turbotrons*, ces accélérateurs de particules ioniques de nouvelle génération sur-générés au Turbinium sont capables de propulser l'énorme infrastructure de guerre au-delà la vitesse-lumière.

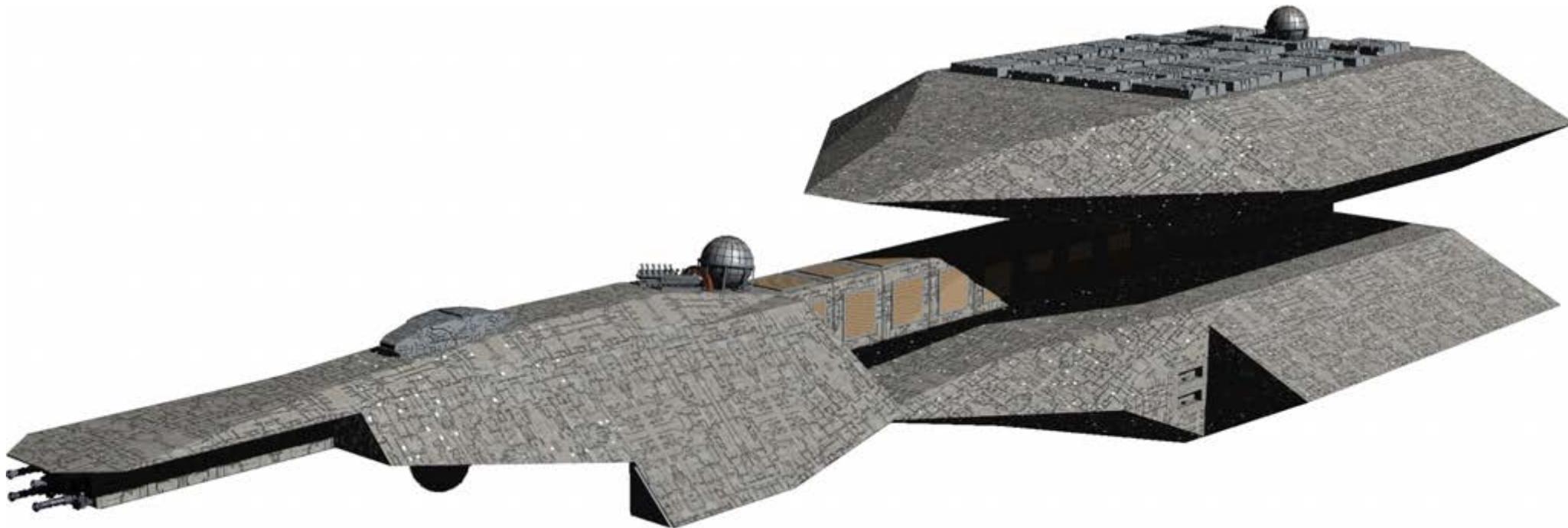
Le navire-amiral **Mantagor 22** (vingt-deuxième plan technique du projet) peut transporter dans ses entrailles deux escadres de chasseurs **CR-117 Cobra**, une escadre de chasseurs de type **Venum**, deux escadres d'escorteurs de type **Vampyr**.

Les soutes de cette immense plateforme de combat regorge de puissances destructrices : un corps d'armée de cinq légions, dont les terribles Terminators de la Garde Pourpre, autant de fantassins noirs, mille cinq cents blindés et autant de barges spatiales et modules de débarquement. De plus, les soutes peuvent contenir jusqu'à trois bases secrètes (voir le chapitre **Bases secrètes**) prêtes à monter.

Né d'un rêve démoniaque du prince Hillerr, le destroyer interstellaire **Mantagor 22** est le fleuron de la Force Noire. C'est aujourd'hui le meilleur et le plus dévastateur des bâtiments de guerre qui composent l'arsenal de l'armée des Ténèbres.

Plus qu'un simple navire-amiral, c'est avant tout une véritable base spatiale mobile bien plus grande que celle installée à Centralis et constitue l'état-major de la Force Noire.

Pour le moment, le Mantagor n'a pas encore opéré à découvert car il n'a pas terminé sa période d'essai, ce qui rassure les officiers généraux des Force de l'Empire. En effet, ceux-ci sont bien conscients qu'un tel casus belli (fait de guerre) constituerait une véritable déclaration de guerre contre l'Empire Millénique, et ils savent que la puissance de ce dernier ne suffira pas face à une telle armada...



Armement expérimental

Depuis sa création, la Force Noire n'a cessé d'expérimenter des armes spéciales conçues par les Génies du Mal du prince Hillerr. Beaucoup de ces armes sont encore au stade d'étude, toutefois le matériel présenté ici est déjà employé en mission ou devrait l'être dans un très proche avenir.

Champ de dissimulation

Disposer d'un appareillage de dissimulation pleinement efficace a toujours été une préoccupation première des commandants de bord de l'Armada depuis sa création. Tous les meilleurs Génies de la Force Noire se sont intéressés aux techniques permettant de mettre les astronefs à l'abri des détections visuelles et sensorielles. Malheureusement, les senseurs impériaux se sont tellement perfectionnés, qu'il est aujourd'hui devenu très difficile de mettre au point des appareillages performants dans ce domaine.

Quoi qu'il en soit, les recherches coûteuses qu'a consacrées le prince Hillerr à ce type d'équipement viennent enfin de porter leurs fruits. Une équipe d'ingénieurs et de techniciens aux spécialités diverses s'est vu confier la tâche de fabriquer un appareillage de dissimulation révolutionnaire.

Il y a eu très peu de rumeurs relatives à l'existence d'un champ de dissimulation. Elles ont été propagées uniquement par les agents des **SST** afin d'effrayer et de

désorienter les réseaux d'écoute des **SIR**. Mais les victimes se sont tenues le plus souvent à contribuer à la campagne de désinformation. En fait, les Génies du Mal étant arrivés à la conclusion qu'une découverte déterminante était hautement improbable dans les domaines explorés jusqu'alors. Ils ont décidé d'aborder le problème sous un angle nouveau.

C'est grâce à la combinaison exceptionnelle de différentes technologies de pointe et d'une alchimie obscure (voir le chapitre **Puissances Obscures**) dégagée par les Puissances Obscures – avec probablement l'aide de la reine Ortellia – qu'il est aujourd'hui possible de tester un appareil capable de procurer une protection totale. Ce dispositif singulier – communément désigné sous le terme « Celar » (*cocon en Andromon*) – provoque cependant un aveuglement bilatéral ; c'est-à-dire qu'il affecte également les senseurs de l'astronef qui l'emploie.

Le champ de dissimulation *Celar* déjoue les senseurs énergétiques d'attaque en absorbant les ondes qu'ils produisent au lieu de les réfléchir. Ainsi, tout se passe comme si rien n'était détecté. Le *Celar* contrecarre également les senseurs photoniques de type **ROP** (voir le livre **LTM : Le Guide**) en créant une distorsion de la lumière dans l'espace.

Seuls des senseurs énergétiques très puissants et extrêmement sensibles comme les **SCGC** (voir le livre **LTM : Le Guide**) pourraient repérer un astronef « dissimulé », mais les ingénieurs de l'Imperium ne font qu'en étudier une éventuelle amélioration pour l'instant. Et encore, ce type de senseurs pourrait juste détecter les ondes dégagées par les cyclotrons du bâtiment dissimulé.

Le seul et unique défaut du champ de dissimulation de type *Celar* est qu'il fonctionne dans les deux sens. En distordant l'espace, il affecte aussi les senseurs des astronefs qu'ils l'utilisent, car il neutralise les ondes de détection avant même qu'elles puissent fournir la moindre information. Bien qu'invisibles, ces astronefs ainsi dissimulés se retrouvent donc aussi complètement aveuglés.

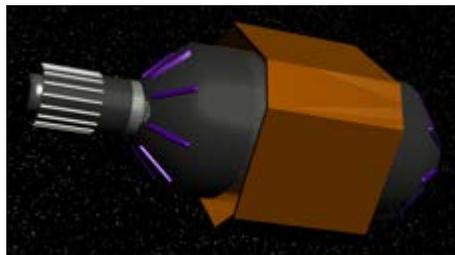
Conscients de cet handicap, les commandants de bord de l'Armada ont décidé de réviser leurs ambitions. Seuls les astronefs chargés d'opérations ponctuelles ou de missions en espace profond, devraient être équipés du dispositif *Celar*. Comme ce type de mission implique généralement peu de combat, ces appareils n'ont pas besoin d'informations fournies par leurs senseurs de détection et d'attaque.

Quoi qu'il en soit, ces astronefs devront naviguer « à vue » dans l'espace normal et ne pas effectuer de saut en hyperspace. Compte tenu de la puissance énergétique que requiert un tel dispositif, seul un bâtiment de guerre peut être dissimulé.

Mine hyperspatiale

Depuis près d'un demi centurion, les ingénieurs de l'Empire Millénique maîtrisent les voyages en hyperspace. Mais leurs « confrères » de la Force Noire ont atteint aujourd'hui un stade bien plus audacieux ce qui leur a permis, entre autres, de faire effectuer un saut hyper-spatial à un astronef comme le destroyer **Mantagor 22**, compte tenu de sa taille, et avec un minimum de risques.

La mine hyper-spatiale est aussi une preuve de grande maîtrise des Génies du Mal en matière d'hyperspace. En employant la technologie des portes spatio-temporelles, les ingénieurs de la Force Noire ont conçu des mines nucléiques pouvant être larguées lors d'un « saut ». Ainsi, une route hyper-spatiale peut être minées et lorsqu'un astronef emprunte cette route, il peut ne jamais revenir de son voyage !



Le gros problème est que l'ordinateur embarqué à bord de ces mines n'est pas encodé pour reconnaître un astronef de l'Armada car le dispositif SCI (Signal-code d'identification) nuisait au bon fonctionnement du générateur neutronique stabilisant l'arme en hyperspace.

La mine hyper-spatiale **MH-413** prévue d'être opérationnelles sur les fameux **F-14M Vampyr**, constituent le premier modèle de mines révolutionnaires qui risquent de faire pencher la balance lors du combat ultime qui opposera l'Empire Millénique à la Force Noire.

Les caractéristiques de cette mine sont identiques à celle de la mine nucléique classique (voir le **Livre des règles**)

Chasseur-drone

Construit dans les usines de la capitale pirate Bellica, sur Tyrania, le chasseur-drone est le résultat des travaux du seigneur Vandalis, dont les desseins sont basés sur le développement des technologies les plus avancées. Cette initiative est née du fait que les Pirates de l'espace constitue le corps d'armée de la Flotte des Ténèbres la moins importante en effectif. Par le manque cruel de pilotes, Vandalis a décidé de faire usage d'astronefs sans pilote.



Chasseur-drone

Modèle : CD-85 « Droideka »
Type : chasseur stellaire sans pilote
Catégorie : [spéciale]
Longueur : 10 fitts
Masse (à vide) : 3 500 pods
Équipage : cerveau-droïde
Passager : aucun
Capacité de soute : néant
Propulsion : 1 cyclotron HK-09
Autonomie : [1D] centons*
Vitesse aérienne : 2,9 sonics [170/1000]
Vitesse stellaire : 0,98 célérité [ATTAQUE]
Maniabilité : [+4]
Bouclier : [18]
Points de structure : [36]
Facteur de taille : [+4]
Armes :
6 canons-lasers LB-57 (jumelés par paire)
Précision : [12]
Dommages : [5D×2]
Portée : 1/2D : 450 fitts
MAX : 1 000 fitts [courTE]
Senseurs :
de détection : 900 notics
d'attaque : 1 notics
Coût : NC
Disponibilité : néant

(*) diviser par deux en vitesse d'assaut

Le chasseur-drone « Droideka » de la Flotte Pirate de Tyrania est un modèle unique en son genre sous divers aspects. Il est rapide, agile et bien armé pour un astronef de cette taille.

Piloté par un cerveau de droïde **Cyberdin CD-9**, le *Droideka* est équipé de six Turbolasers disposés en étoile à l'extrémité du fuselage. Ces armes tirent simultanément par paire, conférant une puissance de feu équivalente à un **VP-16 Venum**, mais avec une cadence de tir plus élevée. Le *Droideka* est alimentée par un convertisseur énergétique spécial, dont les propriétés sont particulières : en court-circuitant les batteries à un certain taux de neutrinos, il donne au chasseur-drone une puissance et une vitesse d'accélération extrême (vitesse d'assaut), mais lui confère en contrepartie une autonomie très limitée, ce qui impose des missions à courte portée, près d'une base ou d'un bâtiment de guerre, en général pas plus de 5 000 notics. Lorsqu'ils sont à quai (sur base ou à bord d'un croiseur), les *Droideka* sont disposés sur de grands racks qui les alimentent en énergie, et empêchent les surcharges.

Dans sa paranoïa sans limites, le seigneur Vandalis a fait équiper tous ces chasseurs-drones d'un système d'autodestruction : si le contact est rompu avec le centre de contrôle, pour une raison inconnue (malfonction, neutralisation de l'appareil), le système empêche la capture du chasseur-drone par des forces ennemies.

L'utilité de chasseurs contrôlés par cerveau de droïde est discutée depuis des décennies au sein de l'Empire Millénique, sans que le débat ne trouve une issue. Les chasseurs-drones possèdent d'indéniables avantages sur les chasseurs standards : ils peuvent, par exemple, faire des manœuvres qui tueraient le plus résistant des Astropilotes, même avec les compensateurs d'accélération à pleine puissance. Un autre avantage est l'économie réalisée par l'absence de formation pour le pilote, et de toute structure nécessaire à la vie et l'entretien de créatures vivantes.

En contrepartie, les chasseurs automatiques possèdent des inconvénients majeurs, tels que l'absence d'innovation ou de réelle intelligence, qui fait parfois la différence en combat rapproché, et souvent en faveur des pilotes organiques.

NOTE POUR LE JEU DE RÔLE

Lors d'une manœuvre spatiale, un Droideka peut accélérer/décélérer de 2 niveaux de Vitesse de combat par tour de jeu.

Droïdes spéciaux

Au sein de l'Empire Millénique, les droïdes sont des robots intelligents destinés à seconder les Humains, ainsi que les autres races du Troisième Quadrant connu.

Pour parer à tout incident éventuel, les ingénieurs ont implanté un inhibiteur de comportement dans une mémoire spéciale verrouillée, enfouie dans un recoin de leur cerveau biophotonique. La fameuse **Directive 47** (code impérial) est destinée à mettre hors service tout droïde dont les lésions internes de son cerveau causeraient une malfonction capable de nuire à la sécurité de tout être organique situé dans son entourage immédiat.

Depuis la création de la Force Noire, certains droïdes ont été débarrassés de cette clé informatique et sont devenus de véritables dangers publics.

Droïdes assassins

Une fois privés de leur inhibiteur de comportement impérial, les droïdes peuvent faire usage d'une arme (normalement interdit) dans le seul but de... TUER !

Les droïdes assassins sont donc des robots armés et programmés pour traquer et abattre des cibles potentielles. Les différents types de droïdes assassins sont en fait des modèles impériaux modifiés par les Génies du Mal et reprogrammés en mode « assassinat ».

Les modèles Cyberdin comme le **Sentinel** dont l'intelligence est limitée, se contentent de localiser, de suivre et d'abattre une cible spécifique programmée à l'avance dans sa mémoire « utilisateur ». Les droïdes assassins de type Betadroid sont bien entendu plus perfectionnés et sont donc capables de faire des enquêtes,

de découvrir l'identité et le lieu de résidence de leur cible, avant de l'abattre discrètement, à l'abri de témoins éventuels.

Les droïdes assassins sont exclusivement employés par les **SST** et sont parfois de parfaits équipiers pour les Faucheurs.

Consulter le **Livre des Règles** et le livre **LTM : Le Guide** pour connaître les caractéristiques des différents droïdes assassins utilisés par la Force Noire.

Droïdes de combat

Les usines de l'ingénieur BaketoHann construisait la plupart des blindés et véhicules à répulseurs de l'imperium d'Omega. Elles étaient implantées dans la zone industrielle d'Andros.

Lorsque le prédécesseur du gouverneur UkeRann fit interdire l'étude d'éventuels droïdes militaires et paramilitaires, le génie Baketoann transféra la quasi-totalité de ses usines de production hors des frontières de l'imperium, sur la planète morte Calcinera. Hillerr, apprenant la forfaiture de celui qui allait devenir l'un des plus puissants génies du mal, il fit installer une base secrète sur Calcinera et Baketoann y installa ses infrastructures.

Cyberdin Gregar J-6

Fondamentalement, le design de ce droïde n'a rien de très extraordinaire et la structure ainsi que les performances du droïde sont plutôt médiocres. Il représente parfaitement la doctrine d'une infanterie obéissante, bon marché et prête à se faire désintégrer par des armées entières. L'atout essentiel de cette série est donc son coût extrêmement compétitif (un facteur qui devait permettre plusieurs corpuscules partisans de la Force Noire à s'équiper de quelques unités). La conception du châssis – basé sur celui du Cyberdin Astromek) permet de remplacer les pièces facilement ou de les cannibaliser afin de reconstruire des droïdes opérationnels à partir de plusieurs unités trop endommagées. Les fonctions cognitives et les apti-

tudes martiales du Gregar J-6 sont plutôt limitées, comme les concepteurs l'avaient souhaité.

CYBERDIN GREGAR J-6		Taille 1,50 m	Poids 80 kg
VIG 12	Combat à mains nues, Lancer	Sexe néant	Longévité 100 et +
FF 1D+2		ACCESSOIRES	
PdV / PdF 12		Corps métallique PC=9 • PE=9	
DEX 14	Armes de tir Réparation	ARMEMENT	
REF 14		Lasma LM-32B (100 UT) Lance-grenades (3 munitions)	
DEP 6		VAISSEAU	
INT 10	Médiatique, Biotechnie, Énergie, Diagnostic, Armée, Dissimulation, Explosifs		
VOL / PER 10			
Classe Ω			



Achetés en nombre et équipés d'armes standards, les Droïdes de combat **Gregar** sont plus que suffisants pour assurer un certain nombre de tâches mineures mais non négligeables, ce qui permet de libérer des modèles plus performants ou des soldats organiques.

Le modèle standard possède un Vocabulateur mais son processeur heuristique peu performant ne lui permet pas de s'adapter facilement à la nouveauté ou aux imprévus. Pour seulement 200 pecuns de plus qu'une unité normale, les usines secrètes de Calcinera fournissent pour chaque escouade de 10 unités standards un droïde officier quasiment identique mais plus performant : processeur heuristique amélioré et matrice d'aptitudes développée. Tous les droïdes de ce type sont équipés d'un intercom militaire interne boosté (500 km de portée) couplé à un système d'asservissement simple mais très ingénieux. Ainsi, le chef d'armée Vaderr vient de faire équiper tout un bataillon de ses Troupes Obscures avec des droïdes de combat **Gregar**.

La première utilisation à grande échelle des droïdes **Gregar J-6** se fit sur le champ de bataille de Sierra, où l'absence d'autonomie des machines fit basculer en un instant l'issue du combat, quand le Général KameBrann changea sa stratégie face à cette nouvelle unité, réduisant des milliers de droïdes à l'état de tas de ferraille inertes. Après cette débâcle, Baketoann se mit à étudier un nouveau modèle, le Super Droïde de Combat, plus résistant, mieux armé et surtout doté d'une certaine autonomie.

Betadroid Bellator X-8

Successeur de l'antique droïde de combat **Gregar J-6**, le Betadroid de combat **Bellator** est développé par les bureaux d'étude de Baketoann, sur Calcinera. Il est l'aboutissement de la première série de droïdes de combat relativement rentable que la Force Noire a mis en chantier afin de satisfaire son besoin de terreur. Le **Bellator** est beaucoup mieux armé que le droïde de combat standard. Là où il y avait un seul Lasma, on en trouve maintenant deux inclus dans la tête blindée du droïde. Cette disposition lui permet des tirs bien plus efficaces.

Le Betadroid de combat est revêtu d'une armure bien plus résistante que celle du Cyberdin, ce qui lui permet de mieux se protéger et de pouvoir endurer des tirs plus puissants et plus soutenus. De plus, cette armure cache l'unité d'alimentation primaire du droïde qui était à la vue de l'ennemi sur la version précédente, ce qui le rendait fragile. Sous cette armure, on trouve plusieurs récepteurs de signal droïde ce qui permet au **Bellator** de recevoir les ordres-radio de son commandement si l'un de ceux-ci vient à être endommagé. Malgré cela, le **Bellator** dispose d'un degré d'indépendance réduit du fait de ses processeurs beaucoup moins performants.

BETADROID BELLATOR X-8

Taille 1,70 m Poids 100 kg
Sexe néant Longévité 100 et +

VIG 10 Combat à
mains nues,
Lancer

PdV / PdF 12

DEX 16 Armes de tir
Réparation

REF 16

DEP 6

INT 10 Médiatique,
Biotechnie,
Énergie,
Diagnostic,
Armée,
Dissimulation,
Explosifs



ACCESSOIRES

Corps métallique
PC=12 • PE=12 • PL=9

ARMEMENT

Lasma LM-32B ×2 (100 UT)
Obusier à protons
Lance-grenades (3 munitions)

Classe Δ

VAISSEAU

(*) en marche

Le **Bellator** a gardé le concept de propulsion du droïde assassin **Atrox** qui lui confère une bonne dextérité au combat tout en se jouant des terrains les plus escarpés. Par souci d'économie, ce droïde de combat est basé sur les composants du Betadroid standard.

Le **Bellator X-8** devrait d'ici la fin de ce siècle grossir les rangs des Troupes Obscures avec au moins deux bataillons *Cyborgs*.

Bases secrètes

Les tentacules obscurs de la Force Noire commencent à s'étendre sur tout le Troisième Quadrant, car ses agents peuvent se rendre partout où des systèmes sédi-tieux peuvent être mis en place pour déstabiliser l'Empire Millénique. Mais ce sont les bases secrètes qui mettent en œuvre, d'années en années, les volontés du prince Hillerr. Ces installations discrètes peuvent être installées dans n'importe quel endroit, aussi bien sous terre qu'au fond des océans. Construites à l'aide de maté-riaux préfabriqués, elles peuvent être montées et démontées en quelques se-maines, sur n'importe quelle planète et sous le nez des impériaux.

Une base secrète, suivant sa taille, remplit de multiples fonctions : scientifiques, de renseignements et militaires. Quelles que soient ses autres fonctions, une base de la Force Noire a pour mission principale de permettre à ses troupes de s'infiltrer dans les gouvernements locaux et de corrompre les hauts dirigeants et autres no-tables de l'Imperium. En plus, ces installations constituent des bases avancées de la Flotte Pourpre et des Troupes Obscures.

Munies d'un équipement approprié et totalement autonome, les bases secrètes sont capables de fonctionner sur n'importe quel monde sans aide extérieure ; ceci afin d'éviter d'attirer l'attention. Il arrive tout de même que ces bases se ravitaillent par le biais des réseaux clandestins tenus par des agents ou des sympathisants de la Force Noire et supervisés par des contrebandiers.

Base secrète standard

Effectifs typiques

Dans la plupart des cas, les bases secrètes de la Force Noire accueillent environ trois cents combattants, officiers et auxiliaires de soutien. Le détachement de la Garde Pourpre, avec ses quatre-vingt Terminators hyper-entraînés, représente le groupe le plus important. C'est à lui qu'incombe la mission de neutraliser des antennes des **SIR** et de capturer des personnalités in-fluentes au sein de l'Imperium. Les Astropi-lotes, les navigateurs et le personnel de sé-curité constituent le reste des forces com-battantes. La base est dirigée par un prêtre obscur entouré d'officiers des différentes composantes de l'Armée des Ténèbres. Le personnel de soutien est composé de prêtres, de clandestins, de génies du Mal et de saboteurs. Cette diversité permet aux bases secrètes de remplir de multiples fonctions en plus de leurs missions militaires.

EFFECTIF D'UNE BASE SECRÈTE

PERSONNEL

Terminators	80
Troupes de sécurité	10
Astropilotes	30
Techniciens	45
Agents des SST	5
Encadrement	30
Personnel de soutien	100
Total	300

VAISSEAUX

Chasseurs	20
Escorteurs	2
Micronavs	2
Véhicules de liaison	6
Blindés	10
Total	30

Installations souterraines

La majorité des infrastructures d'une base secrète de la Force Noire (*Besfen* : nom de code utilisé par les Agents noirs) sont souvent aménagées sous le sol. Elles abritent la zone-vie, les générateurs nucléiques pour l'énergie des dispositifs de contrôle de l'environnement et les dépôts d'ordures recyclables. Il y a aussi les en-trepôts à cet endroit. Ces vastes installations souterraines en modules préfabriqués

renferment aussi le Quartier général de la base ainsi que les forces de sécurité. C'est aussi dans ces endroits que sont détenus les prisonniers locaux destinés à être convertis aux Puissances Obscures... ou MOURIR !

Installations de surface

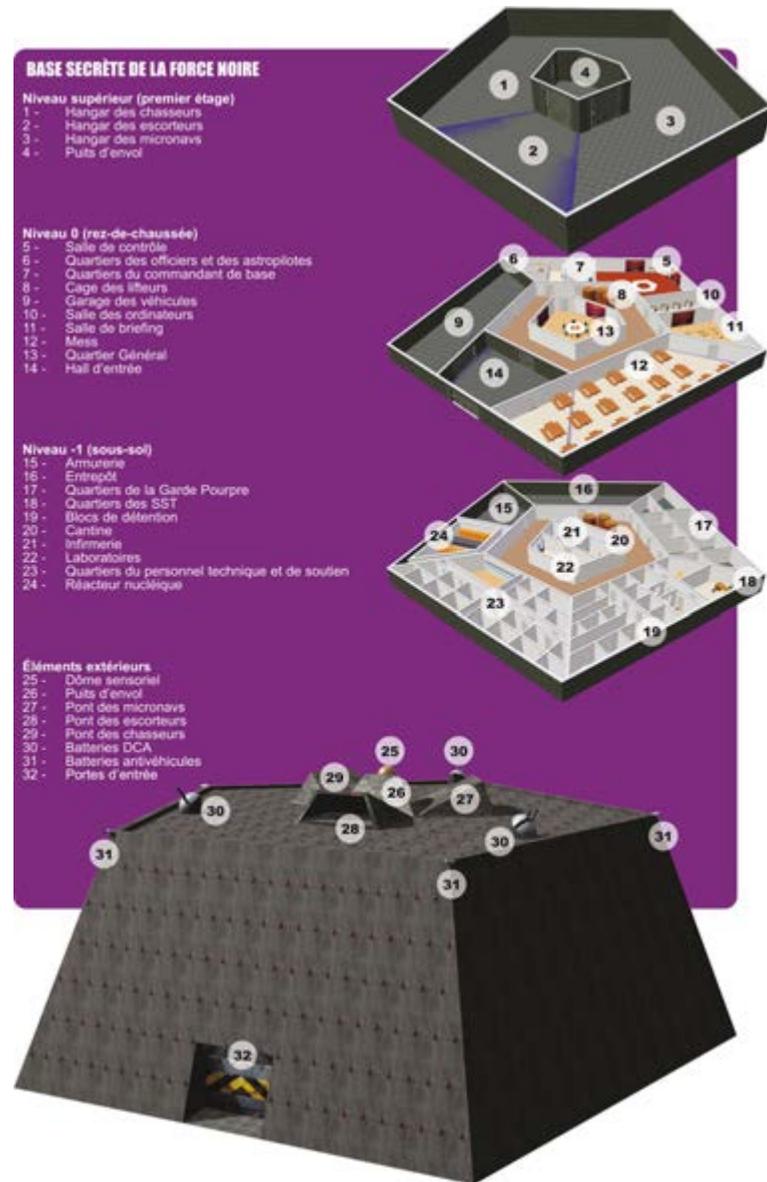
Le garage des véhicules est protégé par d'épaisses parois anti-explosion en *betonit* dont une lourde porte blindée en garde l'entrée.

Le hangar des chasseurs stellaires se trouve sur un niveau supérieur, ainsi que celui des escorteurs et Micronavs. Chaque astronéf accède au pont d'envol par le biais d'un puits de *plastacier*. Le pont d'envol constitue le dernier étage des installations de surface et se compose de trois pistes polyvalentes.

Suivant l'importance et la mission de la base secrète, les hangars peuvent contenir jusqu'à vingt chasseurs stellaires de type Cobra, deux escorteurs **F-14M** et deux Micronavs de type **CAB**.

Pour l'atterrissage des astronéfs, de puissants aimants-lasers prennent en compte ceux-ci afin d'éviter tout accident coûteux. Ce système d'approche assisté permet aux astronéfs endommagés ou dont le pilote est blessé de pouvoir atterrir sur le pont sans accident majeur.

La base secrète est protégée par trois puissantes batteries-lasers de type **DCA** et un important senseur radar scrute l'espace aérien dans un rayon de cent kilomètres.



Puissances Obscures des Ténèbres

Aussi loin que remontent les mémoires, l'utilisation de pouvoirs spéciaux a toujours suscité crainte et admiration chez les non-initiés. Le Psionic, tel qu'il fut toujours pratiqué par les prêtres milléniques, fait depuis longtemps partie du patrimoine impérial et les fameux « trucs milléniques » sont connus de tous – le plus souvent fort mal, d'ailleurs. Penchant maléfique de la Lumière, la puissance des Ténèbres pratiquée par les Prêtres obscurs suscite d'autant plus la crainte – y compris chez certains membres de l'**ODM** – qu'il permet de mettre en œuvre des pouvoirs impressionnants et souvent terribles. Mais il existe une catégorie encore plus secrète, plus difficile à maîtriser, et plus terrifiante que les simples pouvoirs du Psionic : les Puissances Obscures des Ténèbres (POT).

Bien qu'il soit difficile d'en cerner tous les contours, on peut dire que les Puissances Obscures pourraient être assimilées à de la magie noire. Il s'agit en effet d'une utilisation très spécifique de l'énergie psychomagnétique, de l'exploitation de ses plus noirs aspects en vue de sinistres objectifs, si terribles que les LLodas – maîtres du Psionic – se sont toujours refusés à les utiliser et même à les tolérer. Depuis l'avènement des Ténèbres, l'étude des **POT** a toujours été réservée aux plus expérimentés des Spirits, et ce dans des conditions toujours très limitées – à juste raison – puisque l'Histoire n'est pas avare d'exemples de prêtres ayant sombré dans les **POT** à la suite de quêtes de connaissances dans ce domaine, tels HillHermann ou VaderHann.

Principaux utilisateurs

Ère pré-impériale

Selon le Kryptoir Millénique, il semblerait que les **POT** se soit particulièrement développées dans une autre partie de la galaxie Andromak, au sein d'une civilisation d'où serait originaire le seigneur Vandalis : les Haryens. Et ce bien avant que la brèche spatio-temporelle des Ténèbres ne déchire les confins du système Omega (pas encore colonisé à cette époque).

Ère impériale

Suite à la conquête de la civilisation haryenne par des Exilés impériaux, de nouveaux seigneurs héritèrent des connaissances des vaincus et s'approprièrent les Puissances Obscures. Deux millénaires avant la *Bataille de Sierra*, alors que l'Empire Millénique fleurissait, la nouvelle civilisation obscure était à son apogée et les Seigneurs Haryens avaient développé tant les Puissances Obscures qu'un certain nombre d'autres pouvoirs Psionics. Les trois principaux seigneurs noirs de l'époque, Mar'kann, Rag'noss, Naga'down, ou encore Ludo'kess, étaient ainsi versés dans les **POT**. Ils possédaient chacun des amulettes et talismans imprégnés par les Ténèbres. Ces talismans avaient notamment pour but d'aider à la concentration du sujet en vue de focaliser le pouvoir Psionic de façon plus efficace. Mais, généralement, cela requérait tant d'énergie que le porteur sortait épuisé de cette pratique.

Après la chute de l'Empire Haryen en l'An -5 000 du calendrier impérial, Naga'down trouva refuge sur Ramis, une planète habitée par un peuple utilisateur du Psionic : les Tablins. Devenant leur nouveau seigneur, Naga'down fit construire plusieurs temples dédiés aux **POT**, et rebaptisa la planète Frombola. Mais Naga'down avait sous-estimé les pouvoirs des Tablins, ce qui créa un vortex obscur et détruisit toute vie sur Frombola. Les rescapés tablins se retirèrent dans des galeries souterraines et n'en ressortirent que deux mille ans plus tard pour bâtir une planète artificielle : Irona.

L'incident de Frombola provoqua sans doute la brèche spatiotemporelle par où déferlent aujourd'hui les **POT**. Plusieurs siècles plus tard, il semblerait que le dernier seigneur haryen, Darpla'guiss, ait réussi à manipuler les **POT** pour créer un puissant combattant – ce qui aboutit à la naissance de Vandalis.

Ère de troubles

Le dernier disciple de Darpla'guiss, le prince Hillerr, devint finalement l'un des plus puissants utilisateurs des **POT**, grâce notamment à la création de la Force Noire. Car non seulement Hillerr pratique lui-même la Magie Obscure, mais en plus a créé une véritable caste vouée à ces pratiques, dont Ortellia et Vaderr font partie. Ces derniers ont pour vocation à court terme d'étudier les Arcanes Obscures et de repousser les limites de la magie des **POT**. À long terme, le prince Hillerr a planifié d'ailleurs de remplacer tous les officiers de la Force Noire par ses Adeptes, cette partie de la galaxie sera donc gouvernée à tous les échelons supérieurs par des sorciers noirs. Un plan qui sera mis à exécution si l'Empire Millénique est anéanti.

Principaux aspects de la Magie Obscure

Invocation d'un démon et possession

Les Prêtres obscurs ont le pouvoir de s'ouvrir pleinement aux **POT** et d'invoquer les démons des Ténèbres, soit pour bénéficier de connaissances spéciales, soit pour accroître leur propre puissance. Ce pouvoir est toutefois extrêmement risqué pour tout utilisateur du Psionic, car les démons ténébreux ainsi relâchés peuvent s'avérer agressifs et prendre le contrôle de l'invocateur.

Alchimie

Très coûteuse car requérant un équipement onéreux se comptant en milliers de pe-cuns, voire dizaines de milliers selon le nombre d'expérimentations, l'Alchimie Obscure consiste à altérer la composition moléculaire du sujet, qu'il s'agisse d'un être vivant ou d'un objet. Les anciens seigneurs haryens utilisaient cette technique pour « enchanter » leurs armes, leurs armures, et divers autres objets comme des amulettes ou des talismans.

Lorsqu'elle concerne un sujet vivant, l'Alchimie a pour but de créer des mutations génétiques plus ou moins importantes, dont le point commun est en général d'entraîner des dégradations physiques considérables. Sur la planète Gynesia, maison des Amazones stellaires, les expérimentations de la reine Ortellia menèrent à la mutation d'humains mâles capturés pour aboutir à la création des Homocanins. Mais la prêtresse obscure ne s'en est pas arrêté là, car elle est à l'origine des Caniars, des nieks hybrides de combat (voir le livre **LTM : Le Guide**).

Mais l'utilisation de l'Alchimie Obscure au sein de l'Empire Millénique remonte déjà à cinq siècles en arrière avec la création des Silimens par le généticien GoroMann qui aurait réussi à invoquer l'esprit d'un démon des Ténèbres lors de multiples séances de spiritismes, formellement interdites par le dogme de l'**ODM**. En effet, les LLoDas connaissent parfaitement l'existence des Ténèbres et des démons qui les habitent.

Duplication d'Essence Vitale

Ce pouvoir très puissant permet de dupliquer l'essence vitale d'un être vivant dans le corps d'une autre personne, qu'il s'agisse d'un réceptacle conçu à cette seule fin (un clone, par exemple, dans le cas des Amazones stellaires) ou d'un être intelligent normal. La Duplication d'Essence Vitale requiert une énergie considérable et du matériel spécifique, et reste, par conséquent, réservée aux plus puissants Prêtres obscurs. La reine Ortellia semble être la seule prêtresse aujourd'hui à savoir maîtriser cet aspect des **POT** et avoir su se procurer le matériel d'ingénierie génétique nécessaire.

Compendium des Puissances Obscures des Ténèbres

Après son adoubement comme Prince des Ténèbres, Hillerr a commencé la rédaction d'une série de livres optiques qu'il a appelé le *Compendium des Puissances Obscures des Ténèbres*. Pour le fondateur de la Force Noire et maître des **POT**, ces recueils doivent, dans les prochaines années, constituer la base d'un enseignement qu'il réserve à de futurs acolytes ou aux futures générations d'adeptes des Ténèbres. À terme, cette encyclopédie devrait comporter plusieurs centaines de volumes. Mais pour l'instant, seuls trois manuscrits ont été écrits : Le *Livre de la Colère*, *La faiblesse des Inférieurs* et *La Création des Démons*.

Livre de la Colère

De par son propre apprentissage et son expérience, Hillerr sait fort bien que la clé des **POT** réside dans la colère : cette même colère qui peut révéler tout le potentiel d'un disciple et lui donner accès à de nouveaux pouvoirs obscurs. Dans ce recueil, Hillerr affirme qu'en explorant la colère qui réside en chacun, il devient possible de la contrôler et de la maîtriser pour la transformer en énergie psychomagnétique, et ainsi devenir un prêtre obscur.

Le prince des Ténèbres écrit : « Beaucoup disent avoir trouvé la sérénité, et avoir ainsi maîtrisé leur colère. Une telle arrogance est incroyable. Tous ces idiots n'ont jamais fait face à leur colère, et ne peuvent donc savoir s'ils l'ont surmontée ou non. La vraie sérénité ne peut être obtenue qu'en testant les limites de sa propre colère et en la surmontant avec succès. Chacun peut parvenir à cela, mais la plupart des prêtres milléniques ont peur de tester leur propre résistance. Ces personnes peuvent être considérées dans le meilleur des cas comme des faibles, et dans le pire comme des irresponsables ».

Faiblesse des Inférieurs

Ce livre optique vise à endoctriner les futurs adeptes des **POT** qui se rallieront à Hillerr, en leur inculquant une certaine vision de son « ordre naturel » : la supériorité des élus, des puissants. Ce deuxième tome vise à démontrer comment les êtres supérieurs – ceux qui utilisent les **POT** – doivent « guider » les êtres moins chanceux – qui ont l'aptitude à la maîtrise du Psionique – et ce par tous les moyens à leur disposition, y compris les plus excessifs.

Le prince des Ténèbres écrit : « Les êtres inférieurs mettent en permanence leurs vies et ceux des autres en danger, par le simple fait de décisions irréfléchies, d'un manque d'initiative, et d'une totale incapacité à concrétiser des rêves trop ambitieux. Ces êtres sont comme des enfants, pleurant de frustration car ils peuvent appréhender leurs propres limites. Ces êtres faibles ont besoin d'une structure forte apte à leur montrer leur place réelle. Les sages et les forts doivent leur fournir cette structure pour que la civilisation survive et prospère dans la galaxie. Ceux qui ne peuvent – ou ne veulent – accepter le fait que la paix et l'ordre sont plus importants que leurs désirs doivent être retirés de la société avant qu'ils ne puissent infliger d'irréparables dommages ».

Ce livre optique pose en fait les bases de ce qu'aurait dû être l'Empire Millénique : la paix et l'ordre requièrent une obéissance absolue et toute résistance devra être punie de la façon la plus rapide et la plus radicale possible. Mais son fondateur, le premier spirit RoxHann, avait volontairement occulté cette partie de la Table des Lois Impériales (voir la section Empire Millénique), par crainte de la vérité ou sur les recommandations du maître LLodas, Magnus.

Création des Démons

De par son expérience incontestable, c'est la reine Ortellia qui est en train de terminer ce troisième volume, consacré à l'Alchimie Obscure, mais certains passages permettent d'y voir un peu plus clair dans la vision originelle du prince des Ténèbres. Ce livre optique ne montre pas seulement les bases de l'Alchimie Obscure pour tout disciple, schémas et formules à l'appui, mais également des remarques

et des conseils pour éviter les embûches dans le domaine très pointu de la manipulation génétique et de la création de créatures hybrides, dévouées aux **POT**.

La reine des Amazones stellaires écrit : « Vous devez maîtriser votre désir de créer des spécimens parfaits en tous points. Le danger que de telles créatures se retournent contre vous est trop grand. Concentrez-vous davantage sur le fait que vous devez maîtriser pleinement chaque créature inférieure pour qu'elle puisse vous servir au mieux. Faites-la puissante là où vous êtes faible, mais surtout faites-la faible là où vous êtes puissant. Chaque démon sous vos ordres doit avoir un point faible, connu de vous seul, que vous pouvez exploiter à tout moment. Et soyez toujours prêt à détruire l'une de vos créations sans une once d'hésitation, même la plus précieuse... sans quoi c'est vous qui serez détruit par elle ».

Bien que la reine Ortellia parle ici spécifiquement de créatures animales fabriquées par les **POT**, ce livre optique pourrait également s'appliquer aux prêtres obscurs eux-mêmes. Il est fort probable que Hillerr ait toujours veillé à garder un contrôle sur ses proches subalternes – comme Vaderr – dont il peut se débarrasser à tout moment sans jamais se retrouver en position de faiblesse, aussi minime soit-elle.

Pouvoirs du Psionic supérieur

Le fait de connaître les **POT** apporte aux Prêtres hérétiques de puissants pouvoirs à utiliser avec leur énergie psychomagnétique (Psionic supérieur). Ces pouvoirs malveillants ne sont cependant accessibles qu'aux Prêtres obscurs élevé au rang de Maître.

Dans le cadre du jeu de rôle, voici donc une liste non exhaustive des principaux pouvoirs, utilisant uniquement la voie obscure (PO), dont peut faire appel un prêtre obscur comme Hillerr, Vaderr ou Ortellia. Les caractéristiques de base sont celles du livre des règles. En face de chaque nom est signalé de nombre de points de POT gagné lors de l'utilisation du pouvoir.

Foudre de haine

1 POT

Le Prêtre obscur crée dans sa main une sphère lumineuse de pure énergie obscure qui peut être envoyée sur n'importe quelle personne ou objet qui se trouve à portée de vue. Après le succès du jet d'aptitude pour initier le pouvoir, le Prêtre fait un jet de **Lancer** avec un bonus de **+2** pour atteindre sa cible. Un personnage touché par la sphère encaisse **3D** de dommages et perd automatiquement **1 point de PSY** définitivement.

1 PdF *Instantané*

Éclatement haimatique

1 POT

Pouvoir requis : Télékinésie.

Ce pouvoir ne peut être utilisé que par Hillerr ou Ortellia.

Ce pouvoir est pour un Avatar l'équivalent du **Meurtre kinétique**. En termes de jeu, il a le même effet. En réalité, ce pouvoir est bien plus horrible, car il fait varier la pression dans différentes parties du corps ciblé. Le résultat est que le sang commence à sortir par les pores et les orifices de la cible infligeant d'atroces souffrances et inflige le code de **PSY** du prêtre en dommages. La cible perd automatiquement la vue en plus des dommages subis.

2 PdF *Instantanée*

Toile obscure

1 POT

Lors de l'utilisation du pouvoir, l'invocateur entoure la cible d'un filet de Ténèbres. Ce filet perturbe l'énergie psychomagnétique de la cible et sape l'énergie pure de son corps.

En termes de jeu, la cible d'une **Toile obscure** perd un nombre de points dans les compétences de **PSY** égal au code de **POT** de l'utilisateur. Par exemple, si un Prêtre obscur possède **18 en POT**, il peut baisser l'une des compétences de **PSY** d'un Prêtre millénique de **18 points**. Si le Prêtre le désire, il peut aussi réduire le

code **PSY** de sa cible (autre qu'un Prêtre), au maximum de la moitié de son code de **POT**.

Ce pouvoir peut être maintenu durant un nombre de minutes égal au code de **PSY** de l'utilisateur.

3 PdF *Variable*

Arme enchantée

0 POT

Pouvoir requis : Énergie cinétique.

Ce pouvoir est utilisé pour créer un champ d'énergie obscure autour d'une arme blanche, pour obtenir les effets d'une arme à Lumilame. Quand il est utilisé sur une Vibrolame, la lame est traversée par de l'énergie et possède toutes les propriétés d'une Dagolum (poids, possibilité de parer d'autre Lumilames, de parer des tirs de lasers, etc...), avec les mêmes dommages. Ce pouvoir a les mêmes effets sur des armes énergétiques (masses, fléaux, lances, etc).

Ce pouvoir peut être maintenu durant un nombre de minutes égal au code de **POT** de l'utilisateur.

3 PdF *Variable*

Blessier-Tuer

1 POT

Pouvoir requis : Sens vital et psionique.

Le Prêtre obscur doit toucher sa cible pour pouvoir utiliser ce pouvoir. En situation de combat, cela revient à dire qu'il doit réussir un jet de Combat à mains nues (VIG-5) au cours du round. Le score du jet de **POT** du prêtre est utilisé en guise de jet de dommages.

1 PdF *Instantanée*

Tenebrae

0 POT

Ce pouvoir doit être utilisé sur une cible dans un rayon de 10 mètres de l'utilisateur. Quand le pouvoir est utilisé avec succès, un globe de lumière noire est créée dont le centre est la cible en question. Celle-ci se trouve plongée dans l'obscurité et doit faire un jet de Volonté pour se déplacer.

Ce pouvoir peut être maintenu durant un nombre de minutes égal au code de **POT** de l'utilisateur.

1 PdF *Variable*

Augmenter/Diminuer la température

0 POT

Ce pouvoir baisse/augmente la température dans un rayon en mètres (égal au code de **POT**) autour du Prêtre obscur d'une valeur dépendant du nombre de **Points de Fatigue** dépensés. Au-delà du rayon contrôlé, la température revient à son niveau normal par graduation (perte ou gain de 1° par mètre au-delà du rayon d'action).

Ce pouvoir peut être maintenu durant un nombre de minutes égal au code de **POT** de l'utilisateur.

- **Changement de 5°** **1 PdF** *Variable*
- **Changement de 10°** **2 PdF** *Variable*
- **Changement de 15°** **3 PdF** *Variable*
- **Changement de 20°** **4 PdF** *Variable*
- **Changement de 25°** **5 PdF** *Variable*

Brouillard obscur

0 POT

Ce pouvoir est utilisé exclusivement par Hillerr et Ortellia.

Il crée une épaisse nappe de brume autour du Prêtre obscur sur un rayon de 10 mètres. Cette brume est impénétrable à la vision et aux systèmes d'imagerie photonique, permettant une retraite dans les meilleures conditions et se dissipe au

bout d'une heure. Seul le prêtre qui crée la brume peut voir à travers comme si elle n'existait pas.

3 PdF Variable

Consolider un objet

1 POT

Pouvoirs requis : Télékinésie

Ce pouvoir renforce la structure d'un objet. Des Seigneurs noirs avaient découvert qu'il était aussi possible d'affaiblir la structure de l'objet de la même manière. En utilisant le Psionic, le Prêtre obscur renforce les liens inter et intramoléculaires de l'objet. Ce dernier conserve plus ou moins la même densité, le même volume et la même masse qu'auparavant mais l'énergie nécessaire à sa destruction est plus importante. L'objet devient plus difficile à endommager mais n'augmente pas pour autant ses **Points de structure**. Ce pouvoir peut être utilisé sur des êtres vivants mais le sujet doit réussir un jet de **VIGueur** pour ne pas mourir instantanément.

Ce pouvoir peut être maintenu durant un nombre de minutes égal au code de **POT** de l'utilisateur.

- **FdT de -3 et moins** **1 PdF** Variable
- **FdT de -2** **2 PdF** Variable
- **FdT de -1** **3 PdF** Variable
- **FdT de 0** **4 PdF** Variable

Et ainsi de suite...

Surcharge

1 POT

Préparation : 3 minutes

Ce pouvoir provoque une surtension dans les circuits de la cible la faisant exploser sur le coup. Tout ce qui est dans l'environnement immédiat de la cible encaisse **3D** de dommages (à l'échelle de la cible).

L'effet de ce pouvoir est instantané.

- **Petits objets** **1PdF**
- **Droïdes, ordinateurs** **2 PdF**
- **Gabarit d'un Leviceler** **3 PdF**
- **Gabarit d'un Leviporter** **4 PdF**
- **Gabarit d'une navette** **5PdF**
- **Au-delà...** **Code de POT en PdF**

Morpheus

1 POT

Pouvoirs requis : Télékinésie

Préparation : 1 à 12 rounds selon la taille.

Uniquement utilisé sur des matières non-vivantes, ce pouvoir permet à un Prêtre obscur de modeler un volume de matière en une nouvelle forme. Le Prêtre doit être en mesure de toucher une partie de l'objet pour réussir ce pouvoir. Ce dernier ne détruit pas la matière, il ne fait que changer sa forme. L'effet est permanent. Grâce à ce pouvoir, le Prêtre est littéralement capable de changer le monde autour de lui. Ce pouvoir fait bouger des millions de molécules et d'atomes en contrôlant le mouvement de chaque particule. Le fait est qu'il est plus simple pour le prêtre d'affecter un volume de matière qu'une particule distincte et qu'il est plus difficile (voire impossible) de remodeler un gaz qu'un solide ou un liquide.

L'effet de ce pouvoir est permanent.

- **FdT de -10 et moins** **1 PdF**
- **FdT de -9 à -3** **2 PdF**
- **FdT de -2** **3 PdF**
- **FdT -1 et plus** **4 PdF**

Personnages de la Force Noire

Hillerr

C'est au cours de la période de troubles et de corruption rampante qui naqurent au sein du système Omega, que HillHermann, un puissant Prêtre Spirit, s'engagea sur la route des Puissances Obscures. Alors que ses pouvoirs arrivaient à leur apogée, le mentor HillHermann était sur le point d'être élu à la tête du gouvernement de Sierra quand il disparut corps et bien du jour au lendemain ; il y a une dizaine de stellars. En fait, durant un laps de temps indéterminé, le Prêtre déchu séjourna au sein du cortex des Ténèbres où il fut investi de tous les pouvoirs des Puissances Obscures. HillHermann, devenu Hillerr, fut ainsi adoubé Prince des Ténèbres.

C'est au milieu des stellars 90 de ce dernier centurion que le nom d'Hillerr se dessina sur les lèvres de certains Prêtres milléniques devins. En



effet, ces derniers furent contactés par un message télépathique émis vraisemblablement par Hillerr lui-même.

Le prince Hillerr, aidé par les Puissances Obscures des Ténèbres, fit entamer la construction d'une gigantesque plateforme de combat en orbite autour d'un planétoïde errant dans les limbes du vide sidéral, aux abords inconnus du Troisième Quadrant, non loin de l'Anomalie. Certains disent que ce planétoïde viendrait de la galaxie où vivrait le peuple Haryen. De cette hyperstructure sortirent de nouveaux modèles de chasseurs stellaires, les fameux **CR-117 Cobra**, et les avisos **CTC-300 Glokost**. La Force Noire était née...

HILLERR		Taille	2 m*	Poids	150 kg
		Sexe	andron	Âge	+70
VIG	10	ACCESSOIRES			
FF	1D	Exosquelette + Déambulateur antigrav (PC=12 ; PE=9)			
PdV / PdF	10	ARMEMENT			
DEX	10	Cyber-bras à vibrolames (FF à 2D) Fleurolum (blisters)			
REF	10	QUALITÉ / DÉFAUT			
DEP	5	Sensitivité au Psionique, Sanguinaire			
INT	10	VAISSEAU			
VOL / PER	10	Andromon 20, Milen 20, Académie 20, Influence 20, Milieu 20			
PSY	36	Tous les pouvoirs (VM et N) [72] Pouvoir supplémentaire			
POT	18	Daemonus [46]			
(*) en marche		Voir le texte			
		Déambulateur antigrav			

Un jour, Hillerr osa revenir dans le Troisième Quadrant connu. Il tomba nez à nez avec un certain SylokoHann, son ancien ami et mentor. Un combat psionique opposa alors les deux puissants Spirits ; la Lumière contre les Ténèbres. Certains Prêtres milléniques ressentirent un remous dans l'essence même de leur énergie psychomagnétique. Les LLodas, quant à eux, assistèrent télépathiquement au choc des titans, impuissants. Le Millenium Gal-Ham, en personne, aida de son mieux le plus puissant de ses adeptes, mais les Ténèbres étaient pour lui un ennemi mal connu. Au bord de l'épuisement mental, Hillerr empoigna son Fleurolum et

entama le corps de SylokoHann. Celui-ci ne put anticiper l'attaque gratuite et s'écroula, le corps mutilé par la Lumilame. Les Ténèbres venaient de remporter leur première victoire contre la Lumière. Hillerr sortit donc victorieux et persuadé que son mentor était mort.

Hillerr survécut miraculeusement de ses blessures mortelles, cassé par les puissantes attaques psioniques de son adversaire. Son corps était couverts de blessures profondes et il perdit l'usage de ses jambes et son bras gauche avait été amputé par la Dagolum de SyloKohann. Son corps brisé ne tenait plus ensemble que grâce à sa volonté de fer et au troublant flux des **POT**. Le Prince des Ténèbres fut forcé, pour vivre, de subir une importante intervention chirurgicale. C'est un certain Palopaterr, un éminent Génie du Mal, qui lui réalisa un exosquelette cybernétique dans lequel fut intégré le reste du corps de Hillerr. Basée sur la technologie de Be-tadroid, cette armure blindée confère au Prince des Ténèbres une apparence terrifiante et très charismatique.

À l'heure actuelle, nul impérial n'a vu de près le prince Hillerr, ou du moins, nul encore vivant ! De même, rares sont les agents de la Force Noire qui ont reçu leurs ordres directement du plus puissant des Prêtres obscurs.

Pouvoir supplémentaire

Daemonus

En utilisant tous ses Points de Fatigue, Hiller peut invoquer un Démon issu des Ténèbres. La durée de ce pouvoir est égale à ses PdF en minutes. Les caractéristiques du Démon sont identiques à celles de Hillerr, sans le PSY et les POT. Son apparence est à la diligence du MJ.

Vaderr

Bien que l'on pense qu'il ait œuvré un jour pour le bien de l'Empire Millénique, VaderHann a définitivement succombé à la séduction des Puissances Obscures

des Ténèbres, pour devenir Vaderr. Avec sa tunique noire recouverte d'une armure de combat, ce prêtre obscur représente la quintessence de la Force Noire. Sinistre, foncièrement mauvais, obsédé par la puissance et consumé par la haine, il semble être l'incarnation même des Ténèbres.

Jadis puissant Prêtre millénique, Vaderr est aujourd'hui le serviteur et l'émissaire du prince Hillerr dont il exécute les plans de domination. Il fut autrefois l'ami de NotoRiuss.

Avec l'Ordre du Millenium, cependant, le pouvoir se faisait attendre. Vaderr découvrit alors une voie conduisant à la puissance – une voie qui pouvait procurer rapidement d'immenses satisfactions – cette voie était celle des Puissances Obscures.

VADERR		Taille	2 m	Poids	100 kg
		Sexe	andron <th>Âge</th> <td>+70</td>	Âge	+70
VIG	10	Combat à mains nues		20	ACCESSOIRES
FF	1D				Armure légère de combat (toutes protections à 9)
PdV / PdF	10				ARMEMENT
DEX	10	Fleurolum		20	Fleurolum (blister)
REF	10				Pistolaser PL-55 (blister)
DEP	5				QUALITÉ / DÉFAUT
INT	10	Andromon 20, Milen 20, Académie 20, Influence 20			Sensitivité au Psionic
VOL / PER	10	Milieu 20			Réflexes de combat
PSY	24	Tous les pouvoirs (VM et N) [48]			VAISSEAU
POT	12	Pouvoir supplémentaire Clypeus [34] Voir le texte			



Vaderr a trahi le dogme de l'ODM et assassiné des Prêtres milléniques, afin d'aider le prince Hillerr dans sa course au pouvoir absolu. Depuis le départ séditieux de cet hérétique, NotoRiuss s'est juré de l'affronter seul dans le but d'expié de sa mémoire l'ami qu'il était.

Avec l'aide du Prince des Ténèbres, Vaderr poursuit sa propre formation de Prêtre obscur et améliora le contrôle de son énergie psionique. En retour, Vaderr servit le chef de la Force Noire de son mieux, en pourchassant les jeunes Prêtres de l'Empire Millénique appelés à devenir puissants. Au fur et à mesure que Vaderr devenait plus fort, le prince Hillerr lui confia de plus en plus de responsabilités jusqu'à ce qu'il devienne le chef des Troupes Obscures.

Le Prêtre obscur Vaderr dirige aujourd'hui ses troupes d'une poigne de fer. Qui-conque se met en travers de sa route est condamné à supporter la conséquence ultime de ses actes : une mort douloureuse. Et il dispose de toutes sortes de moyens pour tuer ; comme tout Prêtre obscur qui se respecte... Il est d'ailleurs passé maître dans l'art du maniement du Fleuolum et il emploie cette arme étincelante avec une incroyable vivacité. Grâce à ses puissants pouvoirs psioniques, il peut étrangler ses adversaires sans même les toucher. Il peut aussi déplacer et lancer des objets par la pensée. Quand Vaderr recherche des individus, en particulier des Humains, il peut sentir leur présence et les identifier grâce aux perturbations psioniques qu'il provoque. Il peut leur envoyer des messages télépathiques à très grande distance et il peut même lire à la surface de leur esprit. Mais les pouvoirs du Psionic ne constituent pas la seule arme dont dispose Vaderr. Il possède également une grande force physique qui résulte d'un entraînement particulier, et il peut soulever un homme avant de lui retirer la vie d'une simple pression de ses doigts puissants sur sa colonne vertébrale. Il est aussi capable de prouesses acrobatiques presque inhumaines qui seraient pratiquement impossibles pour un soldat portant son armure lourde.

Malgré ses pouvoirs de Prêtre Spirit et son influence auprès de ses troupes, Vaderr s'agenouille toujours devant le prince Hillerr qu'il appelle « mon maître ». On ne peut donc que frémir en pensant aux pouvoirs terrifiants dont doit disposer ce dernier pour pouvoir asservir ainsi des individus tels Vaderr !

Pouvoir supplémentaire

Clypeus

Ce pouvoir, créé de toutes pièces par Vaderr, est une sorte de bouclier énergétique (PE) capable de repousser toute attaque de n'importe quel type, et de la renvoyer à l'expéditeur. Ce dernier subit donc les dommages de sa propre attaque ! Pour créer une bulle de défense autour de lui, Vaderr doit dépenser au minimum 1 PdF dont le nombre déterminera la durée de ce pouvoir en minutes.

Ortellia

Le jeune imperium Omega prospéra au cours du second millénaire du calendrier impérial avec des idées novatrices sur la législation de son futur gouvernement. Ceci lui permit d'instaurer rapidement un régime semblable à celui d'Orlesia avec, à sa tête, un gouverneur stellaire. Cette nouvelle politique constitutionnelle affecta la structure sénatoriale de Sierra, la planète gouvernementale. C'est ainsi qu'en 890-2, la première Prêtresse millénique fut nommée à l'Assemblée impériale omegon comme Aspirante. Mais quand elle fut convoquée par le gouverneur de l'époque, ce n'était que pour répondre d'un terrible meurtre qu'elle venait de commettre. La victime, un important commerçant de la capitale Andros, était son concubin depuis plus de cinq stellars et nul ne put expliquer cet acte de cruauté. Même la Haute Cours de Justice d'Andros, mise en place expressément pour la situation, ne trouva aucun mobile qui tint la route.

La belle prêtresse OreTellia, ainsi était son nom, fut alors bannie de l'**ODM** et condamnée à expier sa faute pour le restant de ses jours sur la planète inexplorée Vega III, destinée ultérieurement à devenir la planète pénitentiaire du système Omega.

OreTellia *la Damnée*, et les LLodas le savaient bien, avait signé un pacte avec les Puissances Obscures des Ténèbres. On dit que lors de cette allégeance obscure,

s'ouvrit ainsi une brèche spatiotemporelle dans l'espace intersidéral d'Andromak, laissant déferler des forces chaotiques et démoniaques. Dans tous les holofilms d'histoire, le récit incroyable d'OreTellia la *Damnée* y est conté et amène une thèse possible sur l'avènement des Puissances Obscures au sein de la galaxie. On raconte ensuite qu'OreTellia aurait été adoubée princesse des Ténèbres, divinité des temps obscurs de l'Imperium, bien avant Hillerr.

ORTELLIA		Taille 1,80 m	Poids 70 kg
		Sexe gynon	Âge +150
VIG 10	Combat à mains nues 20	ACCESSOIRES	
FF 1D		Tunique et cape	
PdV / PdF 10		ARMEMENT	
DEX 10	Glaivolum 20	Glaivolum (blister)	
REF 10	Athlétisme 20	QUALITÉ / DÉFAUT	
DEP 5		Sensitivité au Psionic, Empathie	
INT 10	Andromon 20 ,	VAISSEAU	
VOL / PER 10	Milen 20 , Armée 20 , Académie 20 , Explosifs 20 , Influence 20 , Milieu 20 , Survie 20		
PSY 30	Tous les pouvoirs (VM et N) [45]		
POT 15	Pouvoir supplémentaire Spiritus Alvea [40] Voir le texte		



Grâce à ses nouveaux pouvoirs d'alchimie obscure et au matériel de survie laissé par ses géôliers, Ortellia (remarquer le changement d'orthographe de son nom, premier du genre) fabriqua une sorte de convertisseur photosynthétique capable de cloner des cellules vivantes à partir de gènes. On pense qu'elle fut aidée par quelques prétendants amoureux dont on ne retrouva jamais la trace. Ainsi naquit, au fin fond de l'immense forêt tropicale de Vega III, la première créature issue d'un clonage humain : Orpha. Celle-ci devenait la première « sœur jumelle » d'Ortellia qui l'initia immédiatement aux Puissances Obscures. Durant les années qui suivirent, la

princesse des Ténèbres perfectionna son Photosynthétiseur clonique et fit « naître » une armée entière de guerrières sanguinaires portant en elles la haine de leur créatrice : ainsi naquirent les Amazones stellaires.

Un nouveau peuple trouvait le jour sur une planète encore vierge, ou du moins le croyait-on avant la découverte des énigmatiques Homocanins.

Durant des stellars, voire des décades, Ortellia établit donc son armée d'amazones. La Princesse des Ténèbres se mit naturellement à la tête de son peuple et se prodigua reine des Amazones stellaires. Ortellia décida de baptiser sa planète Gynesia, du mot milen signifiant « génitrice ».

De son mètre quatre-vingts, Ortellia accuse une silhouette à la fois plantureuse et athlétique. La reine amazone est sans conteste la représentation de la femme humaine idéale, excepté la couleur de ses cheveux, blonds, qui n'existe pas dans la pigmentation naturelle des femmes de Barthelima. C'est pourquoi depuis l'apparition de la reine Ortellia, le blond est devenu une couleur proscrite dans la déontologie impériale et œdémique.

De par son statut de Maîtresse obscure, Ortellia est aussi puissante que le gouverneur stellaire UkeRann, souverain actuel de l'imperium Omega. Elle constitue ainsi une menace permanente pour la communauté millénique et, depuis l'avènement de la Force Noire avec le prince Hillerr, cette menace est encore plus oppressante dans le cœur des prêtres de l'Empire Millénique.

De par son charme incontesté, Ortellia a séduit plus d'un mercenaire impérial venu commercer clandestinement avec son peuple. L'un des rares à avoir succombé à ses avances sans y laisser sa peau fut le célèbre TomaxBrenn qui, depuis, essaie de chasser ces moments de sa mémoire de héros impérial. En effet, la plupart des Humains qui ont été invités dans la couche royale ne sont, hélas, plus là pour témoigner de leurs folles nuits, et l'on sait maintenant ce qu'ils sont devenus. Cependant, certains affirment qu'ils ont sûrement finis en pâture pour les Caniars, des Nieks hybrides créés génétiquement par la reine pour la chasse... à l'homme. Cependant, la seule thèse soutenue par les Llodas et les éminents membres de l'Imperium savent que la disparition de la plupart des prétendants royaux coïncide trop bien avec la découverte du peuple des Homocanins. Magnus sait qu'Ortellia connaît le pouvoir de duplication de l'Essence Vitale, ce qui lui a permis d' « enfan-

ter » son armée de clones, les Amazones stellaires. Les Homocanins aurait été une étape de manipulation génétique.

Ortellia sait mettre en valeur sa féminité en s'habillant toujours de vêtements juste-au-corps comme, par exemple, sa tenue royale qui est composée d'un simple body en Polymer pourpre et or, ainsi que d'une cape verte. C'est souvent dans cet accoutrement qu'elle reçoit aujourd'hui les rares impériaux autorisés à fouler le sol de Gynesia sans avoir à subir son châtiment suprême : la castration. En effet, la planète amazone est maintenant interdite à tout mâle – toutes races confondues – sauf sur dérogation spéciale signée de la main même d'Ortellia. Mais depuis l'avènement de la Force Noire et de son alliance avec le prince Hillerr, Ortellia est contrainte et forcée de commercer avec les clandestins qui sont en majorité des mutants. Ces derniers n'ont pas droit à la transmutation homocanine, mais servent directement de repas pour ses Caniars !

De par sa vocation amazone, Ortellia est une maîtresse d'arme dans le maniement de son Glaivolum, et est capable de prouesses acrobatiques qui, lors d'un combat singulier, la met toujours en position d'avantage sur son adversaire. Pour l'instant, seule sa sœur jumelle Orpha est capable de rivaliser avec elle. Hillerr, quant à lui, en a fait récemment les frais lors d'un affrontement amical qui lui a laissé une estafilade sur la pommette gauche. Ortellia est aussi devenue une puissante Prêtresse obscure qui, animée par l'énergie des Ténèbres, est devenue la seule rivale du prince Hillerr.

Ortellia est aujourd'hui à la tête d'une importante armée de guerrières sanguinaires, les Amazones stellaires, et d'une respectable flotte de chasseurs Cyclon, et dirige le majestueux destroyer interstellaire Gallium, navire-amiral des Forces Royale de Gynesia. Valeria est la capitale de la planète interdite et a été érigée à l'endroit même où jadis la Prêtresse déchue fut abandonnée, au cœur du Cirque de Taypho. Cette cité est recouverte d'un immense dôme énergétique capable d'accuser la plupart des tirs directs de lasers.

Pouvoir supplémentaire

Spiritus Alvea

Ce pouvoir amazone est une intelligence dispersée entre individus, une volonté unique émise psychiquement par la reine et qui guide unilatéralement les guerrières qui en dépendent. Ainsi, la reine Ortellia constitue le cortex psychique de cet « esprit-ruche ». En effet, ses guerrières sont toutes des clones issues de son patrimoine génétique. Sur une seule pensée, Ortellia est capable de donner un ordre à chacune de ses amazones, dans une portée que l'on ignore. Ce pouvoir ne consomme aucun PdF et est permanent.

Cependant, d'après une étude récente faite par un éminent prêtre millénaire, il se pourrait que la reine Ortellia constitue également l'Essence vitale de son armée de clones...

Vandalis

Comme les LLodas sont issus de l'Esprit et de l'Energie pure, Vandalis est né de l'alchimie des Puissances Obscures et du Chaos. De ses deux mètres dix, ce colosse à la peau verte est sinistre, foncièrement mauvais et représente la quintessence des Ténèbres. Sans conteste, Vandalis est le dernier représentant de la race des Haryens, et aussi le dernier Seigneur noir.

VANDALIS

Taille 2,10 m Poids 113 kg
Sexe mâle Âge +60 ?

VIG 16 Combat à mains nues
32

FF 3D
PdV / PdF 16

DEX 12 Armes de mêlée **24**
Armes de tir **24**
REF 12 Athlétisme **24**

DEP 7
INT 10 Armée **20**, Influence **20**,
Milieu **20**, Survie **20**,
VOL / PER 10 Faune **20**, Flore **20**

PSY 10 *Don de Magie Obscure*
POT 10 Invocation d'un Démon
de Guerre



ACCESSOIRES

Short, bottes et cape

ARMEMENT

Glaivolum (blister)
Pistolaser PL-55 (blister)

QUALITÉ / DÉFAUT

Sanguinaire, Résistance à
la douleur, Immunité

VAISSEAU

Même s'il possède aucun pouvoir psionique, Vandalis est doué d'une force inhumaine qui rivalise facilement avec celle d'un Homocanin. De plus, son mentor, Darpla'Guiss, lui céda le don d'invoquer les Démons des POT par le biais de la Magie Obscure. On sait aujourd'hui que cet humanoïde est né des Puissances Obscures sur une planète perdue dans la galaxie Andromak : Haryon. Il est arrivé ensuite sur Tyrانيا, refuge des Pirates de l'espace, lors d'un convoi de matériels détourné, à bord d'un cargo spatial. En arrivant, il demanda expressément à rencontrer le chef pirate, Kalaguerr, tout juste remis de son échec contre le mercenaire Tomax-Brenn (bande dessinée **TomaxBrenn, le mercenaire impérial**). Celui-ci le reçut avec un mauvais pressentiment. Il n'avait pas eu tort car Vandalis le défia immédiatement dans un combat singulier à la Dagolum. Par fierté et pour ne pas décevoir ses hommes, Kalaguerr releva le défi. Il faillit perdre la vie dans ce combat inégal. C'est avec une Lumilame sous la gorge que Kalaguerr dut annoncer devant des centaines de témoins que, désormais, les Pirates de l'espace devaient reconnaître pour seul et unique chef cette immense créature au regard sombre. C'est ainsi qu'au début des stellars 90 de ce dernier séculaire, le vieux Kalaguerr céda sa place à Vandalis tout en restant tout de même son bras droit. Vandalis gardait son atout, car Kalaguerr était toujours apprécié de ses hommes et il lui fut facile de gagner leur confiance. En dirigeant personnellement une dizaine d'attaques de

convois impériaux, Vandalis prouva rapidement aux Pirates de l'espace qu'il était des leurs et méritait sans conteste d'être leur nouveau chef.

Vandalis est une créature humanoïde aux allures herculéennes. Sa peau verte et épaisse le protège naturellement des impacts énergétiques et semble capable de supporter également des amplitudes thermiques importantes. Nul ne l'a encore vu porter une quelconque tenue spéciale à part son short rouge et ses bottes de cuir. Sa large cape lui confère naturellement une allure de divinité et cette prestance lui confère une image d'individu invulnérable. L'incontestable charisme de Vandalis fait de lui un excellent chef et un orateur très persuasif. Lors de ses briefings, personne n'ose contredire les plans établis par ce colosse stellaire ; seul Kalaguerr se le permet, de par sa grande expérience, mais avec prudence. Cependant, quelques partisans de l'ancien chef flibuste commencent à se poser des questions car les pratiques sanguinaires de Vandalis ne correspondent pas du tout avec la déontologie flibuste des Pirates de l'espace.

Vandalis a su séduire la reine amazone Ortellia et la persuader d'une alliance avec les Pirates de l'espace afin de combattre efficacement l'Empire Millénaire. De plus, c'est lui qui l'a convaincu de signer le Pacte Maléfique avec le prince Hillerr pour constituer l'Armée des Ténèbres.

Don de Magie Obscure

Invocation d'un Démon de guerre

Sur un jet de réussite obscure (PSY+POT) et en utilisant tous ses Points de Fatigue, Vandalis peut invoquer un Démon de guerre issu des Puissances Obscures. La durée de ce pouvoir est égale à ses PdF en minutes. Les caractéristiques de ce démon sont identiques à celles d'un Roknar (voir le livre LTM : Le Guide). Son apparence est à la diligence du MJ.

Kalaguerr

À divers moments de son existence, Kalaguerr fut pilote de chasse, pilote de cargo, Mercenaire puis Pirate de l'espace. Comme la plupart des premiers colons impériaux implantés dans le système Omega, il s'est détourné de l'Empire Millénique pour combattre celui-ci, poussé par des impulsions commanditées par les **POT**.

Bien qu'il ait un léger accent omegon, Kalaguerr est natif de la planète pénitentiaire Antarius. Il ne parle jamais de son enfance, même s'il ne renie pas avoir suivi sa formation scolaire au sein de l'École Normale de Barthelima avant de sortir de l'École Militaire des Forces Impériales comme major de promotion, avec sa licence de pilotage en poche. Il fut donc Astropilote des premiers chasseurs stellaires **VP-16A Venum** avant d'intégrer la 1^e Escadre de Transport *Sulaco* à bord d'un des premiers croiseurs impériaux de classe *Nautilator*. À l'âge de trente stellars, il entra dans la Caste des Mercenaires impériaux au sein du célèbre escadron *Démons de feu* sur la base spatiale d'Andros. Mais alors que son séjour dans l'imperium Omega avait plutôt bien commencé, il fut pris de cauchemars horribles suivis de terribles mi-graines : les **POT** venaient de pénétrer son esprit.

Très vite, il rassembla autour de lui un groupe de jeunes mercenaires et de techniciens atteints eux aussi par l'étrange et insidieux mal cosmique. Lors d'une patrouille, il organisa une bataille au sein même de l'escadre et s'enfuit à bord de son **F-14 Falcor**, la « Luce stellum », embarquant une dizaine de renégats. Tous disparurent dans le néant, avant de réapparaître en 960-2. Kalaguerr se trouvait maintenant à la tête d'un groupe de brigands. C'est ainsi que ce déserteur constitua ce qui allait devenir les Pirates de l'espace.

KALAGUERR		Taille	1,80 m <th>Poids</th> <td>78 kg</td>	Poids	78 kg
		Sexe	andron <th>Âge</th> <td>66</td>	Âge	66
VIG	10	Combat à mains nues 20			
FF	1D				
PdV / Pdf	10				
DEX	10	Armes de tir 20, Athlétisme 20, Pilotage cat.A, 20, Réparation 20			
REF	10				
DEP	5				
INT	10	Astronautique 20, Illégalité 20, influence 20, Navigation 20, Opération sensorielle 20			
VOL / PER	10				
PSY	10				
		ACCESSOIRES			
		Vêtements ordinaires			
		ARMEMENT			
		Turbolt TB-34 (blister)			
		QUALITÉ / DÉFAUT			
		Témérité, Code d'honneur			
		VAISSEAU			
		Escorteur F-14M Vampyr <i>Luce stellum</i> Leviceler LS-11M			



Kalaguerr est aujourd'hui un vieil humain bien conservé, mais fatigué. Tout de même, il ne faut pas se fier à son visage creusé par les âges et couverts de cicatrices. Les petits yeux verts perçants de ce pirate flibustier sont toujours pleins de haine envers l'Empire Millénique. Pour un sexagénaire, Kalaguerr est encore assez vif et ce n'est pas de ce fait qu'il perdit sa place de leader contre Vandalis. Il reste encore le plus grand des corsaires du Troisième Quadrant, et sa présence auprès du nouveau chef des Pirates de l'espace motive aujourd'hui la nouvelle génération de flibustiers spatiaux.

Durant vingt stellars, Kalaguerr causa de nombreuses pertes aux impériaux et affronté plus d'un mercenaire. Mais son combat le plus glorieux – même s'il a failli y laisser la vie – est sans conteste cette chasse à l'homme que lui a infligé le valeureux TomaxBrenn. L'issue que l'on connaît est à l'image de ces deux humains forgés dans le même métal. Comme son vieil adversaire, Kalaguerr était un pilote impétueux et audacieux. Il employait ses deux Turbolt avec une grande adresse et son caractère téméraire l'a fait plus d'une fois frôler la mort pour sortir à chaque

fois vainqueur. Kalaguerr est resté longtemps la bête noire des convoyeurs impériaux avant sa rencontre avec le grand TomaxBrenn.

Beaucoup de pirates ont voulu s'identifier à cet héroïque brigand, mais la plupart sont morts en ayant voulu le suivre dans des expéditions périlleuses. Cependant, nul ne sait vraiment comment est née cette tradition de la coupe iroquoise, avec cette fabuleuse crête de cheveux, chère aux Pirates de l'espace. Même Kalaguerr lui-même ne sait se l'expliquer car il ne l'a jamais arborée et s'est toujours contenté de sa petite queue de cheval...

Bellica

Voici une aide de jeu pour **LTM** qui décrit le repaire des Pirates de l'espace. Haut-lieu s'il en est pour les intrigues, les trafics, les combines de tout ordre et foisonnant d'une multitude de personnalités pittoresques, héroïques ou redoutables. On peut donc utiliser cette cité flibuste comme lieu de passage (peu recommandable) pour ses joueurs. Le livre **LTM : Le Guide** et le présent ouvrage sont fortement recommandés pour mieux faire la « visite guidée » !

ATTENTION : si cette aide de jeu est utilisée en début de campagne, Vandalis n'est pas encore arrivé et c'est Kalaguerr le véritable chef des Pirates de l'espace. Cette mine d'informations peut servir pour différentes missions obligeant les PJ à se poser sur la planète Tyrania.

La planète Tyrania

La planète Vega I, nommée récemment Tyrania par les colons pirates, est l'astre le plus proche du vieux soleil rouge, Vega. Située à plus de 156 parseks de l'étoile mourante, Tyrania ne possède qu'une fine couche d'atmosphère respirable dans ses innombrables canyons dont certains atteignent les dix mille fitts de profondeur ! Durant la phase de Périhélie, les températures en surface peuvent atteindre 90°, ce qui est insupportable pour la majorité des races de l'Empire Millénique. Vue de l'espace, Tyrania est caractérisée par sa blancheur rosâtre. Cet aspect est dû à son sol entièrement recouvert d'un sable de Silicum pur, qui reflète parfaitement les rayonnements rouges de Vega. Ce sable, qui est en fait d'un blanc immaculé, et extrêmement fin et volatile comme une poudre, peut atteindre des couches de plusieurs dizaines de mètres et engloutir tout objet ou créature de petite taille. Si ce sable est

très dangereux pour les poumons, il constitue un minerai précieux pour l'industrie... de la Force Noire.

On ne connaît pas parfaitement la faune de Tyrania, mais d'après son écosystème, on peut l'assimiler à celle de Carrius, du système majeur.

Bellica, refuge des Pirates de l'espace

Le fait de construire une cité à flanc de falaise, dans un des plus profonds canyons de Tyrania peut sembler une gageure ; mais par on ne sait quels moyens les Pirates de l'espace y sont bien arrivés ! D'après les sources officielles de la 5^e Flotte, ces renégats avaient déjà réussi d'y installer une base de fortune, il y a quelques années de cela (bande dessinée **TomaxBrenn, le mercenaire impérial**). Le célèbre mercenaire TomaxBrenn les en avait délogé, en vain hélas...

La cité flibuste Bellica n'a rien de conventionnel en apparence : c'est un assemblage hétéroclite et complexe de carcasses d'astronefs imbriquées dans la roche volcanique des parois du canyon.

La trioxin est filtrée et régulée par des modules de survie de croiseurs et de cargos spatiaux. La lumière et l'énergie sont fabriquées par les moyens les plus divers, les plus hétéroclites et surtout les plus dangereux !

La cité vit en complète autarcie grâce à de nombreuses cultures hydroponiques de champignons et d'agrumes divers. Mais ce qui fait vraiment vivre Bellica, c'est avant tout le butin rapporté par les Pirates de l'espace eux-mêmes. Il semble que la capitale soit pour ces renégats à la fois un refuge destiné à échapper aux patrouilleurs de la Flotte impériale, et une base technique où ils peuvent réparer leurs astronefs et panser leurs plaies avant de repartir mener leur vie de rapines.

Infrastructures de Bellica

La construction de la cité et de son spatiodrome dépasse les lois physiques élémentaires ; les Pirates de l'espace ont arrangé les intérieurs selon leurs propres

idées anarchiques et les ont morcelés en divers « quartiers », comme une véritable ruche. Voici ces différents quartiers avec quelques précisions intéressantes (voir la vue d'ensemble à la fin du document).

La Coupole

Cette structure hémisphérique de plusieurs fitts de haut est le lieu central de toute la cité rocheuse. Cette immense structure métallique semble provenir de la carcasse d'un croiseur de classe *Comodor*. On a creusé dans ses flancs des sortes de salles réparties sur cinq niveaux, un peu au hasard. On y accède par un assemblage de passerelles branlantes.

Là se situent les « boutiques » de Bellica. Des Clandestins y vendent ou y troquent le produit des vols et les cargaisons pirates qui y sont écoulées en petite ou grosse quantité. On peut y trouver virtuellement tout ce que l'on cherche, et plus particulièrement tout ce qui est illégal (armes de guerre, tenues spéciales, etc). De quoi faire pâlir un Mercenaire impérial.

Bien sûr, rien d'organisé dans tout cela, rien de fixe, tout y est arbitraire et des affrontements souvent armés ne sont pas rares. Les Clandestins (souvent, des Sili-mens, mais aussi des Humains et quelques Seniorhotts) sont des parasites, des intermédiaires inutiles dont la seule occupation est de se rendre indispensables (ceci bien sûr signifiant « rentabilité »). Ils sont assistés d'anciens Betadroid protocolaires pour la gestion et la traduction des différents argots de chaque race, et trafiquent généralement avec un fournisseur attitré au sein de l'imperium Omega (un désastre pour l'économie impériale !) Leurs stands commerciaux ne leur appartiennent en rien, et il est courant qu'ils changent de main très souvent.

Le racket semble être une institution ; les vols et la violence sont journaliers. Malgré cela, il semble que les Pirates de l'espace vivent très bien et amassent rapidement un pactole qui leur permet de subvenir à leurs besoins immédiats, et éventuellement à remettre en état leurs propres astronefs (volés à la Flotte impériale, bien entendu).

Le Château

Ce que les Pirates de l'espace appellent le « Château » est un ensemble de cour-sives, couloirs, cellules, sas, salles des machines et cabines de pilotage reconvertis en appartements, décorés avec le mauvais goût barbare qui les caractérise. Cet ensemble hétéroclite, grouillant, empuanti et mal éclairé est habité principalement par les hommes de Vandalis et de ses lieutenants. Tout ceci est très *millicé*, très hiérarchisé sur un mode quasi-tribal (pour d'anciens impériaux, c'est navrant). La plupart des Pirates de l'espace y vivent avec leurs concubines, et y entassent leurs butins.

Un lieu en tout fort dangereux pour ceux qui ne sont pas de la cour de Vandalis.

Les hangars

Ce sont dans ces soutes soudées les unes aux autres que la plupart des Pirates de l'espace entreposent leurs butins avant de les écoulés. Ce sont des Homocanins, réputés pour leur loyauté et leur probité, qui se chargent de réceptionner ces marchandises marquées du sceau de leurs propriétaires.

Personne ne peut pénétrer dans les hangars, si ce n'est les Homocanins eux-mêmes et quelques-uns des droïdes **Sentinel** (voir le **Livre des Règles**) qui les aident à monter la garde. Bien sûr, nombreux sont ceux qui tentent de s'introduire, mais la majorité d'entre eux perdent la vie contre les attaques sournoises des **Sentinel** ou pire, dans les pièges secrets et mortels qui truffent les passages étroits et encombrés des hangars.

Les Homocanins ont une réputation telle qu'ils sont respectés par tous les Pirates de l'espace.

L'Arène

Ce vaste espace circulaire, bordé de gradins bricolés à partir de la tuyauterie d'une navette de type *Caravell* (voir le livre **LTM : Le Guide**), sert – et il sert souvent ! – à de nombreux combats organisés par les Pirates de l'espace.

Ces jeux, très populaires car ils sont le support de paris, sont soit des règlements de compte organisés entre membres d'équipage, soit des affrontements provoqués entre prisonniers impériaux et diverses créatures sauvages. Les habitants de toute la cité viennent assister à ces combats qui se déroulent au moins une fois tous les quinze révolus.

Les Arkades

Dans chaque cité impériale, il y a un quartier de divertissements ; celui de Bellica est nommé pudiquement les Arkades et se situe dans les flancs d'un vieux cargo spatial de classe *Spaciocargir*.

GENUS FARMA

Genus Farma est un groupe de « roken » formé en 993-2 dans les Arkades, constitué depuis le début de cinq mêmes membres, tous Pirates de l'espace. Les paroles du groupe sont en Corsek (argot pirate). C'est le groupe pirate le plus vendeur au sein de l'imperium Omega avec plus de 17 millions d'albums vendus.

MEMBRES DU GROUPE

Linodemarr (chant, guilaser rythmic)
Krusopevnn (guilaser solo)
Ridelollae (basser)
Shonederr (percus)
Flakelorena (synter)

foule compacte. Les Arkades y ont même leur propre groupe musical (voir encadré).

C'est un des lieux les plus animés, les plus dangereux et les plus cosmopolites

Tavernes, tripots, cabarets, maisons libertines s'alignent (ou plutôt s'empilent) sur plusieurs niveaux. Une foule de Peripatts (prostituées) de toutes races, des pickpockets et de petits trafiquants s'y pressent en une



de Bellica. Les Peripatts forment une sorte de cartel avec leurs lois, leurs chefs et leurs territoires.

Le spatiodrome

Le principal point d'atterrissage pour la flotte pirate, ainsi que les astronefs des différents Clandestins qui arrivent sur place, c'est celui du spatiodrome. La plateforme est en fait le pont complet d'un croiseur impérial avec ses ateliers techniques et ses dépôts de pièces détachées. C'est par on ne sait quel miracle que les Pirates de l'espace ont su loger cette hyper-structure dans la roche même du canyon. L'entrée de la piste d'apportage est protégée par un bouclier blindé escamotable qui se trouve être en fait un bouclier d'éperonnage de croiseur impérial. Le spatiodrome peut donc accueillir jusqu'à des navettes de ligne et des barges de transbordement. Les cargos spatiaux doivent rester en stationnaire au-dessus de la cité et transférer leur chargement par la navette incessante d'escorteurs **F-14 Falcor** déclassés et reconvertis en transporteurs légers.

La Navette

Dans cette vieille navette de plaisance en passe de désintégration totale mais tout le temps rafistolée et bricolée, vivent les hommes d'équipage de Kalaguerr, le mystique Mercenaire impérial précurseur des Pirates de l'espace. C'est un endroit très peuplé, exclusivement humain et assez accueillant. Tous les membres de Kalaguerr sont des Pirates de l'espace de pure race, de vrais flibustiers et donc tous anciens militaires de la Flotte impériale. On s'y livre aussi à beaucoup de trocs et nombreux débits de spiritueux sont installés au coin des coursives ou dans des logements de gros propulseurs ioniques depuis longtemps démontés.

De la musique résonne toujours dans les couloirs, et l'endroit serait plutôt agréable si ce n'était les fréquentes bagarres et les individus douteux qui fréquentent ces lieux.

Le maître-flibustier Kalaguerr y règne en leader, mais ne se montre pas aussi tyrannique que son homologue Vandalis. Cette divergence de comportement est sujette à fréquents affrontements entre les deux hommes, mais aucun n'a encore conduit à

une véritable guerre intestine qui serait fatale pour Bellica et pour toute sa communauté flibuste.

Si cette aide de jeu est utilisée en début de campagne, ce n'est, bien sûr, pas Kalaguerr qui habite dans la Navette, mais un de ses lieutenants.

Tout est à vendre

Ce qui sans nul doute permet à Bellica de vivre, c'est l'afflux constant de biens provenant des cargaisons impériales pillées par les Pirates de l'espace. Ces marchandises de tout ordre sont à l'origine d'une intense activité commerciale (fonctionnant essentiellement sur le système du troc) faisant la richesse de certains intermédiaires habiles, et assurant la subsistance des Pirates de l'espace.

On peut trouver tout ce que l'on souhaite dans Bellica, et essentiellement les marchandises dont la vente est reconnue illégale par l'Empire millénique : armes de guerre, drogues euphorisantes et neurotoxiques, et équipements technologiques modifiés.

Ce trafic est bien sûr le centre névralgique de Bellica. Cet afflux constant de matériel volé aux Forces de l'Empire est une source inespérée d'approvisionnement pour la Force Noire. Les agents du prince Hillerr viennent ici en nombre pour y acquérir toutes sortes de choses destinées à la déstabilisation de l'Empire Millénique. C'est ainsi que les secrets du chasseur impérial **TD-25 Tempest** auraient fini entre les mains des Génies du Mal aux services du Prince des Ténèbres (voir le livre **LTM : Le Guide**)...

Depuis la structuration de la cité pirate Bellica, le nombre de Clandestins n'a cessé d'augmenter, et c'est par centaines qu'ils pullulent dans le commerce officiel du système Omega.

Un étonnant mélange de population

Les races les plus diverses et les plus exotiques se rencontrent dans Bellica. Bien sûr, les Humains s'y trouvent en majorité (quasiment 60 % de la population, dont

10 % d'Androgunes), principalement dans la Coupole et parmi les équipages des chefs Vandalis et Kalaguerr. Ils sont les meilleurs Pirates de l'espace, de bons pilotes, les marchands les plus rusés et les plus fieffés gredins. Il faut noter aussi que les Peripatts des Arkades sont pour la plupart des Humains et des Androgunes.

Les Seniorhotts arrivent immédiatement en second sur cette liste (25 %) ; ils font partis des équipages humains ou travaillent dans les ateliers du spatiodrome. Ils sont considérés comme d'excellents techniciens et marchands. Les Humains les apprécient en général et ce sont eux que l'on voit le plus souvent en leur compagnie. Leur nature débonnaire en fait le peuple le plus pacifique de Bellica.

Le nombre de Homocanins présents n'est pas non plus négligeable (10 %), même s'ils se cantonnent dans les hangars où ils répertorient et surveillent les cargaisons pirates. Ils forment une communauté fermée qui ne se mélange jamais avec les Pirates de l'espace, mais chacun leur reconnaît un étonnant respect de la parole donnée.

Les 5 % restant de cette population mélangée sont composés des Silimens qui constituent la majeure partie de la caste marchande et les droïdes assassins (dans les hangars).

Le plus étonnant dans tout cela, c'est que toutes ces races (à l'exception peut être des Homocanins) cohabitent remarquablement bien, même si les frictions dégénérant parfois en bagarres ne se comptent plus !

Les personnages de la cité pirate

Le seigneur Vandalis

Récemment arrivé au sein de la communauté pirate, cette créature surhumaine s'est imposée immédiatement et a renversé le célèbre Kalaguerr de son trône de précurseur et de grand chef flibuste. Vandalis est donc aujourd'hui en passe de devenir le chef incontesté des Pirates de l'espace et au triste dépend de l'Empire Mil-

lénique, le plus sanguinaire de tous. (voir les caractéristiques du chapitre précédent).

Le maître-flibustier Kalaguerr

Comme pour Vandalis, il suffit de consulter le chapitre précédent pour connaître le passé du premier renégat impérial et le précurseur de la communauté des Pirates de l'espace, ainsi que ses caractéristiques.

Vilecorviss

Chef Meccano du spatiodrome de Bellica, Vilecorviss est un Seniorhott vieux et respectable, habituellement vêtu d'une combinaison noire et d'un gilet de la même couleur, constellé de poches et de compartiments remplis d'outils. Il a toujours à sa portée le Technopak traditionnel. Après avoir été retiré de la Chasse impériale pour faute professionnelle grave, Vilecorviss s'était recyclé dans l'astronautique civile avec une certaine rancœur, du reste. C'est pourquoi qu'il rejoignit rapidement l'un des premiers mouvements séditionnaires, il y a plus de trente stellars maintenant.

Vilecorviss est un être calme et réfléchi, moins bavard et agité que ses congénères, mais d'une grande autorité quand le besoin s'en fait sentir, et ceci malgré sa petite taille. Il est respecté par la plupart des Pirates de l'espace, surtout par les Humains, et son avis, quand il s'agit de questions techniques, est vivement recherché.

VILECORVISS		Taille	1 m	Poids	25 kg
		Sexe	mâle	Âge	+100
VIG	6	Lancer 12			
FF	1D-3	Combat à mains nues 6			
PdV / PdF	6				
DEX	10	Réparation 20			
REF	10	Pistolet 10			
DEP	4				
INT	10	Bâtiment 20, Énergie 20,			
VOL / PER	10	Diagnostic 20, Woki 20,			
		Dissimulation 20, Flore 20, Faune 20,			
		Influence 20, Illégalité 10			
PSY	8				



ACCESSOIRES
Combinaison CT-7, gilet Technopak
ARMEMENT
Minilaser ML-45 (blister) Charge de démolition
QUALITÉ / DÉFAUT
Sens de l'équilibre Sens exacerbé (ouïe)
VAISSEAU

Coralya

Les Peripatts, humaines et autres races femelles des Arkades, se sont données pour chef Coralya, une Amazone stellaire d'une quarantaine de stellars aussi belle que dangereuse, qui semble avoir reçu tout l'héritage de sa reine-mère, Ortellia.

Les cheveux teints en brun et généralement coiffés au carré, elle est habillée d'une façon provocante, mais en est pas moins solide et agile, et son Glaivolum est toujours accroché à sa ceinture.

Elle sait se défendre et s'imposer, comme ses sœurs, même face à les individus brutaux et paillards de Bellica, et fait toujours valoriser ses droits. C'est pour cette raison qu'elle est respectée mais aussi secrètement haïe par ceux qui n'ont pas obtenu ses faveurs ou qui l'ont défiée.

CORALYA

VIG 10 Combat à mains nues 15
FF 1D
PdV / PdF 10

DEX 10 Armes de mêlée 18
REF 10 Athlétisme 18
DEP 5 Pilotage cat.A 18

INT 10 Bioénergie 18,
VOL / PER 10 Dissimulation 18,
Explosifs 18,
Navigation 18,
Faune 18,
Flore 18,
Influence 18,
Survie 18

PSY 10 Télépathie 20
(endémique)



Taille 1,69 m Poids 66 kg
Sexe gynon Âge +40

ACCESSOIRES

Body en polymer

ARMEMENT

Glaivolum (blister)

QUALITÉ / DÉFAUT

Empathie animale, Toucher, Intolérance

VAISSEAU

Née évidemment sur la planète tropicale Gynesia, elle a très vite mené une vie d'aventurière solitaire après avoir quitté ses sœurs guerrières, sans avoir rompu avec l'Esprit-Ruche. Une vie qu'elle s'est réellement choisie et cela a forgé son caractère. Rares sont ceux qui osent lui tenir tête, surtout quand on sait qu'elle est la concubine du terrible Vandalis. Son autorité est incontestée dans toutes les Arkades.

Kelwпитoss

Le chef des hangars et le représentant des Homocanins est l'honorable et redouté Kelwпитoss. Toujours revêtu de son short et d'un harnais, c'est un être posé et lent, complètement énigmatique. Comme tous les Homocanins, il est toujours aux aguets et son regard suspicieux scrute tous ceux qui pénètrent dans les hangars. Ses décisions sont prises souvent sur le vif et peu réfléchies.

KELWPITOSS

VIG 16 Athlétisme 21
FF 3D Combat à mains nues 21
PdV / PdF 16

DEX 12 Masse d'arme 18
REF 12 Arbalète 18

DEP 7

INT 10 Faune 15, Flore 15,
VOL / PER 10 Influence 20,
Glyfork 15

PSY 6



Taille 2,10 m Poids 113 kg
Sexe asexué Âge +30

ACCESSOIRES

Short et harnais

ARMEMENT

Masse énergétique
Arbalète énergétique
(10 carreaux)

QUALITÉ / DÉFAUT

Immunité, Impulsivité

VAISSEAU

Dans l'ensemble, personne ne se mêle aux Homocanins et se limite à des rapports purement formels avec eux.

Ces créatures semblent utiles à la sécurité de la communauté mais bien imprévisibles. L'Empire Millénique n'a aucun renseignement précis sur Kelwпитoss au sein des **SIR**, mais il se pourrait qu'il soit un ancien disciple de Vaderr.

Le Spectre

Celui que tous appellent le **Spectre** est en fait un droïde assassin de type **Cyberdin**. Il a une apparence monolithique, absolument froide, entièrement peint en noir. Cet aspect lui confère une silhouette arachnoïde des plus effrayantes. Ces multiples yeux rouges (des senseurs photo-énergétiques à haute résolution) brillent d'une lueur des plus démoniaques.

SPECTRE

VIG 12 Lancer 24

FF 1D+2

PdV / PdF 12

DEX 14 Armes de tir 28,

Conduite 20

REF 14 Pilotage cat. A 20,

Réparation 28

INT 10 Médiatique 20,

Biotechnie 20,

Diagnostic 20,

Dissimulation 20,

Énergie 20,

Explosifs 20,

Illégalité 20,

Navigation 20

VOL / PER 10



Taille 1,70 m* Poids 90 kg
Sexe asexué Âge +30

ACCESSOIRES

Corps métallique : PC=9,
PE=9 Manomodules

ARMEMENT

Pistolasers×2
(indépendants) + blisters
Grenade de lancer

QUALITÉ / DÉFAUT

Obsession

VAISSEAU

(*) En marche.

Le Spectre est en fait un **Cyberdin CS-98 Sentinel** (voir le [Livre des règles](#)), volant toujours à un fitt du sol, silencieux et implacable. Deux **Turbolt TB-34** embarqués sont intégrés dans ses bras à manomodule extrêmement précis et une grenade nucléaire est intégrée dans une embase métallique.

Néanmoins, il semble que celui-ci ait une programmation très complexe et probablement erronée, car il est impossible de déterminer qu'elle peut être sa mission actuelle. Personne ne sait où il passe la plupart de son temps, personne ne sait où il se cache ; de temps en temps on entend le faible ronronnement régulier de son suspenseur magnétique et on le voit sortir de l'obscurité, volant implacablement vers quelques mystérieux objectifs. Parfois aussi, il abat un individu et curieusement personne ne tente rien contre lui, car les Pirates de l'espace craignent des représailles des **SST**, croyant que ceux-ci le tiennent encore sous leur contrôle ; ce qui est impossible à vérifier.

