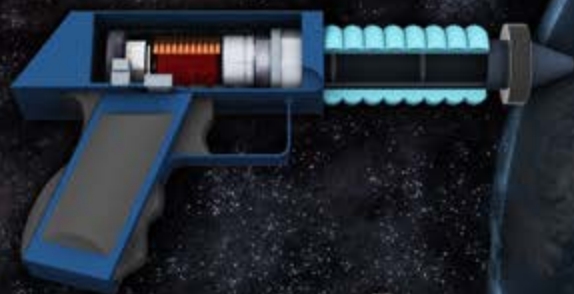


LE TROISIEME MILLENIUM

LE GUIDE



Une effroyable guerre froide règne dans tout le Troisième Quadrant de la galaxie Andromak ; dans l'ombre, de petits groupes de missionnaires, mandatés secrètement par l'empereur NotoRiuss, se sont constitués pour combattre la maléfique FORCE NOIRE.

Les lourdes pertes causées par la Bataille de Sierra n'ont fait qu'affaiblir l'Empire Millénique, même si l'armée des Ténèbres a battu en retraite. Le prince maléfique Hillerr s'applique maintenant à étouffer la flamme de l'Empire Millénique et ses forces secrètes ont redoublé d'efforts afin de trouver et d'anéantir ces missionnaires impériaux.

Quelque part dans le Troisième Quadrant, des êtres courageux se préparent dans un combat sans merci, une guerre de l'ombre, contre la formidable puissance de la Force Noire. Quoiqu'ils soient bien équipés, ces serviteurs du Bien sont ridiculement peu nombreux face aux innombrables et implacables Agents noirs.

Seuls leur courage et leur détermination pourront assurer l'avènement de la Nouvelle Ère et de son messie, ...

... Celui qu'on appelle...

**LE
TROISIEME
MILLENNIUM**

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

©2019 Auto-édition

TABLE DES MATIÈRES

Introduction	2
Appareillage des astronefs	4
Chasseurs stellaires	16
Escorteurs	26
Transports spatiaux	31
Bâtiments de guerre	39
Droïdes	47
Véhicules terrestres et aériens	52
Le Troisième Quadrant connu	63
Races intelligentes	72
Créatures	81
Technologies	110
Équipements	122
Physique élémentaire	147
Infrastructures impériales	160
Station « Fargoss »	168

LE TROISIÈME MILLENIUM, logo LTM, Empire Millénique, Force Noire, Andromak, Ildodas, 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, Cavorox, 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 ».

Introduction

Galaxie Andromak

Durant plus de dix-neuf siècles de lumière, l'Empire Millénique prospéra sous la férule d'innombrables empereurs. Pendant des centaines de générations, les sages prêtres de l'Ordre du Millenium (ODM : prononcer odem) administrèrent pacifiquement les peuples de cet empire stellaire. C'était l'époque d'une utopie où le Bien régnait en maître et où le Millenium Gall-Ham, succédant au non moins sage Tark-Ham, répandait les justes lois du Grand Concepteur Universel. C'était aussi le temps de la grande colonisation du nouvel imperium au sein du système Omega.

Malheureusement, même en cet âge de pureté et de sagesse, il existait des individus sans scrupule, avides de richesse, de pouvoir et de domination. C'est alors, inexplicablement, qu'une brèche – l'Anomalie – déchira l'espace-temps de la petite protogalaxie et les forces du Mal investirent les contrées périphériques d'Omega. Très vite, les Puissances Obscures prirent le contrôle de personnages foncièrement mauvais pour en faire leurs premiers serviteurs. Lentement, des corpuscules séditieux s'organisèrent et commencèrent à déstabiliser le gouvernement de la planète Sierra.

Le prêtre HillHermann, l'un des plus puissants membres de l'ODM, fut le premier à céder son âme aux Puissances Obscures et à rejoindre le cortex des Ténèbres. De par sa nouvelle puissance, il entreprit de bâtir son propre empire ténébreux autour d'une institution paramilitaire : la Force Noire.

Avec l'aide de son ami, le prêtre VaderHann, il purchassa et convertit les plus puissants membres milléniques de Sierra. Le Sénat sirride fut corrompu ; on dit même que le gouverneur UkeRann serait, pieds et mains liés, sous le joug des Ténèbres...

Grâce aux actions d'éclat de nombreux traîtres, le prêtre HillHermann, devenu le prince des Ténèbres Hillerr, put ainsi constituer rapidement une véritable flotte de combat dont la plupart des bâtiments spatiaux avaient été « subtilisés » aux Forces de l'Empire et réarmés outrageusement. À l'aube de l'an de grâce 990 du second millénaire, la 5^e Flotte de l'imperium Omega dut affronter l'armada du prince Hillerr.

La Flotte Impériale venait de perdre plus de cinquante pour cent de ses effectifs, tandis que sur Sierra s'organisaient déjà les premières évacuations des populations civiles vers les portes spatio-temporelles d'Omega. C'est alors que la 5^e Escadre Spéciale d'Escorte, sous le commandement d'un certain TomaxBrenn (bande dessinée **TomaxBrenn, le mercenaire impérial**), changea subitement sa tactique de combat et opéra une offensive suicidaire vers le centre de l'Armada des Ténèbres. En peu de temps, les escorteurs F-14 Falcor décimèrent les chasseurs ennemis, entre autres, les premiers CR-117 Cobra de la Chasse Obscure, élite de l'escadrille personnelle du chef de guerre Vaderr. En moins d'une heure, la flotte ennemie, réduite en une simple flottille de combat, capitula et Hillerr dut se résigner à ordonner la retraite. Pour lui, cette cuisante défaite devait laisser l'Empire Millénique sur sa fin, mais servirait ses prochains desseins.

Le Mercenaire mentor TomaxBrenn, ainsi que ses coéquipiers, furent portés en triomphe. Aujourd'hui, ces héros de la « Bataille de Sierra » font partie de la 1^e Escadre Spéciale d'Escorte composée essentiellement des nouveaux escorteurs XC-5 Contumax.

Mais la forfaiture du prince Hillerr n'avait que renforcé son désir d'anéantir la lumière scintillante de l'Empire Millénique. L'empereur NotoRiuss le savait bien et c'est ainsi qu'il décida de former des groupes de Missionnaires dont la tâche principale fût d'infiltrer les différents réseaux de la Force Noire et de pourrir le fruit du Mal en son cœur. Ces recrues spéciales savaient maintenant ô combien leurs talents étaient précieux aux yeux du Sénat Impérial et que le sort du Troisième Quadrant stellaire, voire de la galaxie toute entière, était entre leurs mains.

S'ils échouaient les uns après les autres, et si l'imperium d'Omega était écrasé, la dernière étincelle de la Lumière s'éteindrait avec eux...

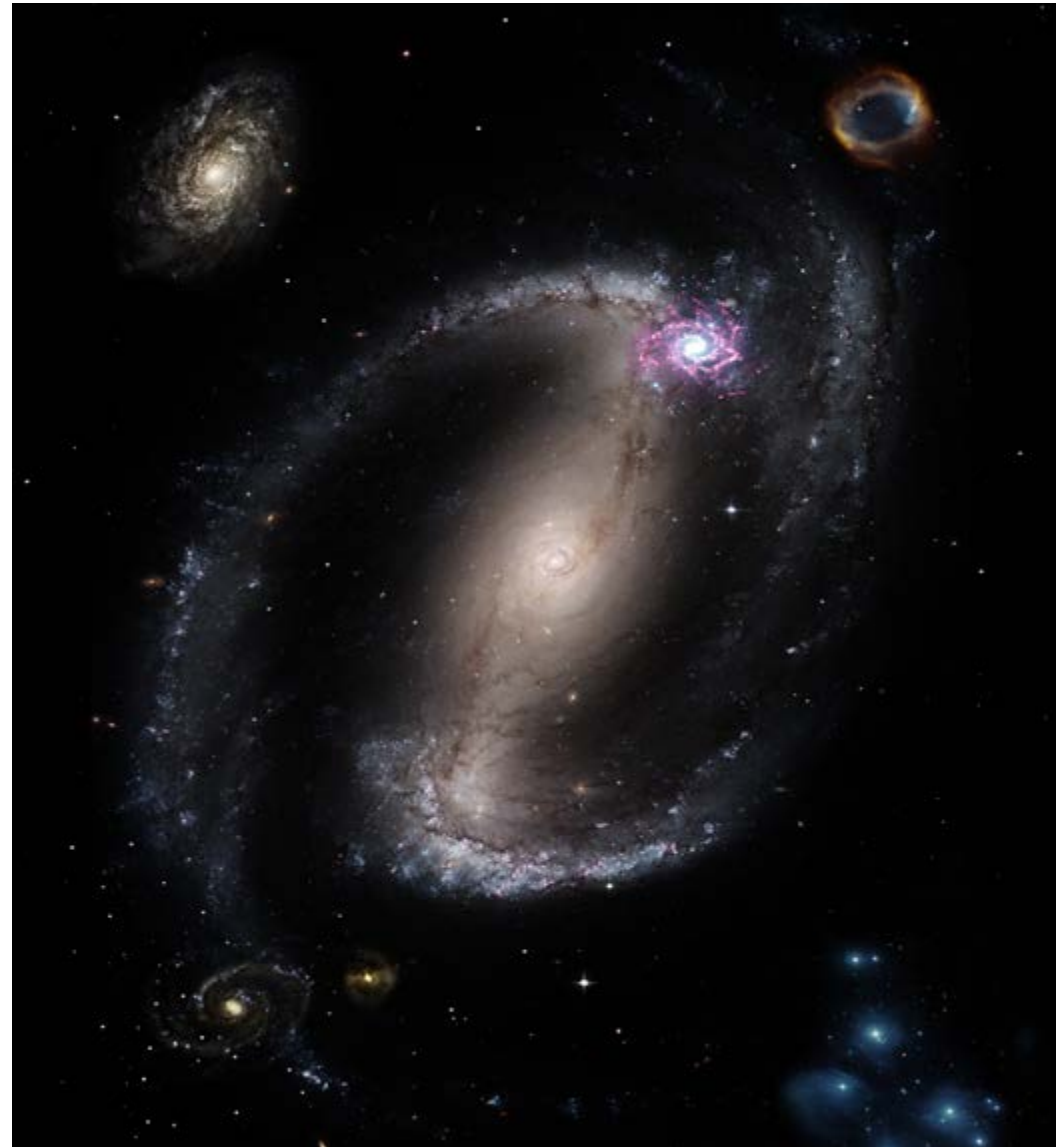
LTM : le guide

L'univers du Troisième Quadrant d'Andromak est bien diversifié et détaillé. Des créatures intelligentes, des astronefs, des droïdes, des véhicules terrestres et aériens, des armes sophistiquées, des héros et des méchants se côtoient dans cette saga « space opera » ; et ceci jusqu'à l'avènement du Troisième Millenium. **LTM : le Guide** est donc là pour détailler les éléments les plus importants de cet univers galactique.

Ce livre riche en illustrations décrit l'univers de **LE TROISIÈME MILLENIUM** tel qu'il se présente juste après la *Bataille de Sierra*, vers le milieu de l'année 990 du second millénaire (990-2). L'imperium d'Omega est partiellement corrompu par le Mal tandis que le gouverneur stellaire UkeRann tente de faire reconstituer sa flottille de combat pratiquement décimée. Ses relations avec l'empereur NotoRiuss sont quelque peu tendues car il est soupçonné de haute trahison envers l'Empire Millénaire. Il est donc inutile de spécifier que la majorité des missions effectuées par les Missionnaires impériaux auront pour théâtre d'opération le système stellaire Omega.

À l'intention des meneurs de jeu (MJ) qui utilisent donc cet ouvrage comme supplément au jeu de rôle **LTM**, c'est-à-dire au **livre de règles**, les informations spécifiques à ce dernier – tels que les attributs, les compétences et tous les autres codés – sont présentées entre crochets [] pour des raisons de commodité.

LTM : Le Guide regorge de descriptions, d'explications, d'image infographiques, de schémas et de plans. Vaisseaux, armes, équipements divers, peuples et créatures sont tous au rendez-vous.



Appareillage des astronefs

Les Humains ont été les premiers à avoir eu envie de quitter le confinement de leur planète-mère, Barthelima, pour aller explorer le restant du système stellaire Orlesia. La réalisation de ce rêve a constitué le plus grand progrès de l'Empire Millénique. C'est lui qui a permis la survie des Humains, ainsi que leur croissance. Bien que rapidement le vol subluminaire ait été découvert par les ingénieurs impériaux et leur a permis l'exploration du système Orlesia, le développement de la technologie de l'hyper-propulsion fut le premier pas qui ait rendu possible l'expansion de cet empire stellaire. Aujourd'hui, les voyages spatiaux font partie de la vie de tous les jours. Et ce qui semblait au départ étonnamment nouveau et fascinant – sinon magique – paraît désormais n'être que routine. Rares sont ceux – hormis les tribus primitives des planètes colonisées par l'Empire Millénique – qui se posent encore des questions concernant la propulsion ionique, les senseurs, les voyages au travers des portes spatio-temporelles ou les systèmes de survie des astronefs. Pourtant, l'unité de l'Empire Millénique dépend de ces « banalités ».

Sans la technologie cyclotronique des réacteurs à ions, le voyage entre deux planètes durerait des jours, voire des années. Avec l'arrivée de l'hyper-propulsion ionique, les voyages ont dépassé le système Orlesia pour arriver dans celui du vieux soleil Vega.

À l'aube du second millénaire (calendrier impérial), les premiers voyageurs humains de l'espace étaient plongés en hibernation cryogène, afin de rejoindre le nouveau système à explorer : Omega. De cette façon, ils n'avaient pas à affronter les années d'ennui profond qu'impliquaient les voyages interstellaires. Avec le développement des portes spatio-temporelles au milieu de ce même millénaire, la nécessité de l'hibernation cryogène allait tomber en désuétude.

Mais ce ne fut pas seulement la propulsion ionique qui ouvrit les portes de la galaxie ; d'autres inventions furent également nécessaires pour améliorer la sécurité des astronautes. Sans les senseurs qui équipent jusqu'aux plus petits astronefs, les déplacements à vitesse subluminaire seraient trop hasardeux et, à plus forte raison, les voyages dans l'hyperespace seraient suicidaires. Le développement de l'économie industrielle impériale n'aurait pas non plus été possible sans les senseurs perfectionnés qui permirent d'explorer le Troisième Quadrant galactique et de découvrir de grandes quantités de matières premières pouvant être exploitées rapidement.

Les systèmes de survie qui permettent aux astronautes de vivre dans l'espace ne sont pas moins indispensables. Lorsqu'on évolue dans le vide sidéral, on est confronté à un environnement qui est totalement hostile à toutes les formes de vie, à l'exception des plus primitives. Heureusement, les systèmes de survie d'aujourd'hui sont tellement fiables et efficaces, que les voyageurs envisagent rarement les conséquences que pourrait avoir une panne de l'un d'entre-eux.

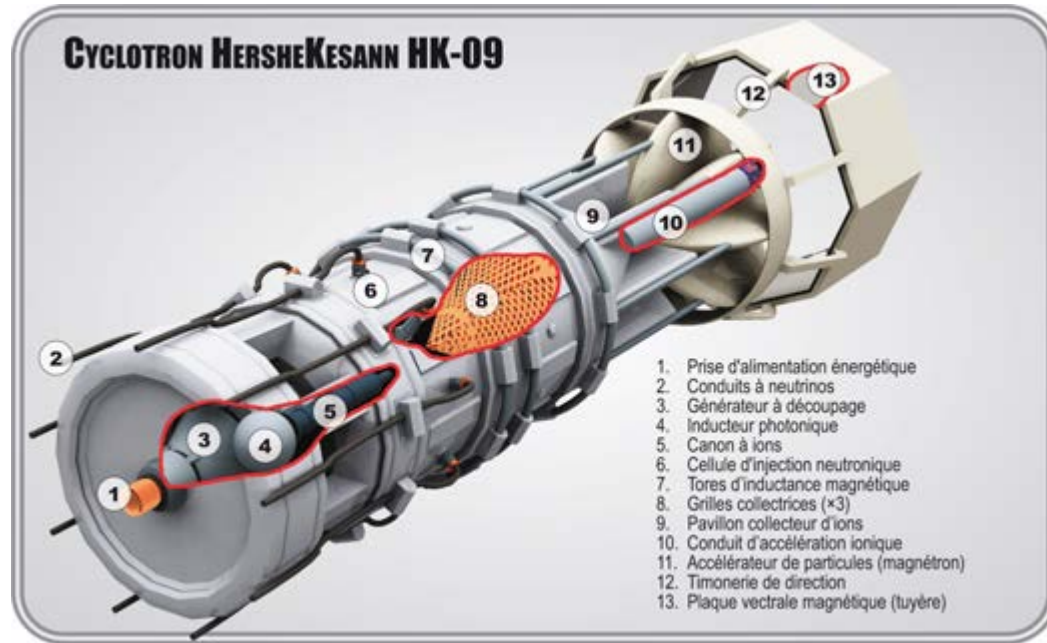
En analyse finale, on peut cependant dire que la trame de **LTM** est maintenue en place par les lois d'une technologie évoluée et totalement différente de celle usitée sur Terre.

Cyclotrons

La propulsion ionique est l'un des miracles du progrès scientifique impérial. Agissant comme de puissants accélérateurs de particules, les cyclotrons projettent les astronefs à des vitesses avoisinant aisément celle de la lumière. Ces propulseurs subluminaux permettent aux astronefs de se déplacer dans l'espace normal avec des accélérations vertigineuses. Ces propulseurs existent depuis bien longtemps et ont remplacé définitivement les réacteurs nucléaires du début de l'ère millénaire. Le réacteur ionique, ou cyclotron, de l'ingénieur HersheKesann équipe aujourd'hui tous les astronefs de l'Empire Millénique.

Un cyclotron est un réacteur qui produit sa force de propulsion en projetant des ions chargés en énergie pure à très haute vitesse vers l'arrière de l'astronef.

Dans un cyclotron, le carburant n'est pas brûlé mais ionisé par des canons à photons. Les ions ainsi libérés passent par une série de grilles concentriques fortement chargées en énergie pure, un collecteur ionique et enfin, un accélérateur de particules à champ magnétique. Ces ions subissent alors une formidable accélération. La force d'accélération des ions cause une force de réaction dans le sens opposé : c'est la force de propulsion du cyclotron.



Ce sont les particules cosmiques des étoiles qui sont utilisées comme « carburant ». Ces particules – appelées également neutrinos – sont récupérées dans l'espace par des panneaux spéciaux appelés capteurs cosmiques. L'énergie nécessaire pour l'ionisation du carburant et l'accélération des ions libérés est obtenue grâce à ces mêmes panneaux qui captent également l'énergie pure des étoiles. L'énergie est ainsi stockée dans des batteries pour l'alimentation générale de l'as-

tronef. Ce système permet aux astronefs de puiser indéfiniment dans les flux cosmiques de l'espace pour récupérer le carburant dont ils ont besoin.

En atmosphère, les particules cosmiques sont remplacées tout simplement par les particules atmosphériques collectées par des entrées d'airs et envoyées au cyclotron après purification. L'énergie est toujours récupérée par les capteurs cosmiques qui agissent également comme capteurs solaires. Par contre, le rendement des particules atmosphériques est moindre, d'où des vitesses revues à la baisse.

À la sortie de l'accélérateur de particules, une tuyère magnétique oriente le flux ionique pour changer de direction. Les cyclotrons sont donc des réacteurs à poussée vectorielle, bien pratique dans l'espace et très appréciée en vol atmosphérique.

La souplesse d'utilisation du cyclotron **HersheKesann** (HK) fait que ce type de réacteur est utilisé par tous les astronefs à des échelles différentes. Une version standard de ce propulseur, la plus répandue, est ainsi employée dans les chasseurs stellaires. Les astronefs de grande taille comme les croiseurs sont équipés de véritables centrales ioniques leur permettant de se déplacer aisément dans l'espace malgré leur fort tonnage.

Comme l'utilisation des propulseurs ioniques est très répandue au sein de l'Empire Millénique, les astrotechniciens connaissent bien le « HK » et il n'est pas difficile de trouver un réparateur en cas de panne. Il est tout aussi facile de trouver des pièces de rechange pour les cyclotrons de chasseurs ou de navette. Par contre, dans le cas des astronefs de grande taille, il peut se révéler nécessaire de ne trouver ces mêmes pièces que dans des cessions spécialisées. Comme il comporte aucune pièce mobile (sauf les plaques vectrices de la tuyère magnétique), le cyclotron tombe cependant rarement en panne. Néanmoins, pour qu'il fonctionne à plein rendement, ses cellules d'admission et ses canons énergétiques doivent être périodiquement réglés et synchronisés. Si cet entretien est négligé trop longtemps, le cyclotron peut perdre de son efficacité, voire se mettre définitivement hors service.

En version de base, le cyclotron **HK** ne permet aux astronefs que d'évoluer en espace normal à des vitesses inférieures à celle de la lumière. Par contre, sa souplesse d'utilisation lui permet d'être utilisé aussi bien dans l'espace que dans n'importe quel type d'atmosphère connue à ce jour (à part les milieux liquides).

Le flux ionique qui sort d'un cyclotron se disperse rapidement et ses particules ionisées se désintègrent après leur déchargement énergétique progressif. Cependant, il est tout de même dangereux de se trouver juste derrière un cyclotron en plein régime car son rayon ionique – caractérisé par un cône de lumière bleutée – traverse tout corps et peut causer des lésions graves dans les tissus organiques ; comme des dégénérescences cancérigènes. Les astrotechniciens prudents utilisent des combinaisons spéciales pour se protéger de ce type de radiations.

HYPERPROPULSION

Les hyper-propulseurs ioniques sont des cyclotrons **HK** modifiés. Ces derniers sont dotés de surgénérateurs à plasma, un gaz porté à une température très élevée. Ce dernier est injecté dans la chambre de ionisation et se mélange aux neutrinos pour créer des molécules hautement énergétiques. Celles-ci, ionisées, peuvent acquérir une énergie cinétique mille fois supérieure. Il en résulte alors une poussée de réaction d'autant plus grande. Les cyclotrons dotés de surgénérateurs hyper-spatiaux ont une structure différente afin que la chambre à ionisation supporte la chaleur dégagée par le plasma. Un cyclotron standard auquel on adapte un surgénérateur a une durée de vie divisée par deux, de par l'érosion thermique des grilles ioniques causée par le plasma.

Lorsque les surgénérateurs cyclotroniques sont activés, un circuit énergétique de déviation est enclenché dans l'astronef afin d'assurer une alimentation suffisante et stable. Ainsi propulsé, l'astronef atteint la vitesse de la lumière et passe alors ce qu'on appelle : la « barre » de l'hyperespace, dimension de l'espace-temps à laquelle on accède automatiquement à cette vitesse. La théorie et les réalités du voyage hyper-spatial ne sont comprises que par quelques ingénieurs astrophysiciens, et même eux avouent que certains détails leur échappent encore, surtout à des vitesses au-delà de celle de la lumière.

Certains éléments sont cependant clairement établis. Ainsi, l'hyperespace est « imbriqué » dans l'espace normal : chaque point de l'espace normal est associé à un point unique de l'hyperespace, et des points adjacents dans l'espace normal le sont également dans l'hyperespace. En d'autres termes, si on se déplace vers le « Nord » dans l'espace normal, on se dirige également vers le « Nord » dans l'hy-

perespace. Dans cette quatrième dimension, une « ombre » est associée à chaque objet de l'espace normal. C'est-à-dire qu'il existe une étoile (ou un quelconque corps stellaire) dans l'hyperespace, au même endroit que dans l'espace normal. Ceci représente un certain danger pour ceux qui voyagent en hyper-propulsion.

C'est la raison pour laquelle la navigation spatiale a une telle importance et c'est pourquoi des navocomputeurs sont installés obligatoirement à bord des astronefs équipés de cyclotrons à surgénérateurs. Pour éviter qu'un appareil voyageant dans l'hyperespace n'entre en collision avec une planète ou une étoile, il faut effectuer des calculs minutieux. Si l'on ne dispose pas de relevés cosmographiques mis à jour, ni d'un navocompoteur en bon état de marche, il faut vraiment être désespéré – ou inconscient – pour tenter un « saut » en hyperespace dans de telles conditions.

Néanmoins, tout astronef réglementaire de l'Empire Millénique capable de voyager en vitesse lumineuse, donc en hyperespace, est équipé d'un navocompoteur avec des banques de données mis à jour. De plus, les deux systèmes colonisés sont très bien répertoriés et effectuer un saut hyper-spatial dans de telles conditions est relativement facile et sans dangers notoires.

Les croiseurs interstellaires, disposent à leur bord de puissants navocomputeurs capables de calculer n'importe quel saut. Ils gardent en mémoire les coordonnées hyper-spatiales de pratiquement tous les secteurs spatiaux et corps stellaires répertoriés par l'Empire Millénique au sein du Troisième Quadrant connu.

Mais, même avec des instruments de navigation spatiale perfectionnés, les erreurs ne sont pas rares. Le Troisième Quadrant comptent des centaines d'étoiles et des milliers de planètes inexplorées (sans parler des astéroïdes et autres « corps errants »). De plus, l'espace n'est pas immuable, et ce qui était une trajectoire sûre il y a quelques mois, peut maintenant être bloquée par des corps célestes. Les autorités scientifiques de l'Empire Millénique estiment d'ailleurs que la localisation de plus de 70 % des corps stellaires du Troisième Quadrant galactique leur sont inconnus ! On comprendra dans ces conditions que même les plus puissants et les plus sophistiqués des navocomputeurs, manipulés par les navigateurs les plus expérimentés, ne puissent calculer des plans de vol hyper-spatiaux en dehors des systèmes solaires connus, sans la moindre erreur.

Cependant, l'espace interplanétaire est composé essentiellement de vide. Des centaines de sauts sont accomplis quotidiennement, et rares sont ceux qui échouent.

Armement et blindage

Depuis l'avènement des forces du Mal au sein de la galaxie Andromak, il existe d'autres dangers inhérents aux voyages spatiaux, que les phénomènes naturels déjà mentionnés. Dorénavant, les Pirates de l'espace et les contrebandiers de la Force Noire (voir le *livre des Règles*) rôdent le long des routes spatiales, surtout dans l'imperium corrompu Omega. L'armement défensif de l'Empire Millénique a donc connu une évolution directement proportionnée à la menace, ainsi que la conception d'armes offensives.

Les armes offensives et défensives les plus courantes des arsenaux des Forces de l'Empire et de la Force Noire sont présentées ci-après. Les appellations et les descriptions fournies sont celles employées habituellement par la Flotte Impériale et par l'Armée des Ténèbres.

Turbolasers

Les Turbolasers sont des canons à laser plasmatique qui peuvent être de puissances très variables. Certains sont dérivés de modèles employés par les unités terrestres (ce qui signifie en général qu'ils ont été dotés d'un système de visée perfectionné comme un senseur d'attaque). D'autres sont des versions spécifiques destinées uniquement pour les astronefs militaires. Le spectrogramme ci-dessous indique comment identifier un type de laser suivant la couleur de son rayon lumineux.



Les Turbolasers qui équipent les chasseurs stellaires et les tourelles de la plupart des bâtiments de guerre sont en fait des versions embarquées de fameux canon laser **2L55 Broninn** dont est dotée normalement l'infanterie des Troupes Impériales. Ils sont capables de faire du tir rapide, mais ont tendance à surchauffer. Le rayon laser émis par un Turbolaser de ce type est de couleur jaune ce qui signifie que sa puissance avoisine les 30 000 tronics (76 200 watts : voir le tableau du chapitre *Physique élémentaire*).

Les Turbolasers type **TL** qui équipent les escorteurs et les navettes de combat ont une cadence de tir moindre et demandent une quantité d'énergie relativement importante. C'est pourquoi ces Turbolasers sont équipés de séquenceurs énergétiques pour gérer de façon optimale les phases de tir et de refroidissement des lasers. De plus, ces armes sont reliées à des cellules énergétiques qui assurent efficacement leur alimentation sans affecter les batteries de l'astronef. Les Turbolasers de modèle **TL** émettent généralement un rayon laser dont le spectre lumineux est celui de l'onde verte, ce qui signifie que leur puissance est comprise entre 36 000 et 42 000 tronics.

Les Turbolasers lourds de type **GTL** – plus communément appelés *Mégalasers* – qui équipent les croiseurs, requièrent d'énormes quantités d'énergie pour percer le blindage des appareils militaires de grandes dimensions, ou pour pénétrer les défenses d'une base spatiale. C'est pourquoi ces gros Turbolasers, qui sont en fait de véritables centrales à fission nucléaire émettant un plasma incandescent de haute densité, sont équipés de cellules énergétiques indépendantes et de condensateurs spéciaux, destinés à fournir et à accumuler l'énergie nécessaire à l'émission d'une très puissante décharge laser. Comme l'accumulation d'énergie prend un certain temps, les Mégalasers de modèle **GTL** ont généralement une cadence de tir très inférieure à celle des Turbolasers standards, mais ils sont bien plus puissants. La couleur bleue du spectre lumineux émise par l'énergie de ce type d'armes indique bien que sa puissance dépasse aisément les 480 000 tronics, et au-delà...

Canons à ions

Lorsqu'un commandant de bord souhaite paralyser un ennemi, plutôt que de le détruire directement, il recourt alors aux armes ioniques. Des particules énergétiques

ionisées, similaires à celles émises par les cyclotrons, si elles sont tirées avec suffisamment de puissance, peuvent en effet produire de terribles ravages sur les systèmes photoniques et les commandes de vol des astronefs. Ces armes sont principalement utilisées contre les bâtiments de guerre de fort tonnage auxquels il faut d'abord anéantir le puissant blindage énergétique avant de l'achever avec des armes conventionnelles. Les astronefs pirates possèdent des armes ioniques afin de capturer les appareils impériaux sans endommager leur structure.

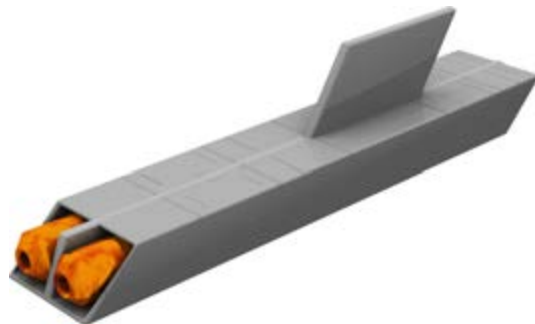
RÈGLES SPÉCIALES

Un astronef ayant subi le feu de ce type d'arme se doit de réussir un jet de Structure [ST] ou être totalement inopérant jusqu'à ce qu'un jet de Réparation soit effectué. La ionisation est possible que sur un astronef de la même catégorie de taille ou bien d'un niveau inférieur. Ainsi, une navette spatiale dotée d'une arme à ions pourra paralyser une autre navette mais pas un aviso. Par contre, un aviso peut ioniser un autre aviso ainsi qu'une navette... L'astronef ionisé dérive dans l'espace et ne peut plus rien faire. Ces systèmes de survies sont également en panne...



Obusiers à protons

Les canons à obus protoniques ont été récemment développés par les ingénieurs de la Force Noire et eux seuls, pour l'instant, en détiennent les secrets de fabrication. L'obusier à protons est une arme tirant des boules de plasma qui, à l'impact, libèrent une formidable énergie protonique destructrice. L'obu-



sier à protons équipent actuellement les tristement célèbres chasseurs stellaires **Cobra** de la Flotte des Ténèbres.

RÈGLES SPÉCIALES

En termes de jeu, les dommages causés par des obus à proton sont similaires à ceux des missiles. Ainsi, le code-dé des dommages est à retirer directement aux Points de Structure de la cible, ainsi qu'à son Blindage.

Missiles nucléiques

Les missiles nucléiques sont des projectiles autopropulsés par un Microtron (cyclotron miniature) dont l'ogive est armée d'une charge à antimatière. Le corps du missile est bardé de senseurs afin de pouvoir assurer sa trajectoire en direction de sa cible préalablement désignée par l'astronef tireur. L'ogive nucléique est prévue pour exploser à proximité de la cible afin de lui occasionner un maximum de dommages, passant ainsi outre le blindage énergétique de celle-ci.

Au sein de la Flotte Impériale, il existe principalement deux sortes de missiles nucléiques : le MAC-10 anti-chasseur et le MAC-50 anti-croiseur.

RÈGLES SPÉCIALES

De par leur nature antimatière, les ogives de missiles sont des explosifs nucléiques régis dans le livre des règles. Ainsi, les dommages d'un missile nucléique affecte aussi bien la Structure que le Blindage de la cible, sans que le score des dés ne soit diminué par ce dernier code. Pour lancer un missile, il suffit de désigner la cible et de lancer les dommages. Un missile touche automatiquement sa cible. C'est pourquoi un missile ne dispose d'aucun code de [Prec].

Mines spatiales

Les mines spatiales sont des charges militaires autonomes larguées à partir de chasseurs ou d'astronefs de faible tonnage dont la mission est la reconnaissance en espace ennemi.

Les escorteurs de la Flotte des Ténèbres et les chasseurs amazones emploient des mines à charge nucléaire. Une fois larguée, la mine erre dans le vide spatial. Ses senseurs de détection, reliés aux détonateurs de la charge à antimatière, se mettent alors en action. Tout objet stellaire entrant dans un rayon de 30 mètres fait exploser la mine. Cette arme archaïque possède des senseurs un peu limités en qualité et ne sait donc pas faire la différence entre un astéroïde et un astronef de combat. Mais cette mine spatiale a l'avantage d'être peu chère et donc existe en très grande quantité au sein de la Force Noire.

L'Empire Millénique a, quant à lui, laissé la mine nucléaire en désuétude, pour la conception d'une toute nouvelle génération de mines spatiales. En effet, récemment, les ingénieurs impériaux ont développé une mine à champ magnétique dont le principe de sa « charge » est la répulsion-attraction de fragments métalliques destructeurs. Cette arme révolutionnaire est constituée d'un noyau photomagnétique dont le cœur abrite un ordinateur tactique. Bardée de senseurs hyper-sophistiqués, la mine magnétique est capable de déceler et d'identifier n'importe quel astronef passant dans son champ de détection (rayon : 1 kilomètre) grâce à son SCI (Signal-Code d'Identification : un signal radio automatique qu'émet un astronef et qui renseigne, entre autres, s'il est ami ou ennemi). Tous les astronefs impériaux sont donc protégés de ces mines en leur envoyant leur identité ; ce qui bloque le mécanisme du détonateur magnétique. Tout appareil n'émettant pas un SCI « ami » et passant dans le champ d'action de la mine magnétique (rayon : 100 mètres [courte portée]) se retrouve criblé de fragments métalliques fait d'un alliage de tantalum cristallisé. Le blindage énergétique étant totalement inefficace face à ce type d'agression, la coque, qui n'est recouverte que d'une fine feuille de métal, est véritablement déchirée par l'« explosion » de la mine. Tout de suite après, les fragments mortels reviennent graviter autour du noyau magnétique et la mine est de nouveau opérationnelle.

Les mines photomagnétiques, qui sont considérées comme de véritables armes perpétuelles, dotent les nouveaux escorteurs Contumax de la Flotte Impériale.

RÈGLES SPÉCIALES

En termes de jeu, les dommages causés par une mine spatiale (nucléique ou photomagnétique) sont similaires à ceux d'un missile. Ainsi, le score du code-

dé de l'arme est à retirer directement aux Points de Structure de la cible, ainsi qu'à son Blindage.

Magnétolasers

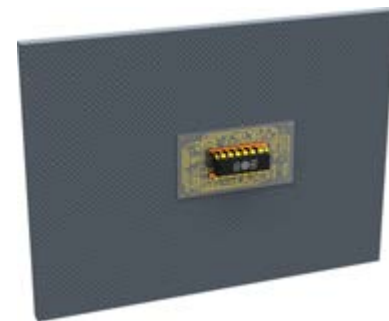
Les Magnetolasers, ou rayons tracteurs, qui étaient à l'origine des instruments de manutention à usage commerciale, sont devenus depuis peu des armes très efficaces. Aujourd'hui, les Magnetolasers militaires sont surtout utilisés par les bâtiments de guerre de la Force Noire et sont suffisamment puissants pour pouvoir arrêter en plein vol des astronefs, et les capturer.

La puissance d'un Magnetolaser dépend de la taille du générateur énergétique qui l'alimente. Cela revient à dire que plus l'astronef est gros, plus son rayon tracteur est efficace. Cependant, certaines navettes techniques de remorquage, qui sont employées pour récupérer des épaves de toutes dimensions, sont dotées de Magnetolasers extrêmement puissants.

La doctrine des généraux de la Force Noire veut que les Magnetolasers soient employés pour immobiliser les astronefs adverses, afin de permettre des tirs plus précis. Néanmoins, il est extrêmement difficile de « verrouiller » un rayon tracteur sur une cible se déplaçant à grande vitesse, et un astronef de petite taille peut se libérer de son emprise s'il réussit à se mettre hors de portée [évasion sous **Pilotage**].

Bouclier

Le bouclier des astronefs des Forces de l'Empire, ainsi que la plupart de ceux de la Force Noire, est de type énergétique [BD]. Des plaques à absorption / dispersion d'énergie recouvrent la quasi-totalité de la coque et la protègent de toutes armes à laser. Mais ce type de blindage s'avère inefficace contre une explosion nucléaire ou des particules stellaires (astéroïdes, météorites, etc...).



Récemment, la Force Noire aurait développé des écrans à particules protégeant contre tous les types d'armes, ainsi que les débris spatiaux ; mais devant être déconnectés pour que l'astronef puisse effectuer ses propres tirs, ou larguer et faire accoster d'autres appareils. Néanmoins, le blindage commun de tous les astronefs volant dans l'espace est la coque elle-même dont le métal employé, du tantalium (voir le chapitre *Physique élémentaire*), est extrêmement dur, résistant et léger, protégeant ainsi l'appareil contre les chocs provoqués par les débris stellaires rencontrés sur les routes spatiales.

Senseurs

Le terme « senseurs » désigne toutes sortes d'instruments complexes capables de détecter et d'analyser diverses choses : énergie, émission radio et photomagnétiques, sons, mouvements, vibrations, chaleur, pression, produits chimiques... Et même d'autres senseurs. En fait, tout ce qui accroît les aptitudes d'un individu à obtenir des informations concernant son environnement – des Holosenseurs aux détecteurs de flux photomagnétiques, en passant par les scanners topographiques et les radars – est un senseur.

Bien que la majorité des astronefs de la Flotte Impériale n'employaient les senseurs que dans un but défensif et pacifique – navigation, prévention des collisions, recherche et exploitation – l'avènement des Ténèbres et la recrudescence des attaques contre les intérêts de l'Empire Millénique, ont contraint l'état-major des Forces à les faire équiper de nouveaux senseurs de détection et d'attaque ou à modifier ceux qu'ils possédaient pour les faire adapter aux conditions de combat.

La détection des astronefs est la fonction la plus importante – et de loin – des senseurs militaires. L'armement des bâtiments de guerre est d'une telle puissance, que le premier tir décide souvent du vainqueur d'un combat. Pour repérer l'adversaire, il faut donc faire appel à des senseurs détectant l'énergie ionique et photomagnétique, les perturbations gravitationnelles, les mouvements, les ondes radio, la réfraction et bien d'autres encore.

Beaucoup de senseurs analysent une grande variété d'informations fournies par divers détecteurs. D'autres, par contre, se limitent à des types particuliers d'énergies

ou d'objets. La portée efficace des senseurs (spécifiée dans les caractéristiques des astronefs présentés dans cet ouvrage) varie de quelques centaines de mètres à des milliers de kilomètres. Les modèles spécialisés ayant habituellement les portées les plus longues. Pour des raisons d'arrangement, et à cause des limitations de leurs Computeurs, les chasseurs stellaires doivent généralement se contenter de senseurs multifonctions, tandis que les astronefs plus importants disposent de nombreux senseurs spécialisés.

Bien que cela semble donner un avantage important aux grands astronefs, les choses ne sont pas si simples. Les appareils de grandes dimensions constituent des cibles plus grosses : elles irradient plus d'énergie, réfléchissant plus de lumière et provoquant des perturbations gravitationnelles très importantes.

Types courants de senseurs militaires

Il existe des centaines de senseurs différents. Certains sont naturellement plus efficaces que d'autres, mais aucun n'est parfait, et même les meilleurs senseurs peuvent ne pas détecter ce qu'ils devraient, ou percevoir une image « fantôme » ne correspondant à rien de réel. Les radiations solaires, les nuages cosmiques, les champs d'astéroïdes et les puits gravitationnels peuvent provoquer des interférences, voire empêcher le fonctionnement normal des senseurs. Évidemment, un brouillage délibéré peut également diminuer quelque peu leur vigilance.

Voici une liste non exhaustive des types de senseurs les plus couramment employés au sein de la Flotte Impériale et de la Force Noire.

Récepteur opto-photonique (ROP)

Ce sont les senseurs les plus simples. Ils combinent des informations fournies par des capteurs optiques perfectionnés à lumière normale, à ultraviolet (UV) et à infrarouge (IR), pour constituer des images composites et holographiques. La plupart des senseurs de visée dont sont dotés les Turbolasers emploient des **ROP**.



Transceveurs spectraux (TS)

Ils sont souvent appelés aussi « senseurs universels », parce qu'ils utilisent divers détecteurs pour repérer toutes sortes d'objets, d'énergies et d'ondes. Ils ne sont pas d'une exceptionnelle sensibilité. Leur efficacité dépend en fait de la taille de leurs récepteurs ; leur antenne parabolique doit être de grande dimension pour effectuer des détections précises ou à longue distance. La plupart des astronefs civils ne sont équipés que de **TS**.



Récepteurs énergétiques (RE)

Ces senseurs détectent toute émission photomagnétique se produisant dans leur rayon d'action, qu'il s'agisse de transmissions, de balises de navigation, de cyclotrons, de tirs de lasers, etc. L'efficacité des **RE** dépend essentiellement de la compétence de leur opérateur, qu'il s'agisse d'un membre d'équipage ou d'un Computeur.

En effet, comme ils détectent toutes les émissions d'énergie, il est indispensable de faire la part des choses entre les informations importantes et celles qui n'ont aucun intérêt. Ainsi, un mauvais opérateur pourra confondre un rayonnement cosmique isolé avec un bref signal ennemi, alors qu'un expert saura repérer au travers d'un brouillard de parasites la trace d'un astronef progressant avec discrétion. Les **RE** sont les principaux instruments de détection passive utilisés par les vaisseaux militaires.



Scanneur de champ gravitationnel à cristaux (SCGC)

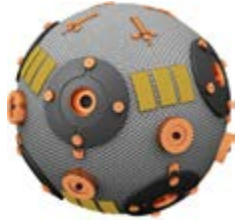
Ces senseurs coûteux emploient des cellules en cristal naturel pour détecter les fluctuations du champ gravitationnel. Les **SCGC** de bonne qualité peuvent enregistrer et identifier de telles fluctuations dans un rayon de plusieurs milliers de kilo-



mètres. Le fonctionnement du **SCGC** peut être gêné par la présence d'une masse. Ainsi, par exemple, un senseur de ce type détectera très bien un astéroïde adjacent, mais ne peut pas repérer un astronef se trouvant en orbite sur la surface cachée.

Intercepteurs de signaux hyper-spatiaux (ISH)

Ces senseurs détectent les fluctuations de l'hyperespace. Quand un astronef entre ou sort de cette dimension, le champ hyper-spatial local subit une perturbation proportionnée à sa taille et à sa vitesse lumineuse. Des appareils équipés de **ISH** se trouvant à proximité, peuvent alors détecter cette perturbation. Ces instruments ne sont cependant pas capables de déterminer l'origine ou la destination d'un astronef, mais ils peuvent par contre localiser un point d'entrée ou de sortie de l'hyperespace. En plus de repérer les appareils qui pénètrent ou quittent l'hyperespace, les **ISH** peuvent aussi capter les transmissions par ondes radio hyper-spatiales (HFHS). Ces dernières constituent l'un des secrets les mieux gardés de la Force Noire. Elles permettent de transmettre des messages à des vitesses dépassant celle de la lumière en provoquant de légères fluctuations dans le champ énergétique hyper-spatial. Les **ISH** peuvent déceler, et parfois même interpréter, les transmissions par hyperondes radio (décoder ces messages est cependant une autre histoire...)



Indicateurs bioénergétiques (IBE)

Il ne s'agit pas là, à proprement parler, de « senseurs ». Les **IBE** sont des logiciels médiatiques complexes qui analysent les données fournies par les autres senseurs afin de déterminer la présence éventuelle d'une forme de vie bioénergétique (la majorité des êtres vivants de la galaxie Andromak) et, le cas échéant, de préciser sa nature. Ainsi, par exemple, un senseur **TS** permettra de détecter à bord d'un astronef la présence de sources énergétiques mobiles pesant 70 kilogrammes qui évoluent dans une atmosphère contenant de la trioxin, et que la gravité à bord de l'appareil est de 1 par rapport à la normale. Un programme **IBE** pourra alors analyser ces données et déduire que l'astronef abrite probablement des Humains. L'efficaci-

té de l'IBE d'un astronef dépend toujours de la sensibilité de ses senseurs et de la puissance de son Computer.

Contre-mesures sensorielles

Brouillage des senseurs

Le brouillage est la contre-mesure sensorielle (CMS) la plus couramment employée au sein de la Flotte Impériale. De puissants générateurs peuvent en effet déverser un déluge de parasites et de signaux aléatoires sur de vastes secteurs de l'espace, afin d'affoler et d'« aveugler » des senseurs ennemis. L'inconvénient avec cette technique, c'est que si l'astronef qui effectue le brouillage peut se dissimuler derrière celui-ci, il signale en même temps sa position approximative à tous ceux qui se trouvent dans les parages. En outre, un brouillage CMS affecte tout le monde, aussi bien amis qu'ennemis.

Leurre sensoriels

Un astronef peut tromper les senseurs de l'ennemi en lançant des « drones », sortes de petits droïdes autonomes, qui émettent les mêmes signaux qu'un gros appareil. Seuls les senseurs exceptionnellement sensibles peuvent alors faire la différence entre un bon leurre et un vrai astronef.

Discrétion sensorielle

En réduisant intentionnellement toutes ses émissions, un astronef peut toujours diminuer dans de grandes proportions les risques d'être repéré. La première et la meilleure technique pour éviter d'être découvert consiste souvent à arrêter ses cyclotrons et à se laisser dériver. Un appareil qui dérive en n'utilisant ses batteries énergétiques risque beaucoup moins d'être détecté mais, évidemment, il lui est impossible de fonctionner ainsi très longtemps. À un moment ou à un autre, il devra remettre ses cyclotrons en marche pour ne pas quitter définitivement sa route initiale. Les astronefs qui se contentent de ne couper que leurs senseurs actifs de détection sont sans doute moins repérables, mais deviennent pratiquement « aveugles ».

Silence-radio

Le « silence-radio » est une autre technique courante. Quand ils effectuent une patrouille ou tentent pour une raison quelconque de ne pas être repérés, les astronefs, surtout les chasseurs stellaires, peuvent décider d'interrompre toute transmission. Le silence des communications *intercoms* et sub-spatiales est cependant difficile à maintenir lorsque plusieurs appareils opèrent ensemble, car ils ont souvent besoin de transmettre des informations concernant leur trajectoire, leurs actions et leur mission.

Appareillage de dissimulation

Le nec-plus-ultra dans le domaine de la CMS, l'appareillage de dissimulation est cependant réservé uniquement aux astronefs de fort tonnage. Cet appareillage crée une déformation subtile de l'espace entourant l'astronef, de telle sorte que toutes les formes d'énergie « glissent » sur ce dernier comme si elles n'existaient pas, ce qui a pour conséquence de le rendre pratiquement invisible. Les détails et les informations relatives à ces appareils font partie des secrets les mieux gardés de la Force Noire. L'appareillage de dissimulation « Celarr » (voir le livre des *Forces en présence*) est parmi les plus modernes et les plus complexes qui soient, et seuls quelques Génies du Mal sont capables de le faire fonctionner et d'assurer sa maintenance. N'étant pas produit en série, chaque modèle doit être fabriqué en fonction de l'astronef sur lequel il sera monté. En outre, le **Celarr** coûte excessivement cher ; on a parlé de plus d'un Megapec (un million de pecuns) pièce ! On imagine aisément le nombre de notables impériaux qu'il a fallu corrompre pour pouvoir équiper une partie de la Flotte des Ténèbres avec ce type d'appareillage... On prétend qu'actuellement seuls quelques croiseurs noirs de classe *Destructor* en sont dotés.

Systèmes de survie

Tous les astronefs sont équipés d'appareils permettant à leur équipage de survivre relativement confortablement dans l'espace. Le type d'environnement recréé par ces systèmes de survie dépend de la race de l'utilisateur. Ils doivent, cependant, toujours procurer une atmosphère respirable, ainsi qu'une gravité convenable.

Les systèmes de survie sont le plus souvent conçus à partir de convertisseurs chimiques. Ces convertisseurs, qu'ils soient biologiques ou synthétiques, récupèrent et recyclent les déchets – tels que l'oxyde d'hydrogène – produit par le pilote et les passagers. Dans le cas des chasseurs stellaires, ce sont souvent des appareils de recyclage miniaturisés. Mais pour les grands astronefs, ces convertisseurs peuvent être capables d'accommoder de nombreux organismes vivants différents.

Certains chasseurs d'ancienne génération – comme les modèles **Venum** des Pirates de l'espace – sont dépourvus de convertisseurs trioxydriques incorporés, ceux-ci étant intégrés aux combinaisons de vol des pilotes.

À l'inverse, certains astronefs sont équipés de convertisseurs pouvant répondre aux besoins de plusieurs espèces différentes. Mais, généralement, la majorité des races peuplant le Troisième Quadrant respirent de la trioxin. Ainsi, ces systèmes polyvalents sont donc moins performants et sont utilisés en appareillages annexes.

En plus de fournir une atmosphère respirable, les systèmes de survie doivent également procurer au pilote et aux passagers un environnement gravitationnel acceptable. La technique des répulseurs magnétiques est employée à bord de la plupart des chasseurs stellaires pour créer un champ antigravitationnel à l'intérieur de l'habitacle de l'appareil. Ces suspenseurs sont couplés à des compensateurs célestiques, afin de contrecarrer les désagréments provoqués par la gravité relative qu'encaisse le pilote lorsqu'il effectue des manœuvres délicates à vitesse subluminaire. L'astropilote est ainsi maintenu en pesanteur standard, même au moment des accélérations, des décélérations, des virages, etc.

La situation est totalement différente en ce qui concerne les astronefs de plus grande taille comme les croiseurs. D'énormes générateurs de gravité, alimentés directement par les batteries énergétiques principales, créent des champs gravita-

tionnels qui peuvent être réglés et adaptés selon les occupants de l'appareil. Sur les navettes de croisière, par exemple, certaines zones sont soumises à une pesanteur réduite afin d'aider les passagers d'un certain âge qui éprouvent des difficultés à se déplacer. Les soutes sont généralement soumises à une gravité accrue afin d'assurer la stabilité de la cargaison. Une navette de croisière de classe *Caravell* est en principe divisée en compartiments adaptés aux diverses races qui séjournent à son bord et le champ gravitationnel de chacun d'entre-eux doit être réglé en fonction de ses occupants. Les générateurs dont sont généralement équipés les autres astronefs de combat sont, quant à eux, moins performants.

Équipement de sauvetage

Les directives impériales imposent aux astronefs d'être dotés d'équipements de secours en bon état. Les licences de vol sont systématiquement retirées aux engins qui ne se soumettent pas à cette réglementation. En théorie, chaque passager d'un astronef doit disposer d'un équipement de sauvetage. Ceci impose à chaque astronef, civil et militaire, de ne transporter que le nombre de membres d'équipage et de passagers spécifié par la Compagnie des Technologies Astronautiques et Spatiales (CITAS).

Sièges éjectables

Aujourd'hui, seuls les chasseurs stellaires de modèle **Venum** et les chasseurs amazones **Cyclon** sont encore équipés de sièges éjectables. Ces sièges n'ont un intérêt que si leur utilisateur porte un scaphandre spatial autonome, et même dans ce cas, la survie dans le vide spatial reste des plus aléatoires si l'on n'est pas rapidement secouru. Dans l'absolu, ces systèmes d'éjection sont plus efficaces lorsque l'astronef se trouve dans l'atmosphère d'une planète. Ces sièges « anti-crash » sont dotés d'éléments de chauffage et de régénération de la trioxin qui se connectent directement à la combinaison de vol de l'occu-



pant. Des répulseurs magnétiques leur permettent de se poser en douceur aussitôt qu'ils aient été éjectés.

Seuls les membres d'équipage vêtus d'une combinaison de vol de type **CHV-3** pressurisée et dotée d'un casque intégral étanche, peuvent espérer survivre à une éjection dans le vide spatial. Les appareils de chauffage et de recyclage des sièges sont prévus pour fonctionner pendant une heure. Malgré tout, rares sont les astronautes qui s'en sortent vivants, s'ils n'ont pas été récupérés au bout de quinze minutes. Les chances de survie à une éjection sont d'ailleurs beaucoup plus grandes quand celle-ci se produit en atmosphère planétaire. Une unité d'éjection alimentée par un éclateur énergétique *Belantinn* conduit en principe le siège jusqu'à la masse de force gravitique la plus proche, qu'il s'agisse d'un astronef – tel que les navettes médicales – ou d'une orbite planétaire. Mais, même dans les deux cas, le rayon d'action de cette unité n'excède jamais 500 kilomètres en espace, et propulse le siège seulement à une centaine de mètres du sol, en atmosphère.

Capsules de sauvetage

Tous les autres astronefs sont équipés de capsules de sauvetage. Leur nombre peut varier de une ou deux pour un astronef de moyen tonnage, jusqu'à plusieurs centaines à bord d'un croiseur interstellaire. Mais avant d'aller plus loin, il faut distinguer deux types de capsules de sauvetage : celles qui équipent les chasseurs modernes et les escorteurs, et celles qui sont à bord des autres bâtiments de guerre.

Capsules type AEC

Les cabines éjectables autonomes modèles **AEC** sont des capsules spéciales qui équipent les chasseurs stellaires récents, comme les **Tempest** et les **Cobra**, ainsi que tous les escorteurs. C'est en fait la cabine de pilotage qui constitue la capsule de sauvetage avec tout son système de survie et sa pro-



pulsion. Chaque **AEC** est équipée d'un Microtron de type **HK-02** qui propulse la nacelle à plus de 900 kilomètres par heure en atmosphère et aux alentours des 30 000 kilomètres par seconde dans l'espace, sur une distance qui varie d'une centaine à plusieurs milliers de kilomètres.

Ce qui est important, c'est que ce type de capsule de sauvetage est contrôlable par le pilote via des commandes de vol traditionnelles reliées à une interface autonome. L'avantage d'une **AEC** est que l'astronaute n'a plus besoin de porter un scaphandre spatial car sa survie est assurée par le système de climatisation intégré à la capsule. Aujourd'hui, les astronautes d'élite de la Chasse Impériale portent encore la combinaison de vol spatiale orange **CHV-3** pour des raisons de tradition plus que de sécurité. Les capsules **AEC** montées sur les escorteurs sont prévues pour traverser l'atmosphère d'une planète afin de supporter l'échauffement causé par le frottement de l'air. Pour l'atterrissage, ces capsules de sauvetage sont dotées de répulseurs magnétiques afin d'arrêter la chute. Après son éjection dans l'espace, un astronaute a une espérance de vie de trois jours environ avec les vivres nécessaires.

Capsules LC

Les astronefs de grande taille sont équipés de capsules de sauvetage traditionnelles de modèle **LC**. Ce sont avant tout des capsules spatiales de secours capable d'effectuer des déplacements et des manœuvres limités. Elles sont installées à des endroits « clés » de l'astronef, afin que l'on puisse les atteindre rapidement en cas de besoin. Une fois mise en place, la capsule de sauvetage peut être libérée grâce à des éclateurs énergétiques avant d'être éjectée loin de son astronef-mère. Si une capsule **LC** est déployée dans le vide spatial, son équipage doit d'abord l'orienter approximativement dans la direction de la planète habitée, ou de la route spatiale, la plus proche, avant de



procéder à la mise à feu du Microtron de modèle **HK-03**. Ensuite, il ne reste plus qu'à espérer que quelqu'un repérera la balise de détresse. Bien qu'elles soient conçues pour pouvoir se poser sur une planète, les capsules de sauvetage **LC** ne sont pas dotées de répulseurs magnétiques. Pour atterrir, elles n'emploient que leurs dispositifs d'aérofreins mécaniques intégrés à la coque. Les systèmes de survie des capsules de sauvetage permettent une autonomie de deux ou trois jours avec les vivres nécessaires.

Barges de sauvetage

À bord des navettes commerciales et des croiseurs interstellaires civils, on trouve aussi de grandes capsules appelées « barges de sauvetage ». Ces canots de survie peuvent accueillir de dix à cinquante personnes et sont, en fait, de véritables petits astronefs automatiques. Ils sont mieux équipés que les capsules habituelles et peuvent subvenir aux besoins de leurs passagers pendant de plus longues périodes. Ces barges sont dotées d'un cyclotron traditionnel **HK-09** et sont programmées pour se poser sur une planète habitable, ou bien sont « prises en compte » par radio-guidage à partir d'une navette de sauvetage.



Chasseurs stellaires

Pour leur taille, les chasseurs stellaires sont des armes destructrices très évoluées techniquement. Dans tout l'Empire Millénique, les astronefs de combat légers sont devenus des éléments indispensables aux flottes spatiales et aux dispositifs de défense planétaire. Contrairement à la plupart des astronefs militaires, les chasseurs ne sont pas capables d'effectuer de saut dans l'hyperespace car les cyclotrons à surgénération demandent une trop grande quantité d'énergie que ne peuvent fournir leurs batteries d'origine. En outre, les chasseurs sont modifiés ou rénovés afin de pouvoir utiliser certains équipements spéciaux : armes, senseurs, navocomputers, etc.

Tous les chasseurs stellaires modernes sont équipés de Computeurs puissants qui traduisent les impulsions digitales données par leurs pilotes en milliers d'opérations indépendantes permettant de les commander efficacement dans des délais extrêmement courts. Certains Computeurs de dernière génération à modules bioénergétiques sont même capables de piloter tout seuls un appareil. L'expérience a cependant montré que les astronefs dirigés par des pilotes sont plus efficaces, notamment en combat. Ceux dirigés par des Computeurs de type *Beta* ne peuvent en effet réagir que trop « logiquement » aux situations imprévues et violent souvent l'étiquette militaire. Ces appareils, à l'instar des astronefs autoguidés, relèvent de la catégorie des « drones » ou « engins-cibles » et leurs performances sont nettement inférieures à celles des chasseurs pilotés.

Les chasseurs impériaux étaient, jusqu'à présent, supérieurs à ceux employés par la Force Noire. Mais la sortie du fameux **Cobra** a obligé les tacticiens des Forces de l'Empire à réviser l'emploi des chasseurs stellaires et à améliorer leur astronomie afin d'être plus efficaces dans leurs missions. Comme les impériaux disposent maintenant d'un plus grand nombre de bâtiments de guerre, ils font moins appel à leurs chasseurs et les utilisent pour des missions variées et ponctuelles. Tout comme l'Empire Millénique, la Force Noire emploie d'énormes croiseurs interstellaires qui servent de bases à des nuées de chasseurs, assurent leur entretien et

peuvent les transporter à bord quand il est nécessaire d'accomplir un saut dans l'hyperespace.

Mais la Force Noire a surtout misé sur des destroyers stellaires, sortes d'immenses plateformes de combat pouvant emmener une flottille tout entière. Les tactiques d'attaques rapides développées par les impériaux – en particulier lors de la Bataille de Sierra – ont cependant contraint le chef de la Flotte des Ténèbres, Vaderr, à réviser sa stratégie et à faire concevoir des chasseurs stellaires plus performants. L'apparition récente de l'intercepteur **Cobra**, qui a fourni à la Force Noire un chasseur lourd de tout premier ordre, témoigne de la part des génies du Mal un intérêt et un respect grandissant à l'égard des chasseurs en général. Il ne faut pas oublier non plus que les appareils ennemis bénéficient également d'un rapport de forces extrêmement favorable et du soutien de la terrifiante puissance de feu des destroyers.

On découvre ci-après les descriptions des chasseurs stellaires employés par la Flotte Impériale et la Force Noire. Quelles que soient leurs armes destructrices, leurs vitesses phénoménales et leurs autres performances, ainsi que leurs capacités dépendent entièrement de la compétence de leurs pilotes. Les qualités que l'on demande d'abord à ces derniers sont : une grande audace, de la discipline et une aptitude naturelle au pilotage par commandes digitales. Mais les astropilotes de chasse ont également besoin de posséder une excellente condition physique, une connaissance technique détaillée des performances de leur appareil et une bonne formation dans le domaine tactique. Un entraînement permanent et rigoureux est indispensable pour s'assurer qu'ils feront toujours le choix qui s'impose au bon moment ; car au contact de l'ennemi, une chance ne se représente jamais deux fois...

Chasseur stellaire VP-16

Malgré quelques retards de conception et des dépassements budgétaires, le VP-16 « Venum » (*cracheur de venin*) s'est révélé comme l'une des plus grandes réussites dans le domaine des chasseurs stellaires. Il est dû à la collaboration de deux grands ingénieurs de l'époque, ImoKann et SubePrann. Ce monoréacteur très maniable et d'une étonnante souplesse d'utilisation, a donné naissance à une nouvelle

version améliorée, en particulier dans son astronomie. Les deux variantes volant aujourd'hui sont : le **VP-16PA Optima** (photonique avancée) version utilisée dorénavant par la Chasse Impériale et le **VP-16 Venum**, qui est donc la version de base et qui équipe la flotte pirate et quelques unités de la Flotte des Ténèbres. Il faut cependant signaler que la Patrouille Acrobatique de l'Empire est encore dotée d'une version civile de ce chasseur, le **VP-16S Vespar**.

Bien que leur fabrication ait été arrêtée et qu'ils soient aujourd'hui dépassés, les **Venum** sont encore les chasseurs les plus employés actuellement.



Un empennage cruciforme et un fuselage très effilé leur assurent une stabilité en vol aérien, tout en réduisant considérablement les contraintes subies au moment des accélérations brutales et des virages serrés. Leur équipement standard comprend un assortiment de senseurs, un système de brouillage (uniquement pour le **VP-16PA**), des appareils de contrôle de trajectoire, de la propulsion et du rudimentaire système de survie.

Chasseur stellaire VP-16

Modèle : VP-16 Venum / VP-16PA Optima

Type : intercepteur spatial polyvalent

Catégorie : A

Longueur : 10 mètres

Masse (à vide) : 3 900 pods

Équipage : 1

Passagers : aucun

Capacité de la soute : 100 pods

Propulsion : 1 cyclotron HK-09

Autonomie : [1D] minutes

Vitesse aérienne : 1,2 sonic [70/400]

Vitesse stellaire : 0,7 célérité [ATAQUE]

Facteur célérique : [1.4]

Maniabilité : [+3]

Bouclier : [18]

Points de structure : [36]

Facteur de taille : [+4]

Armes :

2 canons lasers 2L55 jumelés

Précision : [6]

Dommages combinés : [5D×2]

Portée : 1 000 mètres [COURTE]

Senseurs :

de détection : 300 notics

d'attaque : 1 notic

Coût :

Neuf : 720 000 ₮

Occasion : 180 000 ₮ (VP-16)

360 000 ₮ (VP-16PA)

Vespar

Modèle : VP-16S Vespar

Type : astronef de voltige

Catégorie : A

Longueur : 10 mètres

Masse (à vide) : 3 900 pods

Équipage : 1

Passagers : aucun

Capacité de la soute : 100 pods

Propulsion : 1 cyclotron HK-05

Autonomie : [1D] minutes

Vitesse aérienne : 1,2 sonic [120/400]

Vitesse stellaire : 0,7 célérité [CROISIÈRE]

Facteur célérique : [1.4]

Maniabilité : [+4]

Points de structure : [36]

Facteur de taille : [+4]

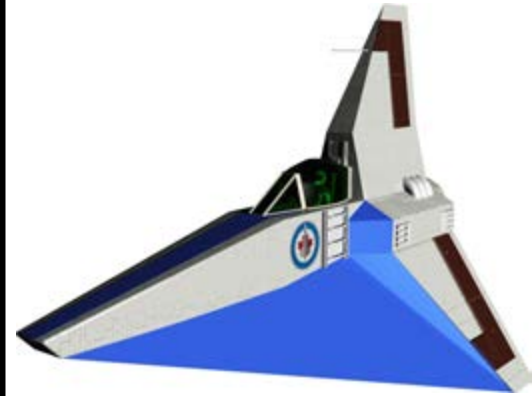
Senseurs :

de détection : 300 notics

Coût :

Neuf : 540 000 ₮

Occasion : 135 000 ₮



La verrière type « bulle » du **VP-16** permet au pilote de bénéficier d'un champ de vision de plus de 180°. Le cockpit propose un tableau de bord peu fourni mais offre un grand espace. Tous les derniers modèles impériaux ont été dotés d'un écran holovidéo (vidéo holographique) surélevé de vision des informations, qui a d'ailleurs également été installé sur les **TD-25 Tempest**.

Seules les versions employées par la Force Noire utilisent encore des collimateurs de visée optique montés contre le pare-brise de la verrière.

Les **VP-16** sont les seuls chasseurs stellaires de l'Empire Millénique à être équipés d'un siège éjectable, tout de même très fiable, de type « catapulte », et d'un Pak de survie intégré.

Les **VP-16** sont légendaires pour leur capacité à encaisser les dommages. Leur robustesse les a d'ailleurs rendus très populaires auprès des astropilotes impériaux, durant la *Bataille de Sierra*, qui éprouvent quelques fois des réticences à employer des chasseurs plus modernes et plus performants. Néanmoins, force de constater

que les **Venum** ne peuvent plus se mesurer avec les appareils ennemis de la dernière génération, tels que les **Cobra**.

La Compagnie Impériale des Technologies Astronautiques et Spatiales (CITAS) a réutilisé quelques appareillages les plus réussis du **VP-16** pour sa gamme **Tempest**. Le « chasseur stellaire supérieur » doit donc une partie de ses excellentes performances aux enseignements tirés de son ancêtre.

Chasseur stellaire supérieur TD-25

Du point de vue des performances, le **TD-25 Tempest** de l'ingénieur IneKomann, descendant du concepteur du **VP-16**, représente le nec-plus-ultra des chasseurs stellaires de l'Empire Millénique. Sa vitesse élevée, sa redoutable puissance de feu et ses appareillages sophistiqués de vol et de combat, contribuent à faire de lui un redoutable astronef de guerre. La domination qu'il exerce sur ses adversaires en combat et ses aptitudes en accélération, entre autres, lui valent le titre de « chasseur stellaire supérieur ».

Le **Tempest** est le dernier chasseur conçu par la CITAS avant que la Force Noire lui en substitue ses plans techniques pour concevoir ses **CR-117 Cobra**. À l'époque, de nombreux membres de l'équipe de conception du chasseur impérial, soupçonnés d'être des sympathisants de la Force Noire, avaient été relevés de leurs fonctions et interrogés en profondeur par les agents des Services Impériaux du Renseignement (SIR). Quelques semaines plus tard, un commando des Services Secrets des Ténèbres (SST) les aida à rejoindre les rangs de l'armée des Ténèbres. C'est avec le concours de pilotes d'essai, qu'ils dérobèrent quelques prototypes existants, ainsi que les plans techniques du nouveau chasseur (voir l'écorché en fin de ce chapitre).

La Force Noire est, à ce jour, la seule à fabriquer et à employer les fameux **Cobra**, tandis que l'Empire Millénique doit se contenter de fabriquer en série ses **Tempest**. On rapporte d'ailleurs, que les traîtres ont veillé que tous les autres dossiers concernant le chasseur impérial soient détruits et personne ne sait si l'Empire Millénique prendra le temps un jour de refaire ces plans techniques en vue d'améliorer le **TD-25**...

Chasseur stellaire TD-25

Modèle : TD-25 Tempest
Type : intercepteur spatial supérieur
Catégorie : A
Longueur : 12 mètres
Masse (à vide) : 5 100 pods
Équipage : 1
Passagers : aucun
Capacité de la soute : 110 pods
Propulsion : 1 cyclotron HK-09e
Autonomie : [2D] minutes
Vitesse aérienne : 2,1 sonics [120/700]
Vitesse stellaire : 0,9 célérité [ATTAQUE]
Facteur célérique : [1.1]
Maniabilité : [+3]
Bouclier : [24]
Points de structure : [42]
Facteur de taille : [+5]
Armes :
3 canons lasers LB-57 jumelés
Précision : [12]
Dommages combinés : [5D×3]
Portée : 1 000 mètres [COURTE]
Senseurs :
de détection : 450 notics
d'attaque : 1 notic
Coût :
neuf : 960 000 ₮
occasion : NC



Pleinement conscients de la valeur et des possibilités des **TD-25**, les ingénieurs impériaux ont travaillé frénétiquement sur les logiciels de production pour accélérer sa fluidité de l'assemblage. Ce chasseur exige cependant des alliages rares, des composants optiques complexes et des systèmes de commandes digitales très perfectionnés. Avant même que sa fabrication puisse commencer, les techniciens de la CITAS ont littéralement dû construire à partir du néant des machines automatisées pouvant usiner les pièces dont ils avaient besoin. Le fait que la CITAS ait été capable de produire des **Tempest** malgré les difficultés rencontrées, est à mettre au crédit de l'ingéniosité et du dévouement de ses ingénieurs et de ses techniciens. Quoiqu'il en soit, le processus de fabrication de cet ap-

pareil est un peu précaire, ce qui fait craindre que les Forces de l'Empire risquent d'être à court de **TD-25** si un nouveau conflit épique les opposait à la Force Noire.

La Flotte Impériale en dispose d'ailleurs à peine deux escadres de chasse, ce qui explique qu'elle est contrainte de les utiliser avec parcimonie. Ainsi, elle évite d'exposer ces appareils à une détérioration rapide. Mais cela signifie aussi que la sur-

veillance de son territoire spatial n'est pas toujours à la hauteur de la menace permanente qu'exercent les forces du prince Hillerr.

Les **TD-25 Tempest** volant actuellement au sein de la Chasse Impériale ont été adaptés afin d'accélérer et de simplifier leurs réparations. Les panneaux de la coque s'ouvrent désormais directement sur les appareillages et la propulsion. De nombreux composants vitaux ont été regroupés en modules que les techniciens peuvent facilement déconnecter et remplacer. Au regard des avantages que représente le **TD-25**, de nombreux astropilotes impériaux redoutent l'efficacité de son clone obscur, le **CR-117 Cobra**.

Le **Tempest** est en lui-même un astronef de guerre impressionnant, mais, à l'instar du **VP-16**, ses prouesses sont dues dans une large mesure à la qualité des astropilotes. L'Empire Millénique les sélectionne parmi les plus talentueux et les plus motivés qui sont à son service : à astronefs exceptionnels, pilotes d'exception. Enfermé dans un habitacle plutôt exigu, mais néanmoins confortable, l'astropilote contrôle les appareillages complexes du chasseur par l'intermédiaire d'un puissant Computeur de vol à commandes digitales. Le maniement du **TD-25** est tout à fait comparable à celui du **Venum**. Le cockpit est équipé d'un système de survie avec une climatisation trioxydrique. Celui-ci est d'ailleurs intégré à une nacelle de sauvetage **AEC-25**.

L'armement principal du chasseur est constitué par trois Turbolasers **LB-57** de première génération, plus précis que ceux montés sur le **VP-16**. Quelques **Tempest** en expérimentation (**TD-25N**) sont équipés d'un emport ventral destiné à porter un missile nucléaire **MAC-10** anti-chasseur. En cas de panne des capteurs cosmiques, les batteries énergétiques à haute capacité peuvent alimenter, dans une certaine mesure, les systèmes de survie, les armes et l'astronique. Le cyclotron, quant à lui, se retrouvent en autonomie restreinte grâce à ses cellules énergétiques du moment que le pilote ne vole qu'en vitesse inférieure à 0,5 célérité.

Des senseurs d'une grande acuité et un équipement de communication à haute fréquence (UHFSS) permettent au **TD-25** d'opérer de façon autonome dans un très grand rayon d'action. Les différents appareillages de bord sont contrôlés et connectés entre eux par des circuits blindés, regroupés en redondances. La plupart des composants vitaux sont ainsi reproduits en plusieurs exemplaires.

Les ailes carénées, servant de filtres atmosphériques, confèrent au **Tempest** d'excellentes performances en vol aérien.

Comme le puissant cyclotron **HK-09E** du **TD-25** est doté de modules énergétiques M1 permettant d'accroître la charge des cylindres collateurs, ces chasseurs sont dotés d'un navocomputeur de type R2. Un compartiment d'équipement blindé a été aménagé dans le fuselage pour recevoir ce Computeur de navigation spatiale. Connecté au Computeur principal de vol et aux autres appareillages, celui-ci fait partie intégrante de l'astronef. Le Computeur principal de type Kintium-Z6, première génération à modules bioénergétiques, supervise le fonctionnement du chasseur, y compris les systèmes de survie indispensables au pilote, et avertit ce dernier des incidents et des dangers qu'il détecte. Comme avant lui, le **VP-16 Venum**, le **TD-25** s'est acquis une réputation méritée pour sa capacité à encaisser les dommages. Ceci est dû en fait que le Computeur Kintium-Z6, conçu par l'ingénieur AstroMecann, est capable de dériver les signaux informatiques des circuits endommagés par simple redondance, et aussi d'activer les circuits intégrés de secours ; et ceci en plein vol. Le compartiment du Computeur principal est doté d'un cordon énergétique qui détruit celui-ci lors de l'éjection de l'astropilote. Ainsi, rien ne peut être exploité si l'astronef tombe entre les mains de l'ennemi car les circuits bioénergétiques de cet ordinateur de bord sont classés « Secret Impérial ». Si l'astropilote est blessé et qu'il n'agit plus sur les commandes de vol au bout d'un certain temps, le Computeur Kintium-Z6 est capable de poser un **TD-25** sur une planète ou de s'arrimer sur le pont d'un croiseur.

Chasseur Cyclon

Le **Cyclon** (prononcer *ciclon*) fut conçu en secret au tout début du stellar 980 de la seconde myriade (calendrier impérial) par les rares techniciens sympathisants (des femmes exclusivement) des Amazones stellaires de la planète Gynesia. Cette entreprise fut effectuée en fonction de l'équipement, des pièces et des possibilités technologiques dont disposait alors la reine Ortellia. Sa conception met l'accent sur la robustesse et la puissance de feu. Bien que le **Cyclon** ne soit équipé que de deux canons-lasers standards de type *Broninn* à canon long, leur configuration unique accroît sensiblement leur efficacité au combat. De petits servomoteurs magné-

tiques, placés dans la nacelle des canons, leur permettent en effet de modifier leur orientation de 60°. De cette façon, les **Cyclon** peuvent attaquer des cibles sous de bien meilleurs angles que les autres chasseurs afin de combler leur faible maniabilité. Ils peuvent donc ouvrir le feu plus tôt au cours d'une approche oblique et continuer à tirer même quand ils commencent à décrocher. Il faut noter que chaque canon est refroidi par une cellule cryogénique indépendante afin de prolonger le tir sans risquer une surchauffe excessive du canon qui pourrait diminuer sa durée de vie.

Chasseur stellaire Cyclon

Modèle : Cyclon

Type : intercepteur de défense planétaire

Catégorie : A

Longueur : 7,50 mètres

Masse (à vide) : 3 800 pods

Équipage : 1 pilote + 1 canonnière

Passagers : aucun

Capacité de la soute : 150 pods

Propulsion : 1 cyclotron HK-09

Autonomie : [1D] minutes

Vitesse aérienne : 0,7 sonic (50/250)

Vitesse stellaire : 0,5 célérité [ATTAQUE]

Facteur célérité : [2]

Maniabilité : [+3]

Bouclier : [24]

Points de structure : [36]

Facteur de taille : [+6]

Armes :

2 canons lasers 2L55 jumelés

Précision : [6]

Dommages combinés : [5D×2]

Portée : 1 000 mètres [COURTE]

1 mine nucléaire nm-74 stelann

Précision : néant

Dommages : [3D×3]

Portée : 1 000 mètres [COURTE]

Senseurs :

de détection : 300 notics

d'attaque : 1 notic

Coût : NC



Les appareillages de bord sont contrôlés et coordonnés par un ordinateur qui a fait ses preuves, le Microhax MH-53. Manœuvrer cet appareil et tirer pleinement avantage de ses armes pivotantes, requiert néanmoins plus de talent que n'en possèdent la plupart des pilotes amazones. C'est pour cela que le **Cyclon** est un biplace, permettant au canonnière (ou plutôt à la canonnière !) d'employer à cent pour cent les capacités de ses armes tandis que l'astropilote, assise en position supérieure, contrôle son astronef.

Les **Cyclon** sont équipés d'un assortiment complet de senseurs performants

selon les critères amazones, mais moins sensibles que ceux montés sur les **CR-117 Cobra**. Les **Cyclon** disposent également de brouilleurs alimentés directement par les batteries énergétiques. Ils peuvent aussi aveugler complètement leur cible pendant les attaques.

L'une des vocations premières du **Cyclon** est de défendre l'espace orbital de la planète Gynesia contre des intrusions impériales. C'est la raison pour laquelle les Amazones stellaires ont fait équiper cet appareil d'une CMS de forte puissance. Celle-ci est en effet capable de perturber les senseurs de visée de l'adversaire, de telle sorte qu'il ne puisse pas tirer avec précision sur le **Cyclon** et les astronefs « alliés » qu'il défend. Les brouilleurs du **Cyclon** sont plus efficaces à l'encontre des senseurs des chasseurs stellaires. Les instruments qui équipent les bâtiments de guerre sont bien trop puissants pour être perturbés de la même façon. Sur les scopes d'un croiseur stellaire, les brouilleurs du **Cyclon** sont en effet aussi repérables qu'une balise radio.

Enfin, ce qui fait la notoriété du chasseur amazone **Cyclon** est sa capacité à larguer une mine nucléaire durant même le combat. Ainsi, si un **Cyclon** est endommagé par un chasseur impérial, il peut assurer sa fuite. D'ailleurs, si l'appareil subit une série d'impacts trop importants, le système de survie éjecte immédiatement les deux membres d'équipage dans leur propre cockpit qui constitue en fait une cabine de survie comparable à celle montée sur le **CR-117 Cobra**, pourvue cependant d'aucune propulsion autonome.

Récemment, les laboratoires secrets de la capitale amazone, Valeria, seraient en train d'expérimenter une version aérienne de bombardier du **Cyclon** afin d'attaquer des cibles au sol (voir le livre des *Forces en présence*)...

Chasseur stellaire CR-117

Le chasseur lourd **CR-117 Cobra** est l'une des dernières conceptions de la Force Noire.

Après la *Bataille de Sierra*, les premiers **CR-117** ont fait cruellement leurs preuves face aux valeureux **VP-16 Venum** de la 5^e Flotte Impériale d'Omega. Mais leur

faible nombre obligea la Force Noire à déclarer forfait face à l'audace et à l'ingéniosité inattendue dont avaient fait preuve les impériaux et leurs machines au cours de la bataille.

Chasseur stellaire CR-117

Modèle : CR-117 Cobra

Type : intercepteur de combat spatial

Catégorie : A

Longueur : 12 mètres

Masse (à vide) : 7 100 pods

Équipage : 1

Passagers : aucun

Capacité de la soute : 220 pods

Propulsion : 1 cyclotron HK-09TIE

Autonomie : [2D] minutes

Vitesse aérienne : 2,9 sonic (170/1000)

Vitesse stellaire : 0,95 célérité [ATTAQUE]

Facteur célérité : [1.1]

Maniabilité : [+3]

Bouclier : [30]

Points de structure : [48]

Facteur de taille : [+5]

Armes (peuvent tirer ensemble, une fois par combat) :

2 canons lasers LB-57 jumelés

Précision : [12]

Dommages combinés : [5D×2]

Portée : 1 000 mètres [COURTE]

2 obusiers à protons sienarr (jumelés)

Précision : [6]

Dommages combinés : [5D×2]

Portée : 1 000 mètres [COURTE]

Senseurs :

de détection : 300 notics

d'attaque : 1 notic

Coût : NC

Comme précité, la naissance du **CR-117 Cobra** est issue des plans techniques du **TD-25** impérial substitués à la CITAS lors d'une opération commando des SST. Ainsi, grâce au dévouement des techniciens de la Force Noire, le prototype d'un nouveau chasseur stellaire vit le jour dans les ateliers secrets du prince Hillerr : le **TD-25-TIE** (Turbo-Ion Énergétique). Ce terme un peu barbare désigne un nouveau type de cyclotron dont les cellules d'admission sont dopées par des décharges énergétiques. Cela confère à l'astronef un très bon rapport poids / poussée ; entraînant de fortes accélérations. Ce **HK-09** « gonflé » a dû être conçu par les Génies du Mal car le nouveau chasseur a été doté d'un blindage de coque renforcé, augmentant sensiblement sa masse relative. La vitesse de pointe du nouvel intercepteur **TD-25TIE** est plus élevée que celle de son grand frère (frôlant presque la vitesse-lumière), mais c'est surtout ses accélérations qui font la différence dans un combat spatial.

Le nouveau fuselage type « delta » permet à ce chasseur noir de posséder de plus grands panneaux cosmiques afin d'alimenter ses trois batteries énergétiques (dont une seule est destinée à alimenter le système d'armes).



Après des essais très concluants, le **TD-25TIE** fût rebaptisé **CR-117 Cobra** et une escadre complète fût constituée. La puissance de feu de ce nouveau « chasseur stellaire supérieur » fût augmentée par l'adjonction de deux obusiers à protons (voir le chapitre précédent) montés sur emport, sous la voilure delta ; tandis que le Turbolaser monté sur la dérive a été supprimé. De plus, le logiciel du calculateur de tir fut également mis à jour, afin de permettre une synchronisation parfaite des deux types d'armes, ainsi qu'une meilleure cadence de tir et une plus grande précision des poursuites sensorielles.

Il fût difficile d'améliorer la maniabilité de l'appareil, car le **TD-25** faisait déjà partie des astronefs de chasse les plus maniables. Une nouvelle tuyère à contrôle vectoriel du flux ionique fut néanmoins conçue afin de permettre au pilote d'exécuter des virages plus serrés.

Le nouveau système de « vectorisation » du flux ionique est peut-être l'innovation la plus intéressante dont bénéficie ce nouvel appareil. Des éclateurs énergétiques minutieusement réglés, pouvant être actionnés individuellement, équilibrent en effet parfaitement les forces dues à la vitesse angulaire élevée lors des virages serrés et les virevoltes employées pour esquiver les tirs ennemis. L'astropilote n'a en outre pas besoin de s'occuper de ces détails, car ils sont entièrement gérés par le nouveau logiciel du Computeur de vol. Cette amélioration peut être facilement adoptée aux autres chasseurs de la Force Noire. Mais, à l'heure actuelle, cependant, rien ne permet de penser que les usines secrètes du prince Hillerr se préparent à le faire.

On ne sait pas, jusqu'à présent, combien d'intercepteurs **CR-117 Cobra** sont sur les chaînes de montage, mais certaines spéculations laissent à penser qu'une unité importante – l'équivalent de deux escadres complètes, peut-être – serait opérationnelle avant la fin du millénaire.

TD-25 TEMPEST

Extrait du manuel technique TD-25A / 4.8

- 1. Antennes de radio UHFSS (Ultra-Hautes Fréquences Sub-Spatiales).** Ces quatre antennes UHFSS sont constituées chacune par un bobinage très serré de 2,5 kilomètres de fil de spath (voir le chapitre Physique élémentaire). Un système de refroidissement cryogène assure leur stabilité thermique pendant les communications de longue durée.
- 2. Unité de radio UHFSS.** Cette unité comprend un boîtier intercom à antenne intégrée pour les communications à courte portée (quelques centaines de kilomètres), et un boîtier sub-spatial pour les communications stellaires. Cette unité radio est couplée à un brouilleur sensoriel actif *Klamar* de l'ingénieur BeriTiakann. Le *Klamar* n'est pas assez puissant pour brouiller les senseurs militaires performants, mais il peut parfois détourner les missiles nucléiques et handicaper les petits senseurs, tels que ceux dont sont équipés les chasseurs VP-16.
- 3. Dôme.** Le cône avant est enrobé de tantalium, un métal très résistant, lui permettant d'encaisser des impacts mineurs (dus essentiellement à des micrométéorites). Il est en outre recouvert de plusieurs couches d'argyroz, un métal réflecteur de chaleur, afin de protéger les équipements sensoriels pendant les vols atmosphériques. Le nez du chasseur peut être escamoté vers l'avant grâce à un système de vérins magnétiques, afin de permettre d'accéder aux senseurs principaux.
- 4. Equipement sensoriel principal.** Un transceiver universel *Karbatinn* centralise toutes les informations fournies par les senseurs. Les principaux détecteurs sont : un transceiver plein spectre AN-5D Vestigar de l'ingénieur FabriTekann, un récepteur énergétique « Multi-Icônes » de l'ingénieur Meli-Hatann et un récepteur photonique *Tanahira* adapté pour les poursuites en combat aérien ; mais aussi le transceiver SCI (Signal-Code d'Identification).

Un multiplexeur à circuits blindés relaie les informations jusqu'au ordinateur principal.

- 5. Train de pose avant.** Ce train renforcé est conçu pour résister aux chocs subis lors des atterrissages et des décollages sur des terrains accidentés. En cas d'atterrissage forcé, les vérins magnétiques du train s'empilent avec une certaine résistance calculée par le ordinateur principal afin de mieux absorber le choc à l'impact. Les informations de ce choc sont enregistrées par un senseur fixé sur leur patin. Le TD-25 possède donc un train avant et deux trains principaux à ouverture latérale (16).
- 6. Soute à marchandises.** Une grande trappe, située sur le côté gauche du fuselage, permet d'accéder à ce compartiment dont la capacité est de 110 pods de marchandises.
- 7. Ordinateur principal.** Un ordinateur de bord intégré de type Kintium-Z6 supervise l'alimentation énergétique, la propulsion et les appareillages de vol. Il a également pour fonction de traduire les ordres digitaux du pilote en des milliers de signaux énergétiques permettant de contrôler le chasseur. Un module de diagnostic incorporé teste régulièrement le ordinateur lui-même, informant le pilote du moindre problème. Compte tenu de l'importance militaire des composants à cellules bioénergétiques équipant cet ordinateur, celui-ci est placé dans un berceau explosif. Son système d'auto-destruction se déclenche en même temps que l'éjection de la capsule de sauvetage AEC-25. Le ordinateur est connecté à un Navocomputeur de type R2.
- 8. Tableau de bord.** Ce pupitre de commande contient les différents systèmes de navigation spatiale, les commandes de vol ainsi que la visualisation du pilote. Comme dans tous les astronefs de catégorie A, les commandes de vol sont composées d'une interface digitale qui convertit les inductions nerveuses du pilote en codes informatiques destinés au ordinateur principal. La visualisation « tête basse » du pilote est composée d'un écran holovidéo qui restitue les informations générales du ordinateur, d'un scope-radar et d'un scanner topographique pour les suivis de terrain en vol aérien.

9. **Système de survie.** Même si le pilote porte toujours un scaphandre spatial, le TD-25 est équipé d'un système de survie miniaturisé. De petits compresseurs, un régulateur de température et un filtre-épurateur de trioxin entretiennent un environnement vivable et confortable dans l'habitacle.
10. **Projecteur holographique.** La visualisation « tête haute » du pilote est essentiellement composée d'un projecteur holographique qui restitue une image transparente des données importantes concernant le vol et l'armement. Ce projecteur est couplé au calculateur de tir qui y renvoie l'icône du collimateur de visée en mode de combat.
11. **Système d'éjection.** Ce canon énergétique est constitué de plusieurs « éclateurs » à induction photonique qui éjectent la capsule de sauvetage loin du chasseur.
12. **Compensateur d'accélération.** Ce compensateur crée un champ « d'apesanteur » qui protège la cabine AEC-25 et son pilote en annulant les effets produits par les manœuvres en vitesse subluminaire.
13. **Siège anatomique.** Une fois installé dans son habitacle, le pilote devient une partie intégrante de son appareil. En effet, le siège anatomique Mark III de l'ingénieur GuideHosann est un composant bourré d'appareillages sophistiqués destinés au confort du pilote. Des ceintures télescopiques brident automatiquement ce dernier afin de lui assurer une bonne stabilité lors des manœuvres de combat. L'appui-tête est équipé de connexions radio afin d'assurer les liaisons entre le casque du pilote et l'unité UHFSS du chasseur. Les accoudoirs ergonomiques sont réglables afin que les mains du pilote soient bien dans l'axe des manchons de commande de vol. Tout l'ensemble du siège Mark III est asservi par des servomoteurs qui permettent d'installer automatiquement le pilote dans la meilleure configuration possible suivant l'accélération instantanée de l'appareil. La partie inférieure du siège est équipée de senseurs gravitationnels qui renseignent le compensateur d'accélération.
14. **Stabilisateur à répulsion.** Ce répulseur magnétique permet de stabiliser le chasseur en vol atmosphérique et d'effectuer des atterrissages et des décollages courts. Le TD-25 en possède un de chaque côté du fuselage.
15. **Cyclotron.** Le HK-09E est un réacteur à accélération de particules ioniques de nouvelle génération. Dopé par des cellules énergétiques indépendantes, ce cyclotron permet un meilleur rendement de l'ionisation des particules neutroniques injectées dans la chambre à fission.
16. **Trains principaux.** Ces deux trains escamotables sous la voilure remplissent les mêmes fonctions que le train avant. Comme ils touchent généralement le sol en premier, ces trains sont particulièrement renforcés au niveau des jambes et des vérins magnétiques, ainsi que des patins à multicouches.
17. **Senseur d'attaque.** Les plaques paraboliques situées sur le fût des canons-lasers sont des senseurs de type ROP (voir le chapitre **Appareillages d'astronefs**). Toutes les informations recueillies par cette antenne sont envoyées directement au calculateur de tir intégré au ordinateur principal. Chaque tir est analysé sur l'écho de son impact sur la cible par les senseurs d'attaque qui corrigent automatiquement l'alignement des canons de quelques degrés.
18. **Canon-laser.** L'armement principal du Tempest est constitué de trois canons LB-57 qui constituent la première génération de Turbolasers, et non de *Broninn* modifiés. Ils sont montés aux extrémités des voilures. Le pilote ne peut que les actionner simultanément et les trois rayons lasers sont concentrés sur un unique et même impact, dont le foyer est corrigé automatiquement suivant la distance séparant la cible du chasseur. Le faisceau laser de chaque canon est généré par un cristal de smaragdytt (voir le chapitre Physique élémentaire) fissionné au niveau atomique et enrichi au plasma. La structure de ce cristal s'érode légèrement chaque fois que le LB-57 fait feu, mais sa longévité est de 45 000 tirs environ. Le canon du LB-57 est fabriqué en tantalium cristallisé. Il focalise le rayon laser et le canalise jusqu'à son extrémité.
19. **Capteur cosmique.** Comme tous les astronefs, le chasseur TD-25 est équipé de panneaux qui capturent les rayonnements cosmiques émis principalement par les étoiles. Ces panneaux sont constitués de milliers de cellules photoniques fixées sur un support en bakelitt recouvert d'une couche de si-

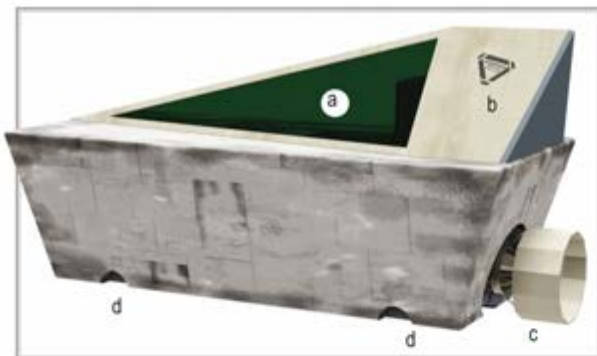
licum. Ces cellules de type SCGC (voir le chapitre **Appareillages d'astronefs**) canalisent les particules cosmiques vers le convertisseur énergétique.

20. **Tuyère magnétique.** Le cyclotron est équipé d'une tuyère à plaques vectoriales destinée à orienter le flux ionique. Cette tuyère magnétique constitue la commande de trajectoire du chasseur.
21. **Batteries énergétiques.** L'énorme quantité d'énergie pure nécessaire au fonctionnement du chasseur est stockée dans ces compartiments accumulateurs dont la coque en iridium (voir le chapitre **Physique élémentaire**) empêche efficacement toute fuite de particules énergétiques.
22. **Convertisseur énergétique.** Les rayonnements cosmiques, une fois capturés par les panneaux sensoriels, sont converties en énergie pure et sont emmagasinés dans des batteries. Ce convertisseur sépare également les neutrinos de l'énergie recueillie pour les envoyer directement vers les cellules d'admission du cyclotron.
23. **Senseur passif arrière.** Un senseur-avertisseur de type RE (voir le chapitre **Appareillages d'astronefs**) est installé à l'arrière du chasseur. Il a pour fonction de prévenir instantanément le pilote, dès qu'il détecte un astronef en approche ou des ondes indiquant un balayage sensoriel actif (senseurs d'attaque).
24. **Cabine de pilotage.** La capsule de sauvetage AEC-25 est une cabine de pilotage montée sur un système d'éjection énergétique. En voici les principaux composants :
 - a) **Verrière.** Fabriquée en silicium (voir le chapitre **Physique élémentaire**) blindé, la verrière, polarisée par des cristaux liquides, s'obscurcit automatiquement pour protéger le pilote des « flash » dus principalement aux explosions nucléiques, mais aussi des radiations cosmiques dangereuses. La partie antérieure s'escamote vers l'avant grâce à des vérins magnétiques afin de permettre d'accéder à l'habitacle.
 - b) **Soute à équipement.** Ce compartiment blindé rassemble les principaux modules de secours.

c) **Microtron.** La propulsion est assurée par un Microtron HK-02 qui permet à la cabine AEC-25 d'être autonome aussi bien dans l'espace que dans l'atmosphère d'une planète. La tuyère magnétique est reliée à une interface connectée aux commandes de vol via la soute à équipement.

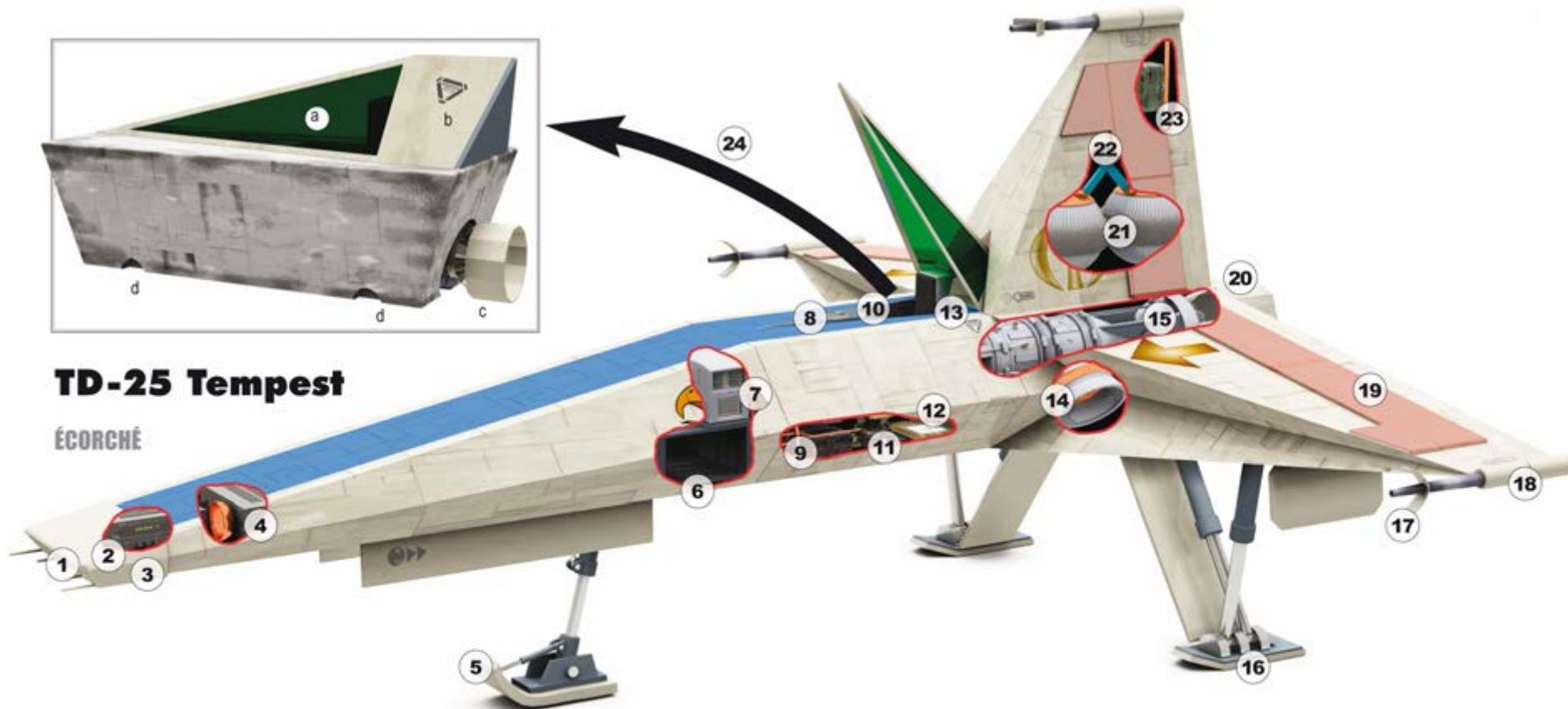
d) **Répulseurs de pose.** Dépourvue d'atterrisseurs, la cabine est ralenti dans sa chute vers une planète par une série de répulseurs magnétiques.

Écorché page suivante



TD-25 Tempest

ÉCORCHÉ



LISTE DES PRINCIPAUX COMPOSANTS

Voir pages 19 et 20 pour la description de ces composants

1. Antennes de radio UHFSS
2. Unité de radio
3. Dôme
4. Equipement sensoriel principal
5. Train de pose avant
6. Soute à marchandises
7. Computeur principal

8. Projecteur holographique
9. Système de survie
10. Tableau de bord
11. Système d'éjection
12. Compensateur d'accélération
13. Siège anatomique
14. Stabilisateur à répulsion

15. Cyclotron
16. Train de pose principal
17. Senseur d'attaque
18. Turbolaser
19. Capteur cosmique
20. Tuyère magnétique
21. Batteries énergétiques

22. Convertisseur énergétique
23. Senseur passif arrière (RE)
24. Cabine éjectable
 - a) Verrière
 - b) Soute à équipement
 - c) Microtron
 - d) Répulseurs d'atterrissage

Escorteurs

Les escorteurs – ou chasseurs-escorteurs, pour les puristes – sont des astronefs d'escorte et d'interception de faible tonnage. Malgré leur gabarit, ils font tout de même partie de la Chasse Impériale ; mais seuls les membres de la Caste des Mercenaires sont autorisés à les piloter. En effet, la maniabilité d'un tel engin demande une certaine adresse, et des pilotes chevronnés comme les Mercenaires ont été formés pour ça. Néanmoins, quelques astropilotes de la Chasse, expérimentés et audacieux, rejoignent régulièrement la Caste des Mercenaires Impériaux afin de devenir les fins limiers de la Flotte Impériale.

Escorteur F-14

Le **F-14 Falcor** (*escorteur* en andromon), conçu par l'ingénieur CoreLiann, fait partie de la première génération de chasseur d'escorte des Forces de l'Empire. Cet astronef constituait au départ la sécurité spatiale du système majeur Orlesia, succédant ainsi peu à peu au génial mais peu connu **F-4 Imago**, le dernier aéronef militaire modifié pour voler dans l'espace. Certains des premiers **F-14** furent équipés de capteurs topographiques afin de participer activement à l'exploration du système Omega. Au cours de ces dernières décennies, le **F-14** connut d'innombrables modifications destinées à améliorer son astronef ainsi que son armement. Mais c'est avec l'apparition des premiers Pirates de l'espace que le **Falcor** subit un ravalement complet avec des appareillages entièrement révisés et un armement amélioré. Depuis quelques années, cet escorteur a même servi de plateforme d'essai au **XC-5 Contumax**.

La particularité du **F-14** est son fuselage central – totalement inspiré de son prédécesseur, le **F-4 Imago**, dont la cabine de pilotage fait penser au bec d'un rapace (mais au profil plus angulaire). Le Mercenariat (l'art d'être un Mercenaire) implique que les hommes de l'Escadre Spéciale d'Escorte pratiquent différents services de

Escorteur F-14

Modèle : F-14 Falcor
Type : escorteur de défense spatiale
Catégorie : A
Longueur : 25 mètres
Masse (à vide) : 30 900 pods
Équipage : 2
Passagers : 4
Capacité de la soute : 20 fitts cubiques
Propulsion : 2 cyclotrons HK-10S
Autonomie : [2D] minutes
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]
Armes :

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

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

Senseurs :
de détection : 900 notics
d'attaque : 2,5 notics

Coût :
neuf : 1 920 000 ⚡
occasion : 480 000 ⚡

transport, entre deux patrouilles. C'est pourquoi la cabine de pilotage dispose de quatre sièges : celui du pilote, celui du navigateur/canonnière et ceux des passagers occasionnels. Répondant aux normes strictes de sécurité imposées par l'Agence des Technologies et des Réglementations Spatiales (ATRS), le **Falcor** dispose d'une cabine de type **AEC** de première génération qui constitue donc la capsule de sauvetage (voir le chapitre **Appareillages d'astronefs**). Il ne va pas sans dire que les premiers **F-14** de ce début de siècle étaient dotés de sièges éjectables similaires à ceux montés dans les **VP-16 Venum**. Mais un bon nombre de clients empruntaient tout de même ces taxis ignorant les sérieux dangers qu'ils encouraient...

La voilure à géométrie variable du **Falcor** lui confère un excellent comportement en vol atmosphérique et lui permet un gain de place dans les ateliers exigus des croiseurs interstellaires. Ses deux énormes entrées d'air disposent de grands filtres chimiques capables d'ana-



lyser les différents composants d'une atmosphère et

d'en extraire la trioxine afin de la stocker dans des réservoirs à haute pression. Ainsi, les occupants disposent d'une importante autonomie en air respirable sans avoir recours systématiquement au convertisseur chimique de la climatisation interne.

Les deux gros cyclotrons **HK-10S** propulsent le **F-14** à la vitesse de la lumière et lui permet des accélérations impressionnantes en combat. Le navocomputeur de type *Siennan* est un appareillage de première génération qui a servi à concevoir celui du **TD-25 Tempest**. Le Turbolaser de type **TL**, d'une puissance de 36 kilotronics est contrôlé par un senseur d'attaque *Nordoxikann*.

La partie inférieure du fuselage renferme deux silos lance-missiles à projectile **MAC-10** anti-chasseurs équipés de senseurs *Siennan* hyper-sophistiqués. On prétend qu'un Mercenaire expérimenté peut, grâce à ces senseurs de visée, lancer un missile dans l'écouille d'une navette d'assaut, à 900 kilomètres de distance, et dans une pluie de micro-météorites ! La précision et la sensibilité des senseurs montés à bord du **F-14** sont autant d'atouts qui ont servi à concevoir la plateforme de son successeur, le **XC-5 Contumax**.

La soute du **Falcor** est capable d'emporter un véhicule de type **Leviceler** monté sur un système d'auto-largage. Malgré son grand âge, le **F-14** est encore aujourd'hui largement utilisé dans les escadres mercenaires des Forces de l'Empire et aucune autre version n'a été conçue pour d'éventuelles améliorations.

Escorteur XC-5

Le **XC-5 Contumax** (*rebelle* en andromon) ressemble à une grande aile delta inversée et surmontée d'une voilure, le tout traversé par un fuselage central. La conception de cet appareil d'escorte de nouvelle génération est due à la recrudescence des attaques pirates contre les convois de l'Empire Millénique. Il fallait un astronef de combat capable de faire face à n'importe quelle menace aussi bien représentée par des chasseurs stellaires que des bâtiments de guerre. C'est l'ingénieur YaniSolann qui a été le premier à présenter une nouvelle plateforme de combat d'un concept tout à fait nouveau. Cependant, la plus grande partie de sa mission resterait l'escorte des croiseurs impériaux et la défense spatiale.

Escorteur XC-5

Modèle : XC-5 Contumax

Type : escorteur d'interdiction spatiale

Catégorie : A

Longueur : 30 mètres

Masse (à vide) : 44 400 pods

Équipage : 2

Passagers : 4

Capacité de la soute : 26 fitts cubiques

Propulsion : 2 cyclotrons HK-11

Autonomie : [3D+2] minutes

Vitesse aérienne : 2,1 sonics (90/700)

Vitesse stellaire : 1,1 célérité [ATTAQUE]

Facteur célérique : [0.9]

Maniabilité : [+2]

Bouclier : [42]

Points de structure : [60]

Facteur de taille : [+7]

Armes :

1 turbolaser TL-55B

Précision : [12]

Dommages : [7D]

Portée : 3 000 mètres [MOYENNE]

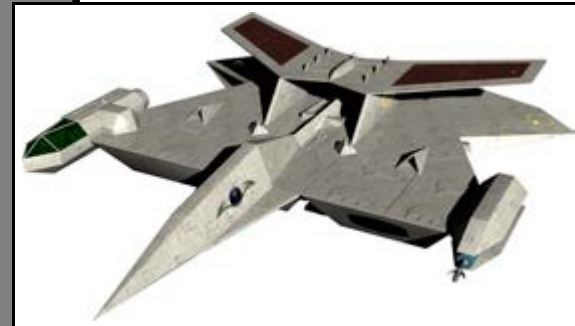
2 tourelles-lasers bitubes B2-G

Précision : [12]

Dommages : [5D×2] chacune

Portée : 1 000 mètres [COURTE]

La première innovation du Contumax réside dans son hyper-propulsion io-



2 missiles antichasseurs mAC-10

Précision : [automatique]

Cadence de tir : 2

Dommages : [3D×3]

Portée : 3 000 mètres [MOYENNE]

2 missiles anticroiseurs mAC-50

Précision : [automatique]

Cadence de tir : 1

Dommages : [3D×3]

Portée : 15 000 mètres [LONGUE]

3 mines magnétiques 2m-410

Précision : néant

Cadence de tir : 2

Dommages : [3D×3]

Portée : 1 000 mètres [COURTE]

Senseurs :

de détection : 1 000 notics

d'attaque : 3 notics

Coût :

neuf : 2 880 000 ₮

occasion : 1 440 000 ₮

nique équipée de deux cyclotrons à sur-génération intégrée **HK-11**. Grâce à ces nouveaux réacteurs à ions, l'escorteur **XC-5** devient le premier astronef à voler en hyperspace au-delà de la vitesse-lumière, un concept astrophysique encore inexploré jusqu'à présent par la communauté scientifique de l'Empire Millénique.

Les dernières études relatives à l'hyper-propulsion du **Contumax** restent encore du domaine du secret militaire et très peu de personnes en connaissent le contenu. En vol sub-spatial, le **Contumax** reste aussi imbattable car il est capable de distancer en vitesse pure la plupart des astronefs sillonnant le Troisième Quadrant de cette galaxie.

Le blindage énergétique du **XC-5** est assez conséquent pour un astronef de ce tonnage sans n'affecter pour autant ses performances astronautiques, ni son aspect général. Les plaques photomagnétiques à déflexion-laser ont été conçues par l'ingénieur MyoMann. Ces éléments alimentés par des cellules énergétiques intégrées sont totalement autonomes et n'affectent pas les batteries principales de l'astronef. Ainsi, une plaque de blindage perdue ne provoque aucune fluctuation dans l'alimentation de ses congénères, et en aucune mesure sur l'alimentation générale de l'appareil ce qui le rend plus opérationnel et moins vulnérable lors d'un combat, au cœur des tirs croisés des lasers ennemis. Ce concept de blindage est issu directement de celui utilisé sur les croiseurs interstellaires.

Bien que le **Contumax** a été conçu à l'origine pour escorter les bâtiments de guerre et les cargos spatiaux, son armement offensif n'a pas été négligé. Celui-ci consiste à un Turbolaser de type **TL** de 42 kilotronics alimenté par des accumulateurs énergétiques renforcés afin de lui permettre de tirer des décharges lasers plus puissantes, même si cela à pour conséquence d'accélérer l'usure du cristal émetteur. L'armement secondaire est composé d'un silo lance-missiles contenant quatre tubes à projectiles nucléiques, soit deux **MAC-10** anti-chasseurs et deux **MAC-50** anti-croiseurs. Si le **XC-5** sait attaquer, il sait aussi très bien se défendre grâce à ses deux tourelles-lasers en position dorsale, protégeant ses flancs. Ces tourelles automatiques sont toujours basées sur le concept de deux **Broninn** synchronisés et montés sur un gyroscope lui-même piloté par un Computeur de visée indépendant. Enfin, comme cet escorteur est aussi capable d'infiltrer aisément les lignes ennemies, il a été doté d'un tube lance-mines dont le magasin contient trois mines magnétiques **2M-410**.

Le Contumax possède également un équipement complet de détection et de communication. La plupart de ses appareillages ont été logés dans la partie avant du fuselage central, tandis que les systèmes de secours sont, quant à eux, dissimulés à l'intérieur même de la coque. Ils comprennent : des senseurs de poursuite au sol,

des senseurs à longue portée actifs et passifs, et des senseurs d'attaque à courte portée. Le système de communication du **XC-5** est très puissant et est équivalent à celui d'un aviso. Sa radio intercom (courte portée) et sub-spatiale (longue portée) comprend un programme de brouillage sensoriel très performant, qui peut dissimuler l'astronef derrière un écran de parasites de toutes sortes. Il est également capable de bloquer les transmissions des astronefs avoisinants.

Afin de gérer la myriade d'instruments sophistiqués qui équipent le **Contumax**, un Computeur extrêmement performant a été intégré dans l'escorteur. À l'origine, cet ordinateur de bord était un Kintium 800 mise au point par l'ingénieur HanxeWargelann, destiné aux croiseurs de classe *Nautilus*. Pour gérer efficacement le **XC-5**, ce Computeur a été doté d'un cerveau bioénergétique de Betadroid qui lui sert d'ordinateur principal et de mémoire auxiliaire. Le ProLogic 800 contient un système d'exploitation multitâche extrêmement performant dont l'interface vidéo est reliée à un écran holographique à commandes tactiles. Ce Computeur de nouvelle génération est capable de calculer un saut en hyperspace tout en contrôlant le bon fonctionnement des autres appareillages de bord comme les calculateurs de tir et les systèmes de survie. Sa mémoire cybernétique contient la plupart des cartes cosmographiques que possèdent les croiseurs interstellaires ainsi qu'une mise à jour automatique, via un modem UHFSS.

Les systèmes de survie du **XC-5** sont très performants. La cabine de pilotage déportée sur la droite de l'appareil, est une capsule de sauvetage de type **AEC** dotée d'une véritable climatisation trioxydrique et d'une plateforme antigravitationnelle à compensateurs accélérométriques. Le système de survie principal de l'astronef, quant à lui, un véritable générateur chimique à traitement et recyclage atmosphérique, est destiné à climatiser la cabine de séjour ainsi que les coursives techniques.

À l'origine, le **Contumax** était prévu de transporter deux passagers comme son prédécesseur. Mais les performances de ses systèmes de survie lui permettent d'en transporter quatre au total, en plus des deux membres d'équipage. En effet, le **XC-5** est équipé de deux capsules de sauvetage de type **LC**, logées dans les flancs latéraux de la coque principale.

L'escorteur **XC-5** reste aussi un astronef d'appui logistique capable d'emporter un véhicule blindé comme le **Celer T-47**.

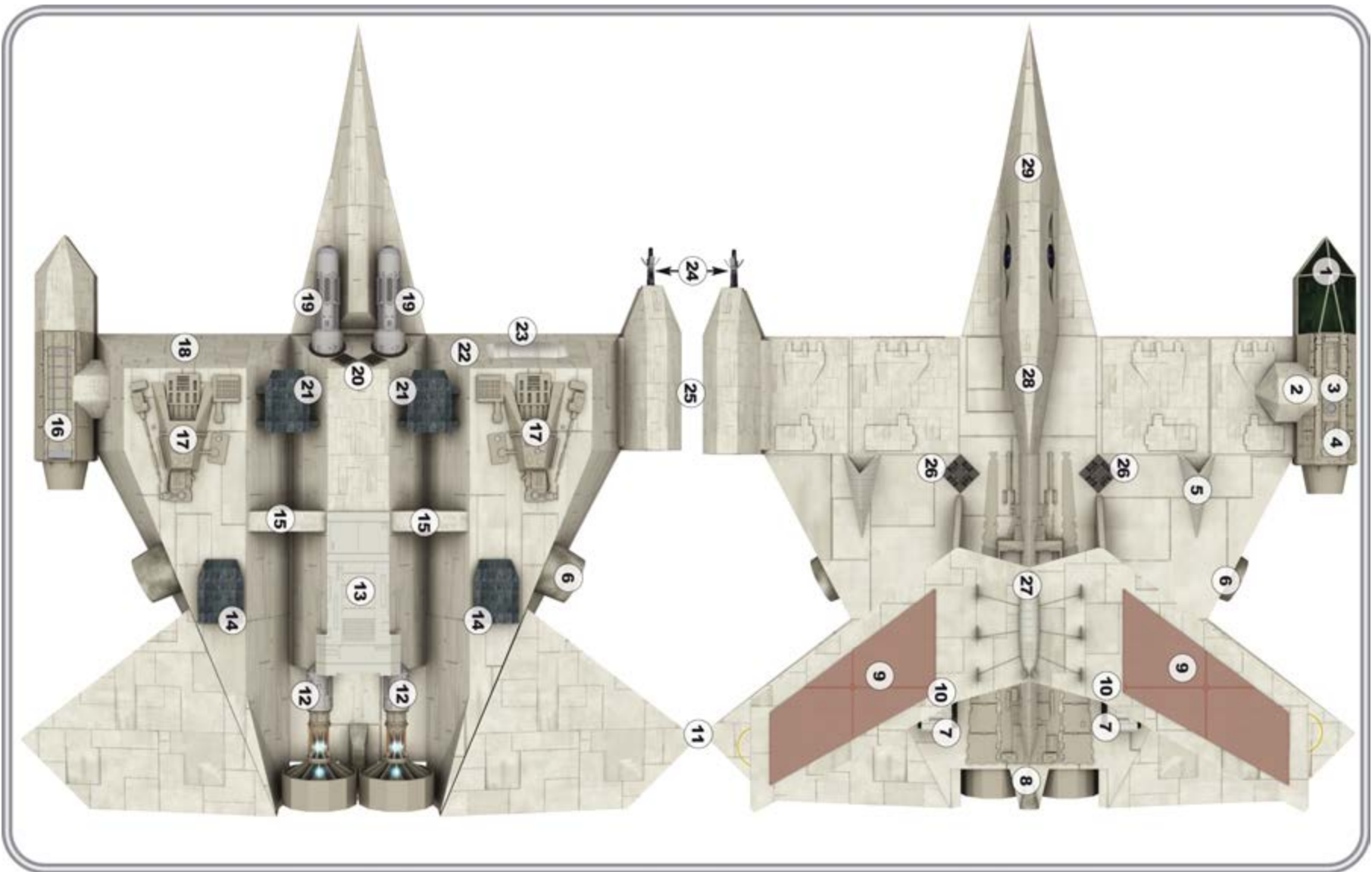
Après avoir prouvé son incroyable efficacité au combat lors d'importantes escarmouches contre des astronefs de guerre pirates, le **XC-5 Contumax** constitue à présent une véritable riposte à la menace de l'Armada des Ténèbres. D'ailleurs, les impériaux ne comptent pas en rester là car déjà un nouveau modèle est expérimenté sur la base secrète de la Compagnie impériale des technologies aériennes et spatiales (CITAS). Ce nouvel escorteur, baptisé **XC-5II Ultor**, est équipé d'un rayonneur atomique capable de tripler la puissance de son Turbolaser. Cette arme absolue est classée « Secret Impérial » sous la dénomination « Rayon Delta » (voir le livre des **Forces en présence**).

Illustrations page suivante.

Escorteur interstellaire **XC-5 Contumax**

Dossier technique

- | | |
|---|---|
| 1 Poste de pilotage | 16 Rampe d'accès principale |
| 2 Nacelle de survie | 17 Système de survie et unité sensorielle |
| 3 Écoutille de service | 18 Quartiers d'équipage |
| 4 Nacelle de survie AEC-5 | 19 Missile MAC-50 |
| 5 Filtre atmosphérique | 20 Missiles MAC-10 |
| 6 Capsule de sauvetage LC-5 | 21 Train de pose avant |
| 7 Batterie laser B-2G | 22 Quartiers des passagers |
| 8 Lance-mines Arakyd | 23 Baie en silicum blindé |
| 9 Panneau cosmique | 24 Canon laser TL-55B |
| 10 Voilure escamotable (hangar) | 25 Nacelle du canon laser |
| 11 Aileron atmosphérique escamotable (hangar) | 26 Stabilisateur hyper-spatial |
| 12 Cyclotron à hyper-propulsion HK-11 | 27 Antennes UHFSS |
| 13 Soute à fret | 28 Compartiment des batteries |
| 14 Train de pose principal | 29 Compartiment des senseurs |
| 15 Coursives | |



Transports spatiaux

Pour que l'économie impériale puisse fonctionner, il fallait trois choses : des marchandises, des consommateurs et un moyen permettant de proposer les marchandises en question aux dits consommateurs. Dans un marché composé de plusieurs planètes différentes, situées à des centaines de milliers de kilomètres les unes des autres, cette troisième condition était à soigner particulièrement. Quoiqu'il en était, l'argent était toujours bon à prendre. Les différentes agences commerciales de la Compagnie Impériale du Commerce et de l'Industrie (CICI) en gagnèrent suffisamment pour, à la fois, sauver la subsistance des biens de l'Empire Millénaire et maintenir leurs astronefs en activité. Le chiffre d'affaires de cette compagnie impériale peut parfois atteindre plusieurs milliards de pecuns chaque année.

Des centaines d'appareils – cargos et navettes – sillonnent l'Empire Millénaire en permanence pour exploiter et transporter leur gagne-pain. Les transporteurs interplanétaires se relaient sans relâche, en dépit des Pirates de l'espace. Cependant, la mise en place du « Mercenariat » par les hommes de l'Escadre Spéciale d'Escorte a contribué à secourir certains transports de marchandises ou de personnes importantes grâce aux escorteurs dotés de leur armement défensif.

Barges

Les barges, dites « stratosphériques », sont les « bêtes de somme » du commerce interplanétaire de l'Empire Millénaire. Ces astronefs de moyen tonnage à court rayon d'action sont dotés de cyclotrons puissants et de vastes soutes, afin de pouvoir acheminer rapidement et efficacement les marchandises entre les cargos spatiaux et les petites et moyennes cités impériales.

Dans l'Empire Millénaire, les planètes colonisées comptent très peu de grandes cités pourvues d'un grand astroport capable d'accueillir des astronefs comme les

Barge commerciale

Modèle : BS-58 Opifex

Type : barge stratosphérique de liaison logistique

Catégorie : B

Longueur : 95 mètres

Masse (à vide) : 525 000 pods

Équipage : 4

Passagers : 0

Capacité de la soute : 3 520 fitts cubiques

Propulsion : 3 cyclotrons HK-09G

Autonomie : [1D] minutes

Vitesse aérienne : 0,9 sonic (20/300)

Vitesse stellaire : 0,3 célérité [CROISIÈRE]

Facteur célérique : [3.3]

Maniabilité : [0]

Bouclier : [0]

Points de structure : [72]

Facteur de taille : [+10]

Armes : aucune

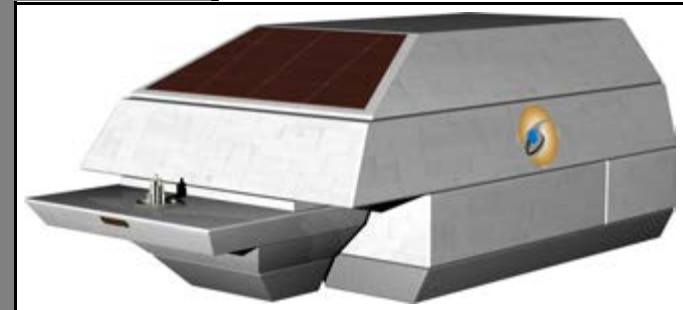
Senseurs :

de détection : 1 notic

Coût :

Neuf : 1 920 000 ₮

Occasion : 480 000 ₮



cargos spatiaux ou les paquebots de croisière. Or, beaucoup de villes moyennes ou de village sont absolument incapables de subvenir à leurs propres besoins alimentaires. Pour éviter la famine, ces agglomérations doivent donc être constamment approvisionnées par l'extérieur. Par voie terrestre, la chose est plutôt délicate car les distances moyennes entre deux cités sont considérables et les délais de livrai-

Barge de débarquement

Modèle : X-23 Incom

Type : barge stratosphérique de débarquement militaire

Catégorie : B

Longueur : 74 mètres

Masse (à vide) : 486 000 pods

Équipage : 1 droïde

Passagers : 0

Capacité de la soute : 100 soldats ou 10 blindés

Propulsion : 3 cyclotrons HK-09G

Autonomie : [1D+2] minutes

Vitesse aérienne : 0,9 sonic (30/300)

Vitesse stellaire : 0,3 célérité [CROISIÈRE]

Facteur célérique : [3.3]

Maniabilité : [0]

Bouclier : [54]

Points de structure : [72]

Facteur de taille : [+9]

Armes :

1 tourelle-laser B2G

Précision : [12]

Dommages : [5D×2]

Portée : 1 000 mètres [CourTe]

Senseurs :

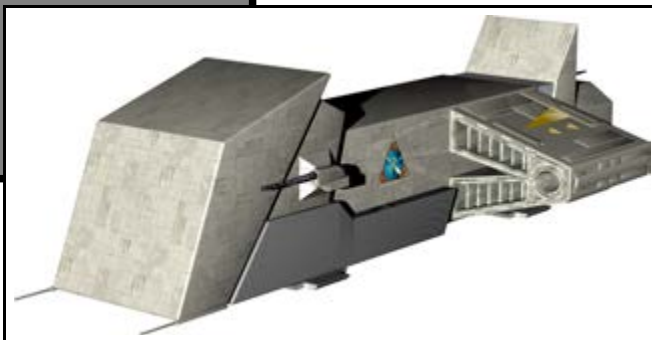
de détection : 2 notics

d'attaque : 1 notic

Coût :

Neuf : 2 880 000 ₮

Occasion : 1 440 000 ₮



pourvues de plaques énergétiques anti-lasers afin de se protéger des attaques venant du sol.

L'équipage standard d'une barge est composé d'un astropilote, d'un navigateur, d'un responsable de fret et d'un commandant de bord. Mais les versions militaires ne sont généralement manœuvrées que par un droïde qui fait office d'équipage. Les derniers modèles sont même équipés d'un ordinateur de type Beta-droid qui contrôle entièrement la barge de façon autonome. Comme les barges opèrent généralement au sein d'une planète colonisée par l'Empire Millénique, elles ne sont ni blindées, ni armées. Seules les barges militaires de débarquement de type **X-23** sont

Barge de transbordement

Modèle : BS-99 Aquila

Type : barge spatiale porte-container

Catégorie : B

Longueur : 70 mètres

Masse (à vide) : 170 000 pods

Équipage : 3

Passagers : 0

Capacité de la soute : 150 fitts cubiques (container)

Propulsion : 3 cyclotrons HK-09G

Autonomie : [3D] minutes

Vitesse aérienne : 0,9 sonic (30/300)

Vitesse stellaire : 0,3 célérité [CROISIÈRE]

Facteur célérique : [3.3]

Maniabilité : [+1]

Bouclier : [0]

Points de structure : [72]

Facteur de taille : [+9]

Armes : aucune

Senseurs :

de détection : 2 notics

Coût :

Neuf : 1 920 000 ₮

Occasion : 960 000 ₮



La barge de transbordement de type **BS** sert au transfert de marchandises entre deux cargos et ce, exclusivement dans l'espace. La plupart des cargos spatiaux de type **SCR-130** disposent d'une barge **BS-99** pour faciliter la manœuvre.

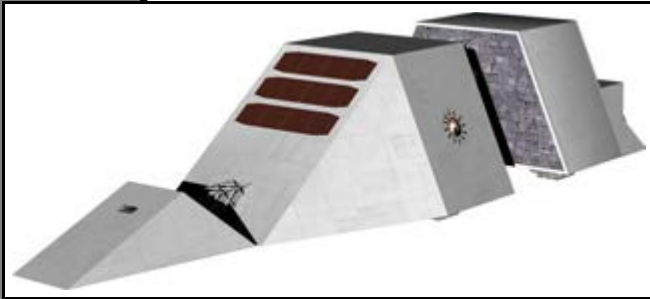
Les barges et les cargos spatiaux sont dotés de sas et de systèmes d'arrimage standardisés afin de faciliter le transfert des marchandises.

Cargos spatiaux

Les cargos assurent la plus grande partie des transports de marchandises entre les planètes de l'Empire Millénique. Il en existe quelques modèles différents fabriqués par la CITAS. En dépit de cette variété, rien ne ressemble plus à un cargo qu'à un autre cargo ; après tout, il n'y a pas trente-six façons de fabriquer ce qui est essentiellement : un gros container auquel a été adaptée une propulsion ionique.

Cargo spatial

Modèle : SCR-130 Spaciocargir
Type : cargo spatial de transport commercial
Catégorie : B
Longueur : 310 mètres
Masse (à vide) : 763 000 pods
Équipage : 4
Passagers : 0
Capacité de la soute : 9 370 fitts cubiques
Propulsion : 5 cyclotrons HK-09G
Autonomie : [1D] heures
Vitesse aérienne : 0,6 sonic (10/200)
Vitesse stellaire : 0,1 célérité [LENTE]
Facteur célérique : [10]
Maniabilité : [-1]
Bouclier : [0]
Points de structure : [90]
Facteur de taille : [+14]
Armes : aucune
Senseurs :
de détection : 10 notics
Coût :
Neuf : 5 760 000 ₮
Occasion : 1 440 000 ₮



Afin de réduire leurs coûts de fonctionnement et d'accroître leur rentabilité, les cargos sont des appareils aux dimensions relativement grandes. En effet, même si toutes les capitales planétaires sont équipées d'un astroport interstellaire aux dimensions importantes, elles ne peuvent toujours pas accueillir des astronefs de fort tonnage.

Jusqu'en 965-2, les cargos pouvaient desservir les mégapoles impériales et les principaux centres miniers, alors que la plupart des autres spatiodromes ne pouvaient accepter que des astronefs de petites dimensions comme les barges. À la suite d'une importante attaque des Pirates de l'espace sur un important centre minier d'Omega (bande dessinée **TomaxBrenn, le mercenaire impérial**), les cargos spatiaux ne pouvaient plus desservir directement les planètes. Ce contre-temps obligea la CICI d'équiper tous ses cargos d'une ou plusieurs barges afin d'acheminer les marchandises jusqu'au relais technique de la cité à approvisionner.

La soute des cargos spatiaux occupe la plus grande partie de l'espace disponible à bord. Cette soute n'est en fait rien d'autre qu'une vaste salle nue pouvant être

Cargo spatial

Modèle : AT-4 Axiom
Type : cargo spatial de raffinage
Catégorie : B
Longueur : 125 mètres
Masse (à vide) : 350 000 pods
Équipage : 4
Passagers : 0
Capacité de la soute : 4 500 fitts cubiques (raffinerie)
Propulsion : 3 cyclotrons HK-09G
Autonomie : [2D] heures
Vitesse aérienne : 0,6 sonic (10/200)
Vitesse stellaire : 0,3 célérité [CROISIÈRE]
Facteur célérique : [3.3]
Maniabilité : [-1]
Bouclier : [0]
Points de structure : [84]
Facteur de taille : [+11]
Armes : aucune
Senseurs :
de détection : 7 notics
Coût :
Neuf : 2 880 000 ₮
Occasion : 720 000 ₮



compartimentée en fonction des marchandises transportées. Comme il arrive parfois qu'un cargo soit utilisé afin d'acheminer de la machinerie lourde sur Barthelima, avant d'emmener ensuite des ogives nucléiques et des denrées alimentaires sur Antarius, les cargos spatiaux offrent la possibilité de modifier les conditions gravitationnelles, atmosphé-

riques et thermiques qui règnent dans les compartiments de leur soute ; ils peuvent ainsi transporter en toute sécurité une grande variété de cargaisons différentes. Le **SCR-130 Spaciocargir** présente l'avantage unique de posséder trois soutes distinctes et autonomes possédant chacune leur propre système de climatisation.

Venant en second après la soute – en ce qui concerne la place occupée à bord – il y a les cyclotrons, sans oublier les générateurs énergétiques. S'ils sont puissants, les cyclotrons des cargos sont aussi relativement poussifs. Ils ont été surtout conçus afin d'acheminer des marchandises d'une planète à une autre et n'ont pas pour vocation de pouvoir semer des astronefs pirates. C'est pour cela que les Mer-

centaires impériaux sont de plus en plus sollicités par la CICI pour escorter les cargos spatiaux dont la cargaison est extrêmement importante et ne doit en aucun cas tomber entre les mains ennemies.

La CITAS n'a prévu aucune arme et aucun blindage lors de la conception de ses cargos. Ainsi, depuis l'avènement de la Force Noire, les commandants de bord des cargos font plutôt confiance aux patrouilles de chasse des Forces de l'Empire et aux services de ses Mercenaires.

Le reste de l'espace disponible à bord est occupé par un petit poste de pilotage et les quartiers d'équipage. Les cargos spatiaux sont équipés de Calculateurs bas-de-gamme. Leurs senseurs sont rudimentaires et se réduisent parfois à de simples détecteurs anti-collision et à des émetteurs sub-spatiaux. Leurs systèmes de pilotage automatique ne sont guère meilleurs. Ils sont, le plus souvent, tout juste capables de maintenir un cap prédéterminé et nécessitent un pré-réglage manuel à chaque changement de route. De plus, comme la majorité des cargos se contentent généralement de parcourir les routes commerciales principales et de fréquenter le système majeur Orlesia, qui sont très bien cartographiés, ils sont dépourvus de navo-computeur sophistiqué.

En règle générale, les cargos spatiaux de l'Empire Millénique sont extrêmement robustes et fiables. Ils peuvent subir des dommages et continuer à fonctionner, même après avoir pratiqué de nombreux voyages. Évidemment, les modèles les plus anciens et les appareils fatigués réclament sans cesse des réparations, des réglages et des remplacements de pièces. Cependant, un modèle semble avoir traversé les âges sans trop de dommages, c'est le SCR-130 Spaciocargir conçu par l'ingénieur CoreLiann, il y a près de neuf cents années standards.

Certains cargos ont été modifiés et adaptés afin d'accomplir des tâches spécialisées. Le plus souvent, ils sont employés comme plateforme de raffinage afin de ramener des minerais d'un système et arriver dans l'autre avec de la matière industrielle. C'est le cas du **SCR-130B Purgarium**, une version modifiée du **Spaciocargir**. Cependant, depuis une vingtaine d'années, des modèles plus récents sont sortis des ateliers lunaires de la CITAS, des cargos plus petits mais tout aussi efficaces.

Bien que la majorité des cargos spatiaux appartiennent à la CICI, certains industriels indépendants possèdent leurs propres cargos, qui sont généralement de moyen tonnage, comme le **AT-4 Axiom**.

Navettes spatiales

Dans l'espace, les passagers constituent souvent la plus rentable des cargaisons. Diplomates, dignitaires, négociants, commerçants, hommes d'affaire et scientifiques ont tous besoin de voyager entre les planètes et les systèmes de l'Empire Millénique.

L'usage des hyper-propulseurs cyclotroniques ne s'étant pas largement répandu, mais les principales routes spatiales ayant été soigneusement cartographiées, des quantités de gens peuvent donc aujourd'hui s'offrir des vacances aux quatre coins du Troisième Quadrant connu. Pour faire face à cette demande, des astronefs de toutes sortes – du petit appareil intrasystème au gigantesque paquebot interstellaire – parcourent sans relâche les routes spatiales.

Les voyages spatiaux sont relativement peu coûteux et ils peuvent permettre de réaliser d'énormes bénéfices, particulièrement le long des itinéraires interplanétaires les plus fréquentés. La grande Compagnie Impériale du Tourisme Interstellaire (CITI) dispose d'une véritable flotte de navettes de ligne et de croisière, constamment employées à temps complet au travers du Troisième Quadrant connu.

Navette de ligne

Modèle : X-2002 Radius

Type : navette spatiale de liaison

Catégorie : B

Longueur : 70 mètres

Masse (à vide) : 171 000 pods

Équipage : 12 (dont 9 hôtesses)

Passagers : 130 (dont 30 en cabines)

Capacité de la soute : 90 fitts cubiques

Propulsion : 3 cyclotrons HK-09G

Autonomie : [6D] minutes

Vitesse aérienne : 1,2 sonic (30/400)

Vitesse stellaire : 0,9 célérité [CROISIÈRE]

Facteur célérique : [1.1]

Maniabilité : [+1]

Bouclier : [0]

Points de structure : [72]

Facteur de taille : [+9]

Armes : aucune

Senseurs :

de détection : 3 notics

Coût :

Neuf : 1 920 000 ₮

Occasion : 480 000 ₮



La sécurité des passagers, la qualité du service à bord et le respect des horaires dépendent évidemment d'un grand nombre de facteurs, dont le prix du billet n'est pas le moindre. Les navettes de ligne interplanétaires ou de liaison interurbaine sont peut-être moins chères, mais elles offrent rarement des garanties d'un confort comparable à celui des luxueux paquebots interstellaires. Ces grands astronefs proposent en effet toutes sortes de distractions et d'agréments à leurs passagers.

Une dizaine de modèles différents d'astronefs de transport sont actuellement en service dans tout l'Empire Millénique. Tous ces appareils observent une réglementation très stricte en matière de sécurité : leurs systèmes de survie peuvent assurer 120 % de leurs besoins normaux ; tous leurs appareillages sont dotés de systèmes de secours ; chaque appareil emporte à son bord assez de capsules de sauvetage et de barges pour permettre l'évacuation de tous ses occupants ; leurs navigateurs, astropilotes, techniciens et commandants de bord ont subi un entraînement intensif ; enfin, tous ces engins sont pleinement assurés contre tous les retards et les dommages causés par les pannes mécaniques, les collisions, les Pirates de l'espace ou les « catastrophes naturelles ».

Réservation des places

Comme il existe un trafic important entre les planètes de l'Empire Millénique, il est relativement facile de réserver des places pour toutes les destinations. Ainsi, les passagers peuvent, s'ils le désirent, réserver et payer à l'avance leurs places à bord des vols réguliers comme les liaisons interplanétaires. Certaines agences de la CITI proposent d'ailleurs des réductions quand les tickets sont achetés suffisamment tôt. Il est par contre moins facile de trouver des appareils en partance pour le système Omega ou des régions plus éloignées. En effet, depuis l'avènement de la Force Noire et de ses Pirates de l'espace, la CITI a décidé de restreindre ses croisières omegon et ces rares vols sont souvent effectués sous escorte des Mercenaires impériaux. Les voyageurs en villégiature peuvent par conséquent être obligés d'attendre pendant des semaines un astronef en destination d'Omega. Sinon, il leur reste la possibilité de se payer directement les services d'un Mercenaire, ou bien de louer carrément un appareil, ce qui peut se révéler assez onéreux. Les gouverneurs planétaires soumettent les déplacements interstellaires à un contrôle sévère, notamment lors de troubles ou d'état de crise en présence des Pirates de l'espace. La plupart des agences touristiques respectent scrupuleusement les réglementations et les restrictions imposées à ces déplacements.

Quoiqu'il en soit, les Mercenaires peuvent toujours prendre le risque de transporter des personnes durant un *statu quo* de la Force Noire car ils sont à 100 % garantis contre les dangers d'attaques...

Bien que des personnes munies de documents falsifiés – comme des fausses Mémoires – puissent espérer franchir les contrôles de sécurité des astroports interstellaires pour embarquer à bord des navettes spatiales, cette pratique devenue courante dans Omega est devenue plus hasardeuse depuis que les patrouilles impériales ont pris l'habitude d'arraisonner les astronefs dans le système corrompu, afin de les fouiller. De plus en plus souvent, les agents de la Force Noire, les décadants, les criminels et tous ceux qui ne peuvent s'offrir le luxe d'un vrai faux billet, ont recours, pour leurs déplacements, à des contrebandiers : ce système s'est avéré plus sûr que l'emploi de documents falsifiés.

TRANSPORTS	
Type - Transport / Durée	Tarif
Urbain - autobus / heure	3 p
Urbain - taxi / heure	15 p
Interurbain - autobus / heure	6 p
Interurbain - taxi / heure	30 p
Interurbain - monorail / heure	15 p
Interurbain - navette / minute	6 p
Interplanétaire - navette / minute	12 p
Interstellaire - navette / forfait	300 p
Croisière - paquebot / jour	1 000 p

Navettes de ligne

La catégorie générique « navette de ligne » englobe tous les appareils équipés de cyclotrons standards, d'une longueur inférieure à cent mètres, qui peuvent accueillir moins de deux cents passagers à leur bord et qui relient les cités planétaires ainsi que les planètes. Cependant, les astronefs de transport tombant dans cette catégorie sont le plus souvent les navettes **X-2002 Radius**.

Chaque navette de ligne possède un certificat d'immatriculation planétaire accordé par la Compagnie Impériale des Transports (CIT) et dont le gouverneur local possède une copie. Cela signifie que chaque astronef de liaison est enregistré dans une agence de la CITI sur une planète spécifique, et tout ceci sous la tutelle du gouverneur qui règne sur ce monde. Chacune de ces agences verse ensuite une part de son chiffre d'affaires à la compagnie suivant le nombre de navettes dont elle dispose.

En outre, les agences de la planète gouvernementale Sierra proposent souvent des taxes à des taux plus élevés, car leur chiffre d'affaires est moindre, à cause de l'activité intense des Pirates de l'espace. Le prix des billets s'en ressent donc.

Navette de coisière

Modèle : CVL-900 Caravell
 Type : paquebot stellaire
 Catégorie : B
 Longueur : 110 mètres
 Masse (à vide) : 223 000 pods
 Équipage : 28 (dont 20 hôtesses)
 Passagers : 200 (en cabines)
 Capacité de la soute : 305 fitts cubiques
 Propulsion : 5 cyclotrons HK-09G
 Autonomie : [1D] jours standards
 Vitesse aérienne : néant
 Vitesse stellaire : 0,7 célérité [CROISIÈRE]
 Facteur célérique : [1.4]
 Maniabilité : [-1]
 Bouclier : [0]
 Points de structure : [84]
 Facteur de taille : [+11]
 Armes : aucune
 Senseurs :
 de détection : 4 notics
 Coût : NC



Les navettes de ligne sont subdivisées en deux catégories : les astronefs de liaison interurbaine et interplanétaire. Les lignes régulières qui relient entre elles les planètes de l'Empire Millénique sont contrôlées directement par la CITI. Cette dernière propose un service de qualité et des installations agréables, sinon relativement confortables. En effet, les voyages ne durent généralement que quelques dizaines de minutes n'offrent pas des conditions de vie et des divertissements extraordi-

naires. Beaucoup de navettes de ligne proposent cependant à leur clientèle des cabines de première classe et des salons luxueux.

La plupart des navettes de liaison interurbaine, appelées aussi navettes « stratosphériques », emmènent leurs clients jusqu'à la ville de leur choix. Une fois arrivées à destination, elles embarquent alors de nouveaux passagers.

Aucune navette de ligne n'est équipée de blindage, ni d'arme. Elles sont, par conséquent, vulnérables aux attaques des pirates ou autres commandos de la Force Noire. Elles ne peuvent compter alors que sur les services d'un escorteur, en particulier si le client est une autorité locale ou un puissant homme d'affaire. Il arrive aussi, surtout dans le système Omega, que des astronefs de la Flotte des Ténèbres interceptent des navettes de ligne afin de permettre à leurs passagers de rejoindre les rangs de la Force Noire, de s'approprier des communiqués impériaux

ou de kidnapper des notables et des agents des SIR. Malgré ces risques, l'empereur NotoRiuss répugne à autoriser l'installation d'armes sur des appareils civils, car cela reviendrait à reconnaître que l'Empire Millénique n'est pas capable d'assurer la sécurité de ses citoyens.

Depuis une décennie, les escadrons de soutien de la Flotte Impériale sont équipés de navettes techniques de classe Radius dont la fonction est de servir de frégates médicales et de remorqueurs (avec Magnetolaser). Cependant, ces navettes sont toujours sans blindage et doivent être escortées par des chasseurs. Aucune convention n'existe entre les deux camps en ce qui concerne l'amnistie pour les vaisseaux de secours sur un champ de bataille.

Navettes de croisière

Les navettes de croisière proposent des installations luxueuses, des voyages agréables dans des conditions exceptionnelles de sécurité, des repas somptueux et des divertissements de très grande qualité... à des tarifs plus élevés que ce que la plupart des impériaux gagnent durant un mois complet. Seule une petite partie de la population peut donc s'offrir ne serait-ce qu'une simple croisière à bord d'un paquebot de luxe ; mais comme la CITI ne compte que quelques un de ces mastodontes de l'espace, les places à bord sont retenues au minimum une année standard à l'avance.

La classification générique « navette de croisière » concerne en fait tous les astromoteurs de transport de passagers civils mesurant plus de cent mètres de long et pouvant accueillir plus de deux cents personnes.

Bien qu'ils soient de taille supérieure à celle des navettes de ligne, les paquebots transportent fréquemment autant de passagers qu'elles, tout en proposant des installations spacieuses et toutes sortes de possibilités de divertissements. En outre, comme ils accomplissent des voyages plus longs, ils doivent emporter une bien plus grande quantité de vivres. Tous ces astronefs de transports sont en fait des cargos, ou même de simples coques de type **X-2002** collées ensemble et réaménagées. Dotés d'énormes cyclotrons et d'importants systèmes de survies, ces appareils permettent d'effectuer des croisières d'agrément le long de la périphérie des systèmes impériaux et dans les régions moins fréquentées, avec une relative sécu-

Paquebot de croisière

Modèle : C-3 Ferrybot
Type : paquebot interstellaire
Catégorie : B
Longueur : 360 mètres
Masse (à vide) : 600 000 pods
Équipage : 90 (dont 60 hôtessees)
Passagers : 500 (en cabines)
Capacité de la soute : 900 fitts cubiques
Propulsion : 5 cyclotrons HK-09G
Autonomie : [3D] jours standards
Vitesse aérienne : néant
Vitesse stellaire : 0,1 célérité [LENTE]
Facteur célérité : [10]
Maniabilité : [-1]
Bouclier : [0]
Points de structure : [90]
Facteur de taille : [+14]
Armes : aucune
Senseurs :
de détection : 10 notics
Coût : NC

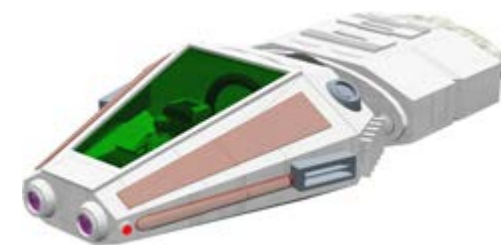


rité. Seuls les croiseurs de la Force Noire ou des engins pirates bien armés peuvent représenter pour eux une réelle menace.

Compte tenue de leur gabarit, les navettes de croisière et autres paquebots interstellaires ne peuvent prendre leurs passagers qu'en orbite. Le transit se fait donc entre l'astroport et le paquebot par navettes de ligne affrétées à ce dernier.

Micronavs

Depuis quelques années se sont développés des appareils de transport miniatures dont la taille est équivalente à celle d'un simple véhicule terrestre. Face à cette nouvelle demande, les astrotechniciens de la CITAS s'en sont donnés à cœur joie et ont conçu une multitude de modèles de micro-navettes spatiales et aériennes. Ce type de vaisseau – expérimenté depuis la fin du stellar 990-2 – a été désigné **CAB**, un sigle mnémotechnique que seuls les ingénieurs de la CITAS savent déchiffrer. Il



existe aujourd'hui trois principaux modèles de **CAB** au sein de l'Empire, mais le modèle 03 semble sortir du lot (roman **Extrastellaires**).

Micronav

Modèle : CAB-03

Type : micro-navette spatiale

Catégorie : A

Longueur : 10,50 mètres

Masse (à vide) : 3 500 pods

Équipage : 1

Passagers : 2 maximum (sans fret)

Capacité de la soute : 500 pods (version fret)

Propulsion : 1 cyclotron HK-09

Autonomie : [1D] minutes

Vitesse aérienne : 0,9 sonic (40/300)

Vitesse stellaire : 0,5 célérité [Croisière]

Facteur célérité : [2]

Maniabilité : [+3]

Bouclier : [0]

Points de structure : [36]

Facteur de taille : [+5]

Armes : aucune

Senseurs :

de détection : 1 notic

Coût :

Neuf : 720 000 ₮

Occasion : 360 000 ₮

Les micro-navettes – ou Micronavs – sont de petits astronefs d'une dizaine de mètres de long qui sont aussi bien employés par des commerçants que des particuliers fortunés, mais aussi par les agents des SIR et les centres miniers en milieu hostile, ou même en simples taxis. Mais ces astronefs miniatures constituent un concentré de technologie de pointe et restent encore onéreux compte tenu du fait qu'ils ne sont pas encore bien répandus. Mais les dirigeants de la CITAS semblent optimistes et pensent en vendre des milliers d'ici à la fin de ce millénaire, si le Grand Concepteur le veut...

Bâtiments de guerre

Il était inévitable que l'Empire Millénique développât des astronefs pour défendre son espace stellaire contre d'éventuels envahisseurs ou tout autre forme de menace pour son intégrité.

Aujourd'hui, ces grands astronefs – dont la taille varie de la navette d'assaut au gigantesque croiseur interstellaire – sont employés aussi bien par les Forces de l'Empire que par la Force Noire dans le cadre de l'affrontement du Bien et du Mal qui règne dorénavant dans le Troisième Quadrant de la galaxie Andromak. En ces temps de conflits interstellaires, ils restent plus indispensables que jamais.

Notes pour le Meneur de Jeu

Pour constituer les équipages de ces astronefs, les personnages ont généralement des codes de compétences en Armes de Tir (Canon ou DEX-5), Astronautique, Navigation, Opération sensorielle et Pilotage Catégorie B.

Échelle de combat

Dans le livre des règles, il est précisé qu'un bâtiment de guerre attaque un astronef de classe inférieur avec une échelle de 10 pour les dommages occasionnés. Il a été omis de préciser que les facteurs de taille (FT) des cibles sont inversés.

Par exemple, un aviso de classe Glokost pris pour cible par un croiseur de classe Comodor voit son FT passer du positif au négatif. Ainsi, le croiseur doit enlever 11 points (FT= -11) à son code d'aptitude lors de son attaque aux Megalasers.

Navettes d'assaut

Bien qu'elles ne soient à proprement parler des bâtiments de guerre, les navettes d'assaut impériales sont capables d'affronter des astronefs de grande taille, et d'acheminer des commandos de Mariners impériaux jusqu'à des croiseurs impliqués dans la bataille. Ces transporteurs de troupes possèdent un sérieux blindage et disposent de puissants senseurs d'attaque et de Turbolasers automatiques.

Navette d'assaut

Modèle : GXM-500 Gama
Type : navette de combat blindée
Catégorie : B
Longueur : 70 mètres
Masse (à vide) : 540 000 pods
Équipage : 4
Passagers : 60 mariners en scaphandres de combat
Capacité de la soute : néant
Propulsion : 3 cyclotrons HK-09G
Autonomie : [4D] minutes
Vitesse aérienne : 0,9 sonic (30/400)
Vitesse stellaire : 0,9 célérité [CROISIÈRE]
Facteur célérique : [1.1]
Maniabilité : [+1]
Bouclier : [54]
Points de structure : [72]
Facteur de taille : [+9]



Armes :
4 turbolasers TL-55 indépendants
Précision : [12]
Dommages : [6D] chacun
Portée : 2 500 mètres [MOYENNE]

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

Senseurs :
de détection : 3 notics
d'attaque : 15 notics

Coût :
Neuf : 2 880 000 ₮
Occasion : 1 440 000 ₮

Le modèle de navette militaire le plus répandu au sein de la Flotte Impériale est la **GXM-500 Gama**. Cette navette de combat est en fait une version blindée de la **X-2002** dont la cabine a été réaménagée pour accueillir des scaphandres de com-

bat **SHA-6**. À cet effet, la carlingue a été séparée en trois parties. La première partie comprend la cabine de pilotage. Depuis cet endroit, un équipage de trois hommes commande tous les appareillages de la navette ; un quatrième membre, l'Officier chef de groupe, supervise les actions menées par les commandos grâce à un équipement sophistiqué audio-vidéo. La partie centrale constitue en fait la pièce maîtresse de la navette. Les scaphandres spatiaux de combat **SHA-6** (voir le chapitre *Équipement divers*) de soixante Marins y sont entreposés quand ils ne sont pas utilisés. Ceux-ci sont alors automatiquement rechargés et entretenus par des appareillages robotisés. Le compartiment est équipé d'écoutes escamotables qui permettent de larguer rapidement les combattants le moment venu. La poupe de l'astronef abrite le compartiment des moteurs avec ses cyclotrons et ses générateurs énergétiques.

Avisos

Depuis l'an 990-2, les chantiers navals secrets de la Force Noire ont développé un nouveau type d'astronef de combat polyvalent. Ce bâtiment de guerre de moyen tonnage est capable aussi bien d'intercepter un chasseur ou une navette d'assaut, que de saborder un croiseur. L'avisostellaire **CTC-300** était unique en son genre avant l'arrivée de son homologue impérial, le **UTS-700**.

Le terme avisostellaire désigne au départ un bâtiment de guerre de taille moyenne, pouvant faire fonction de transport de troupes, d'escorteur, de vaisseau d'interdiction spatiale ou de patrouilleur intrasystème. Son intérieur est de conception modulaire, un peu comme la soute des cargos spatiaux, de telle sorte qu'il est facile de modifier sa configuration en fonction du type de sa mission. Ceci accroît considérablement son efficacité et son importance au sein de la Flotte des Ténèbres.

La version de transport de l'avisostellaire est relativement exiguë et dispose d'une soute de capacité réduite ; la majeure partie de l'espace disponible est en effet occupée par des couchettes pour les troupes, du matériel de campagne et de barges de débarquement. Cependant, il faut seulement quatre membres d'équipage pour manœuvrer efficacement un appareil de ce type.

CTC-300 Glokost

Avisostellaire CTC-300

Modèle : CTC-300 Glokost
Type : avisostellaire polyvalent
Catégorie : B
Longueur : 150 mètres
Masse (à vide) : 2 500 kilopods
Équipage : 4
Passagers : 0
Capacité de la soute : 200 soldats ou 20 blindés
Propulsion : 6 cyclotrons HK-09G
Autonomie : [7D] minutes
Vitesse aérienne : néant
Vitesse stellaire : 0,7 célérité [CROISIÈRE]
Facteur célérité : [1.4]
Maniabilité : [-1]
Bouclier : [66]
Points de structure : [84]
Facteur de taille : [+11]



rien de temps. Les quatre missiles MAC-50 sont là dans le cas d'une mission de sabordage au sein d'une bataille engageant des croiseurs.

En tant qu'astronef d'interception, l'avisostellaire **CTC-300** est lourdement armé. Ses quatre Turbolasers bi-tubes de 60 kilotronics chacun, totalement indépendants et ses quatre missiles nucléiques **MAC-10** sont capables de détruire une escadrille de chasseurs stellaires en un

Armes :

4 turbolasers TL-55B jumelés
Précision : [12]
Dommages : [7D×4]
Portée : 3 000 mètres [MOYENNE]

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

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

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

Senseurs :

de détection : 25 notics
d'attaque : 15 notics

Coût : NC

Toutes les réalisations de haute technologie sont entachées souvent de défauts de conception et le **CTC-300** ne fait pas exception à cette règle. Sa principale déficience est mise en évidence lorsque l'astronef est pris de flanc par des chasseurs ennemis : son collecteur cosmique principal, qui se présente sous la forme d'une énorme quille ventrale installée juste en dessous de la salle des réacteurs, est particulièrement vulnérable à ce type d'attaque. Ses longs panneaux latéraux sont d'une importance capitale ; ils servent à capturer les particules cosmiques qui, une fois converties, constituent l'énergie primordiale de tout astronef. Une destruction même partielle résultant d'un tir de laser ou d'une explosion de missile nucléaire de cette quille peuvent provoquer d'importantes vibrations ou élévation brutale de température dans le générateur énergétique principal et le compartiment des cyclotrons situés juste au-dessus de cet aileron ventral. Dans ce cas, tous les appareillages doivent être immédiatement coupés pour éviter l'explosion du générateur énergétique. Certains compte-rendus font d'ailleurs état de chasseurs impériaux qui sont parvenus à paralyser un aviso de la Force Noire qui les pourchassait, en tirant de façon répétée sur la quille ventrale.

De par cet engouement technologique, le Génie du Mal qui a pensé l'avis **CTC-300** a aussi commis une effroyable erreur de conception dans son système de défense ; en l'occurrence, la position de la tourelle arrière. En effet, les grandes antennes UHFSS latérales, déportées vers l'arrière pour des raisons de résonances magnétiques, se trouvent dans le champ de tir des bitubes lasers, créant ainsi un angle mort dans la protection de l'astronef.

Malgré ces handicaps, l'avis **CTC-300** de la Flotte Pourpre reste une menace non négligeable pour les appareils de la Chasse Impériale et l'équipage d'un escorteur peut se faire des frayeurs en affrontant un tel navire de guerre.

UTS-700 Scula

L'avis **UTS-700** de la Flotte impériale est la réponse technologique à son homologue obscur. Après avoir essuyé la profonde défaite contre la Force Noire, lors de la Bataille de Sierra, le gouvernement impérial d'Omega devait panser ses plaies, tandis que les généraux de la Flotte révisaient leurs copies. Cette épique bataille spatiale qui avait opposé la 5e Flotte de l'Empire Millénique contre l'Armada des

Aviso UTS-700

Modèle : UTS-700 Scula
Type : aviso stellaire polyvalent
Catégorie : B
Longueur : 190 mètres
Masse (à vide) : 3 200 kilopods
Équipage : 4
Passagers : 0
Capacité de la soute : 200 soldats ou 20 blindés
Propulsion : 4 cyclotrons HK-09GTI
Autonomie : [7D] minutes
Vitesse aérienne : néant
Vitesse stellaire : 0,7 célérité [CROISIÈRE]
Facteur célérité : [1.4]
Maniabilité : [-1]
Bouclier : [66]
Points de structure : [84]
Facteur de taille : [+12]



sierra. Mais, par-dessus tout, la redoutable flotte du prince des Ténèbres Hillerr possédait ses premiers **CTC-300** qui avaient changé la donne lors du conflit. Même peu nombreux à l'époque, les avisos de la Force Noire avaient endommagé les

Ténèbres avait démontré que l'ennemi possédait des bâtiments de guerre de même classe, mais avec un armement plus conséquent. Les chasseurs noirs étaient plus lourdement armés que leurs homologues impériaux, d'anciens modèles déjà remplacés dans les autres flottilles de combat du système majeur Orle-

Armes :

4 turbolasers TL-55B jumelés
Précision : [12]
Dommages : [7D×4]
Portée : 3 000 mètres [MOYENNE]

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

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

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

Senseurs :

de détection : 25 notics
d'attaque : 15 notics

Coût :

Neuf : 5 760 000 p
Occasion : NC

deux croiseurs de la flottille impériale sirri et avaient interdit l'espace à la majorité des chasseurs. La clef de la victoire était là.

Ainsi, après avoir examiné les rapports affligeants de la tristement célèbre *Bataille de Sierra*, le Général NorTann, récemment nommé Commandeur des Forces de l'Empire, a décidé de lancer le projet *Mont Scula* (roman *Extrastellaires*). De par les états de services du Général, le Sénat impérial de Barthelima n'a pas hésité une seconde à lui débloquer les crédits pour initier les recherches. L'empereur Noto-Riuss en personne a approuvé la décision du Commandeur, car ils ont tous les deux la ferme intention d'enrayer cette guerre galactique et de préserver les peuples du système majeur, ultime bastion avant le siège de l'Empire Millénique. Si l'ennemi s'introduit dans le système majeur, l'intégrité de l'imperium sera directement menacée.

Après six mois de recherche et d'essais, les ateliers secrets de la CITAS ont sorti le premier prototype de l'avisostellaire baptisé *Mont Scula* – référence à la plus grande chaîne de montagnes sur la planète gouvernementale Barthelima. Cependant, après un grave incident, le prototype a été perdu. Mais la CITAS a pu en sortir un second l'année d'après, compte tenu du fait que l'accident était dû à une erreur humaine, et non technique. C'est fin 992-2 qu'est sortie la version opérationnelle de le **UTS-700** avec ses quatre Turbolasers placés en proue, ses batteries-laser lourdes disséminées sur ses flancs, ses quatre missiles **MAC-10** et ses quatre missiles **MAC-50**. Le premier défaut de l'avisostellaire a été corrigé sur le bâtiment impérial par une meilleure répartition des panneaux cosmiques sur toute la coque. Les antennes UHFSS de dernière génération ont été intégrées dans deux dômes blindés, ne dépassant plus du gabarit de l'astronef. Comme le **CTC-300**, l'avisostellaire impérial peut transporter aussi bien des blindés que des troupes par l'échange de containers spéciaux en modules.

Le seul point commun des avisos est leur capacité de pouvoir déposer des blindés ou des troupes par l'intermédiaire de modules de débarquement de type **CAB** aménagés et récupérables.

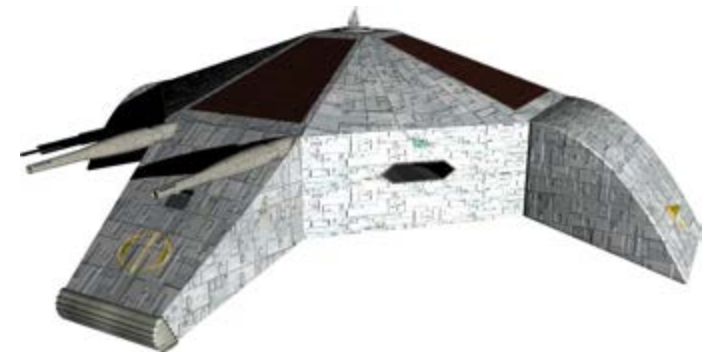
Croiseur de classe « Comodor »

Dessinés par l'ingénieur impérial WallexBlisann, les croiseurs stellaires de classe *Comodor* étaient destinés à l'origine pour la défense spatiale du système majeur Orlesia. Partant pour une patrouille de six mois, ces bâtiments quadrillaient le système solaire en vitesse subluminaire. C'est pourquoi qu'ils n'ont pas été pourvus d'hyper-propulsion et possèdent la dénomination de croiseurs « stellaires » ou « intrasystèmes ». Il y a donc près de cinq cents années standards que les croiseurs de classe *Comodor* sillonnent les confins de l'Empire Millénique.

Et même si les astronefs de guerre modernes ont depuis largement surclassé ces fabuleux appareils, la plupart sont encore directement issus des plans techniques de cette époque. En outre, malgré leur grand âge, les croiseurs stellaires CDR-500 *Comodor* sont encore employés, aussi bien par la Flotte Impériale que par la Force Noire.

Remplacés en grande partie par les croiseurs interstellaires de classe *Nautilator*, les *Comodor* toujours en activité sont souvent relégués à des missions de défense planétaire auxquelles ils sont parfaitement adaptés. Les chefs d'état-majors et les stratèges de la Flotte Impériale les considèrent peut-être comme dépassés, mais ces grands bâtiments de guerre de près d'un kilomètre de long disposent néanmoins d'une puissance de feu suffisante pour faire face à n'importe quel escadron d'attaque ennemi.

À l'avènement des forces du Mal, les bâtiments de classe *Comodor* ont été adaptés afin de remplir deux fonctions principales : la défense planétaire et le transport de troupes et de blindés. Alors que leurs « grand-frères » de classe *Nautilator* privilégient les combats



entre bâtiments de guerre, les **Comodor**, quant à eux, excellent particulièrement à la défense des planètes.

Croiseur de classe « Comodor »

Modèle : CDR-500

Type : croiseur stellaire

Catégorie : B

Longueur : 900 mètres

Masse (à vide) : 57 200 kilopods

Équipage : 504 (dont 300 techniciens)

Troupes embarquées : 2 400 soldats

Appareils embarqués : 24 chasseurs, 8 escorteurs, dropods, barges et blindés

Capacité de la soute : 16 300 fitts cubiques

Propulsion : 5 mégatrons HK-09GTL

Autonomie : [1D] heures

Vitesse stellaire : 0,9 célérité [LENTE]

Facteur célérité : [1.1]

Maniabilité : [-2]

Bouclier : [84]

Points de structure : [102]

Facteur de taille : [+16]

sont également équipés de seize batteries de Turbolasers bitubes qui sont spécialement destinées aux combats dans l'espace dans un but défensif contre les appareils de combats plus petits.

L'un des principaux avantages dont disposent ces fabuleuses forteresses spatiales, c'est leur capacité à évoluer dans la stratosphère d'une planète, ce dont ne sont pas capables les croiseurs interstellaires. Cela leur permet de pourchasser les appareils ennemis qui tentent de s'infiltrer sur une planète impériale.

L'essentiel de l'armement des appareils de classe *Comodor* est constitué de deux Megalasers et de dix-huit tubes lance-missiles. Ils

Armes :

2 megalasers GTL-55 jumelés

Précision : [18]

Dommages combinés : [8D×2]

Portée : 8 000 mètres [LONGUE]

16 tourelles B2-G

Précision : [12]

Dommages : [5D×2] chacune

Portée : 1 000 mètres [COURTE]

12 tubes lance-missiles MAC-10

Précision : [automatique]

Cadence de tir : 2

Dommages : [3D×3]

Portée : 3 000 mètres [MOYENNE]

6 tubes lance-missiles MAC-50

Précision : [automatique]

Cadence de tir : 1

Dommages : [3D×3]

Portée : 15 000 mètres [LONGUE]

Senseurs :

de détection : 30 notics

d'attaque : 5 notics

Coût : NC

Leur faible vitesse constitue le défaut majeur des astronefs de classe *Comodor*. Leurs cinq Mégatrons (cyclotrons de grande taille) **HK-09GTL** poussifs ne leur fournissent en effet pas une accélération suffisante pour qu'ils puissent se mesurer en vitesse pure aux autres bâtiments de guerre de taille moyenne... Sans parler des chasseurs stellaires modernes à l'étonnante vélocité.

Les appareils de classe *Comodor* ont été adoptés par les Pirates de l'espace qui ne sont pas très regardant sur l'entretien et qui voyagent souvent loin pour intercepter un convoi impérial.

L'opinion prédominante veut que l'effroyable déroute subie à la *Bataille de Sierra* par la 5^e Flotte Impériale – composée uniquement d'appareils de classe *Comodor* – aurait pu être empêchée si la flotte avait été dotée de bâtiments de guerre plus rapides. Lors de ce combat, la flotte impériale fut en effet divisée en deux ailes. Le Prêtre obscur Vaderr, chef de l'Armée des Ténèbres et bras droit du prince Hillerr, concentra d'abord le tir de sa première escadre d'assaut sur l'une d'elles, avant de s'attaquer à la seconde, réussissant ainsi à les vaincre séparément toutes les deux. Les deux ailes ne furent pas assez rapides pour pouvoir joindre leurs forces à temps. Les stratèges militaires des Forces de l'Empire pensent que si elles avaient pu le faire, leur puissance de feu supérieure l'aurait certainement emporté sans autant de perte.

Chaque croiseur de classe *Comodor* peut emporter à son bord des chasseurs stellaires et des escorteurs capables d'effectuer des missions d'escorte ou de reconnaissance. Ces appareils impériaux transportent généralement ainsi deux escadrons de chasseurs **VP-16A Optima** et deux escadrons d'escorteurs **F-14 Falcor**.

Les modèles **CDR-500** utilisés par la Flotte des Ténèbres – rebaptisés « Destruktor » – sont surarmés et possèdent une partie de leurs soutes réaménagées pour transporter les éléments préfabriqués d'une base secrète.

Croiseurs interstellaires de classe « Nautilator »

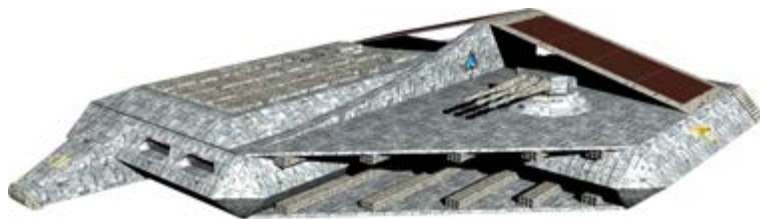
La construction d'un bâtiment de guerre est un processus long et complexe. La phase préliminaire – lancement du projet, financement, conception, aménagement

des ateliers, formation du personnel, acquisition des matériaux – peut, à elle seule, prendre des années dans le cas d'un croiseur. La phase de construction proprement dite n'est cependant pas plus rapide. Les efforts concentrés – en argent autant qu'en énergie de mains d'œuvre – sont gigantesques.

Comme on s'en doute bien, les concepteurs et les architectes des bâtiments de guerre subissent d'énormes pressions ; il est difficile de se faire une idée exacte des problèmes posés par les tracasseries administratives et les efforts budgétaires. Une fois qu'un projet a été adopté et que les travaux ont commencé, la CITAS s'y consacre pendant plusieurs années. À ce stade, la moindre modification concernant la configuration de l'astronef – aussi minime soit-elle – peut littéralement coûter des milliards de pecuns et des milliers d'heures de mains d'œuvre supplémentaires.

Lorsque WessexLira, un éminent ingénieur de la CITAS, proposa au Sénat Impérial la mise en chantier du croiseur interstellaire de classe *Nautilator*, les débats houleux qui s'ensuivirent entre les stratèges de la Flotte, la Compagnie des Douanes Impériales et de Normalisation, et la Compagnie Impériale des Changes, faillirent provoquer l'anéantissement du projet. Certains trouvaient cet appareil trop cher, d'autres le trouvaient trop peu maniable, d'autres enfin, considéraient tout simplement qu'il était impossible à fabriquer. Mais le compte-rendu de l'état-major de la Flotte sur la *Bataille de Sierra* parvint spontanément à rallier tout le monde sur la mise en œuvre du projet.

Des mois plus tard, lorsque le premier bâtiment de classe *Nautilator* quitta majestueusement les chantiers lunaires de Barthelima (avec un dépassement budgétaire d'à peine cinquante Megapecuns) pour aller effectuer un vol d'essai, il prouva le bien fondé des convictions exprimées par la Flotte.



Le croiseur interstellaire **NTR-707 Nautilator** dispose d'une puissance de feu suffisante pour affronter à lui tout seul une flottille de combat ennemie. Il transporte à

Croiseur de classe « Nautilator »

Modèle : NTR-707

Type : croiseur interstellaire

Catégorie : B

Longueur : 1 600 mètres

Masse (à vide) : 86 700 kilopods

Équipage : 924 (dont 500 techniciens)

Troupes embarquées : 9 600 soldats

Appareils embarqués : 72 chasseurs, 24 escorteurs, barges, dropods et blindés

Capacité de la soute : 18 000 fitts cubiques

Propulsion : 6 mégatrons HK-10GTL

Autonomie : [2D] heures

Vitesse stellaire : 1 célérité [LENTE]

Facteur célerique : [1]

Maniabilité : [-3]

Bouclier : [96]

Points de structure : [114]

Facteur de taille : [+18]

son bord une escadre complète de chasseurs stellaires **TD-25** et deux escadres d'escorteurs **XC-5**. Grâce à la division complète de soldats impériaux – avec des véhicules blindés, des barges spatiales et des modules de débarquement – qu'il peut transporter dans ses soutes, le **Nautilator** peut rapidement investir une région planétaire et prendre d'assaut sans le moindre problème une base secrète de la Force Noire. En effet, ce bâtiment de

Armes :

3 megalasers GTL-55 jumelés sur tourelle

Précision : [18]

Dommages combinés : [8D×3]

Portée : 8 000 mètres [LONGUE]

18 tourelles B2-G

Précision : [12]

Dommages : [5D×2] chacune

Portée : 1 000 mètres [COURTE]

20 tubes lance-missiles MAC-10

Précision : [automatique]

Cadence de tir : 2

Dommages : [3D×3]

Portée : 3 000 mètres [MOYENNE]

10 tubes lance-missiles MAC-50

Précision : [automatique]

Cadence de tir : 1

Dommages : [3D×3]

Portée : 15 000 mètres [LONGUE]

Senseurs :

de détection : 50 notics

d'attaque : 8 notics

Coût : NC

guerre est le premier de sa catégorie à disposer d'une hyper-propulsion composée par six puissants Megatrons.

Un bâtiment de guerre de classe *Nautilator* est bien plus qu'une simple plateforme de tir : du fait de la variété des missions qui lui sont assignées – défense planétaire, combat spatial, patrouille interstellaire – il doit à la fois être une station spatiale, un atelier de réparation et un transporteur lourd. En plus de chasseurs et d'escorteurs, un croiseur interstellaire de classe *Nautilator* transporte à son bord des navettes d'assaut de classe *Gama* et des navettes techniques et de sauvetage de type **X-2002**. En outre, comme il n'a pas été conçu pour évoluer en atmosphère, il emporte donc des barges et des modules de débarquement qui sont employés pour transférer son équipage et son chargement, ou pour procéder à une attaque au sol.

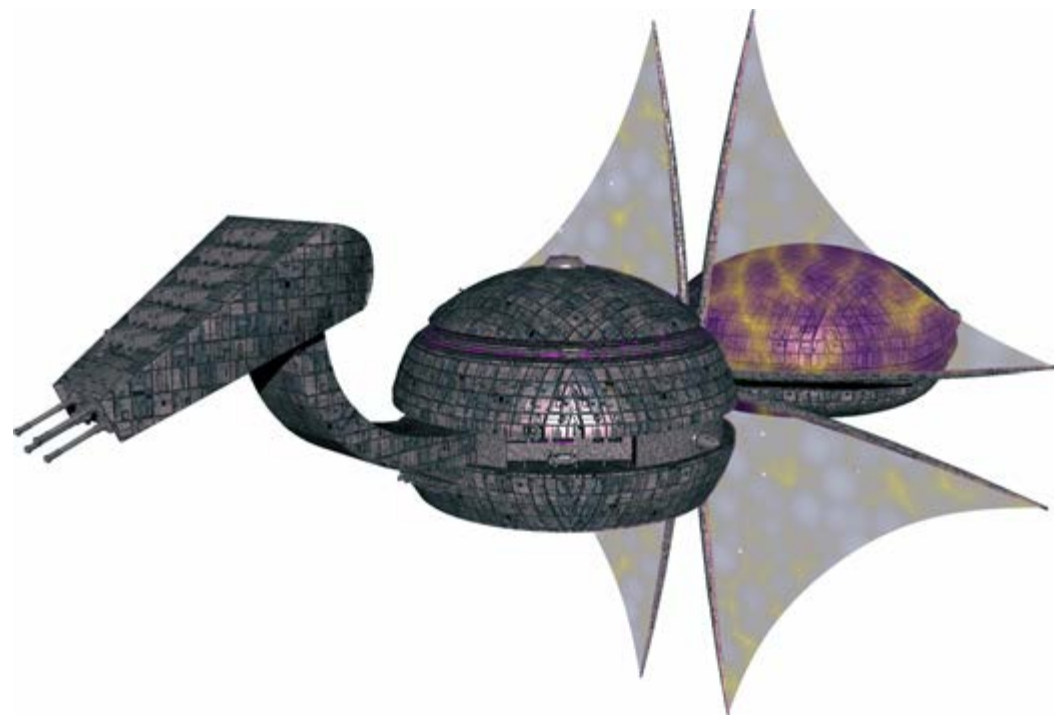
Évidemment, ces croiseurs ont été aussi conçus pour les batailles spatiales et ils sont parfaitement équipés pour cela. L'énorme tourelle de Megalasers montée sur le croiseur de classe *Nautilator* constitue une arme dévastatrice contre les **Destruktor** de l'Armada des Ténèbres. La multitude de batteries-lasers et ses trente tubes lance-missiles assurent à ce croiseur interstellaire une supériorité spatiale incontestée contre n'importe quel type d'astronef de combat ennemi.

Comme tous les chantiers spatiaux de l'Empire Millénique ont été mis en branle, la Flotte compte armer ses escadres de combat d'au moins un croiseur de classe *Nautilator* d'ici avant la fin de ce millénaire.

Destroyer interstellaire Gallium

Dans tout le système Omega, les Amazones stellaires sont en train d'acquérir une réputation d'excellentes guerrières. Influencées par l'héritage génétique de leur reine-mère, la belle et cruelle Ortellia, elles allient au combat l'allégresse et l'efficacité. C'est ainsi que l'on retrouve ces critères dans leur premier bâtiment de guerre qu'elles viennent de concevoir : le destroyer interstellaire de classe *Gallium*. Avec ce type d'astronef de combat, la galaxie entre dans une nouvelle ère de terreur. À sa première apparition, les stratèges impériaux se sont mis à réviser leur concept du bâtiment de guerre.

L'une des caractéristiques les plus étonnantes de ce cuirassé amazon, est qu'il possède une ligne esthétique jamais encore dessinée jusqu'à ce jour (pourtant, le concepteur du croiseur interstellaire de classe *Nautilator* est aussi une femme !). Il semble avoir été façonné artisanalement par les mains d'une artiste raffinée, comme une œuvre d'art. Mais si cela le rend plaisant à regarder, ce principe excentrique occasionne souvent aussi des maux de tête aux personnels de maintenance et de réparation de la Flotte Royale de Gynesia. Bien que les Amazones stellaires excellent surtout dans la fabrication de leurs chasseurs **Cyclon**, elles n'ont pas lésiné sur leur savoir-faire pour fabriquer cette forteresse spatiale.



Destroyer de classe « Gallium »

Modèle : DTR-330 Gallium

Type : destroyer interstellaire amazon

Catégorie : B

Longueur : 2 200 mètres

Masse (à vide) : 63 525 kilopods

Équipage : 12 700

Troupes embarquées : 13 000 guerrières

Appareils embarqués : 120 chasseurs-bombardiers, dropods et barges spatiales

Capacité des soutes : 49 000 fitts cubiques

Propulsion : 2 voiles solaires rétractables

Hyperpropulsion : 2 mégatrons HK-10GTL

Autonomie : non définie

Vitesse stellaire : solaire : 0,7 célérité [LENTE]

Cyclotronique : 1 célérité [LENTE]

Facteur céléritique : [1.4] / [1]

Maniabilité : [-5]

Bouclier : [108]

Points de structure : [126]

Facteur de taille : [+19]

Le résultat est donc le destroyer interstellaire **DTR-330** (dénomination impériale) de classe *Gallium* (du mot amazone *gallie* qui signifie *vaisseau*). Cet étonnant bâtiment a l'aspect quelque peu « organique » fait plutôt pensé à un gros insecte. Ceci est surtout dû à ses « ailes » latérales qui sont en fait de gigantesques voiles solaires. En effet, la particularité du **Gallium** est de posséder une propulsion hybride qui lui permet de se déplacer à vitesse subluminaire sans consommation d'énergie, par la simple poussée des vents solaires sur sa voile énergétique totalement repliable. Ses deux Mégatrons **HK-10GTL** à surgénération modifiée, ne s'enclenchent que pour passer la barre de l'hyperespace.

Armes :

4 megalasers GTL-55 jumelés

Précision : [18]

Dommages combinés : [8D×4]

Portée : 8 000 mètres [LONGUE]

2 canons à ions indépendants

Précision : [12]

Puissance : [18] chacun

Portée : 3 000 mètres [MOYENNE]

20 tourelles B2-G

Précision : [12]

Dommages : [5D×2] chacune

Portée : 1 000 mètres [COURTE]

28 tubes lance-missiles MAC-10

Précision : [automatique]

Cadence de tir : 2

Dommages : [3D×3]

Portée : 3 000 mètres [MOYENNE]

14 tubes lance-missiles MAC-50

Précision : [automatique]

Cadence de tir : 1

Dommages : [3D×3]

Portée : 15 000 mètres [LONGUE]

Senseurs :

de détection : 70 notics

d'attaque : 11 notics

Coût : NC

Si le destroyer interstellaire **Gallium** est un astronef à l'esthétique remarquable, il n'en est pas moins un redoutable bâtiment de guerre capable de réduire à néant une flottille de combat impériale en un temps record. Ses quatre énormes Megalasers jumelés de 60 kilotronics chacun sont capables de pulvériser un croiseur impérial en une seule salve ! Ses deux canons à ion, montés sur ses flancs, sont tout aussi redoutables contre les astronefs de guerre de moyen tonnage. Mais quand ses quarante tubes lance-missiles crachent la mort, l'espace environnant devient un véritable enfer. Quant à sa défense rapprochée, le **Gallium** se repose sur ses innombrables batteries-lasers qui hérissent sa carlingue et interdisent toute approche des chasseurs stellaires impériaux.

La mission principale de ce majestueux navire interstellaire est avant tout la défense orbitale de la planète Gynesia. Quand un contrevenant ose s'aventurer dans l'espace territorial des Amazones stellaires, il se trouve très vite nez à nez avec la Chasse Royale. Si l'astronef s'en tire, il se trouvera alors « happer » par un puissant Magnetolaser vers la soute ventrale du destroyer amazone. En effet, le **Gallium** dispose de six gros projecteurs magnétiques capables de capturer un bâtiment de guerre de moyen tonnage et de l'attirer dans son énorme soute principale qui s'ouvre comme la gueule d'un squalo.

Quand on sait que le destroyer interstellaire amazone est capable de transporter à son bord la quasi-totalité de l'armée royale, aussi bien en personnel combattant qu'en chasseurs-bombardiers, les stratèges impériaux n'osent avouer leurs craintes ! Ils se protègent bien de dire que le **Gallium** constitue une véritable menace pour la Flotte Impériale.

Mais le plus inquiétant encore, c'est que certaines rumeurs laissent présager que le prince Hillerr, lui aussi, serait en train de faire construire – quelque part dans la bordure extérieure du Troisième Quadrant – un destroyer du même acabit. Mais, pour l'instant, ce ne sont que des rumeurs...

Droïdes

Les droïdes sont des automates conçus afin d'être des assistants ou des êtres autonomes, ou pour s'occuper de tâches considérées comme trop dangereuses pour qu'elles soient confiées à des êtres vivants. Certains ont été faits à une image approximative des Humains – leurs créateurs – tandis que d'autres ont été façonnés exclusivement en vue d'un travail ou d'un environnement particulier. Robots très perfectionnés, les droïdes disposent d'une intelligence et d'une personnalité artificielle destinée à faciliter l'accomplissement de leurs fonctions. Beaucoup d'entre-eux sont capables de progresser et d'évoluer par eux-mêmes, à moins, évidemment, qu'ils ne soient reprogrammés entre-temps.

S'ils sont programmés et équipés pour cela, les droïdes sont capables de fonctionner dans les environnements hostiles : le vide absolu, les lieux soumis à des températures extrêmes ou les profondeurs des océans ne sont que quelques exemples de lieux où ils travaillent fréquemment. La carapace métallique dont sont dotés la majorité des droïdes peut résister aux conditions les plus rudes et protéger ainsi leurs délicats circuits internes. Certains droïdes, comme les Betadroid, sont doués de la parole et peuvent communiquer directement avec les races intelligentes. D'autres peuvent se connecter aux interfaces des ordinateurs et transmettre ainsi des informations par l'intermédiaire de leurs écrans. Tous les droïdes sont cependant programmés pour comprendre au moins un langage non mécanique, qui est généralement celui de l'Empire Millénique : l'Andromon ou Commun. Certains connaissent même des dizaines de dialectes, en fonction des domaines de compétences et de la fonction qui leur est assignée.

Une cellule énergétique, qui doit être rechargée périodiquement, est incorporée à chaque droïde et fournit l'énergie nécessaire à son fonctionnement. Certaines de ces cellules peuvent fonctionner en continu pendant des périodes plus longues – dont la durée varie en fonction de leur taille, de leur prix et de leurs performances propres – mais la plupart doivent être rechargées tous les mois. Lorsque les circonstances le permettent, certains droïdes se déconnectent parfois volontairement

afin d'économiser leurs ressources énergétiques. En ces occasions, ils peuvent même éventuellement procéder à des réparations internes. Seuls les Betadroid sont maintenant dotés d'une pile nucléaire qui dure environ cinq années standards et qui doit être contrôlée tous les mois.

Les droïdes sont classés en fonction de leur système d'exploitation informatique installé dans leur cerveau photonique ou cybernétique. Ceux qui sont spécialisés en académie, administration, art, influence, langues ou milieu social sont des droïdes de classe *Alfa* (α) ou plus communément appelés : droïdes protocolaires. Les droïdes les plus répandus dont les compétences sont en bâtiment, bioénergie, biotechnie, conduite, dissimulation, énergie pure, flore, faune, holographie, ingénierie, médiatique, navigation, photonie, pilotage, planétologie, réparation, sciences, survie et technie sont de Classe *Beta* (β) soit, tous les Technodroïdes. Les robots de sécurité que l'on trouve à la vérification d'identité ou dans l'armée appartiennent à la classe *Delta* (Δ). Enfin, ceux de la classe Omega (Ω), en majorité des Cyberdin, s'acquittent de travaux subalternes et d'assistants pour lesquels l'intelligence n'est pas un facteur déterminant : exploitation de mines, espaces verts et assainissement. Mais quelles que soient les catégories auxquelles ils appartiennent, les droïdes possèdent certaines aptitudes de base, en commun. Ils peuvent ainsi se déplacer de façon autonome, percevoir leur environnement grâce à des senseurs, effectuer des raisonnements logiques, manipuler des objets et communiquer d'une façon ou d'une autre.

Cyberdin

Les droïdes Cyberdin sont des robots perfectionnés capables de réparer des ordinateurs, d'exploiter des fichiers informatiques et d'assurer la maintenance des vaisseaux. Ils peuvent travailler dans des environnements hostiles, tel que le vide spatial. Petits, trapus, et le plus souvent de la forme d'un assemblage de segments métalliques pliés en plusieurs parties, ils sont dotés d'un support automoteur à galets ou, pour les plus récents, d'un plateau antigravitationnel.

Les Cyberdin se connectent en principe à un ordinateur ou à un Computeur par lequel ils peuvent contrôler toute une installation informatisée et accomplir de leur

propre chef les réparations qui s'imposent. Leur cerveau photonique complexe leur permet de vérifier n'importe quelle information en temps réel, afin de déterminer, dépister et corriger un « bogue » éventuel.

Beaucoup de techniciens sont assistés par un de ces robots. Le Cyberdine devient donc un véritable « coéquipier » et peut remplacer son partenaire humain dans les tâches complexes en un minimum de temps.

Le célèbre **Cyberdin CD-9** conçu par l'ingénieur Induse-Tryann et fabriqué par l'équipe dirigée par le technicien en chef AutoMatoss, est ainsi capable de gérer tous les systèmes et les senseurs d'un centre de contrôle spatial, triant et évaluant des millions de données médiatiques, afin de ne transmettre aux contrôleurs que les données les plus importantes. Son puissant cerveau photonique interne Intellexann est capable d'accomplir plus de cent mille opérations à la seconde. Il peut aussi directement, par voie sensorielle, communiquer avec le Computer d'un astronef en difficulté et gérer son approche en mode manuel. Ses énormes mémoires peuvent contenir n'importe quel type de fichier multimédia.

Les **Cyberdin CD-9** de type Astromek disposent en outre de toutes sortes d'outils leur permettant d'effectuer des réparations sur un appareillage ou sur un vaisseau. La version R2 du cerveau Intellexann est d'ailleurs utilisée dans le navocomputeur du célèbre chasseur impérial **TD-25**.

L'éventail des senseurs du **CD-9**, en particulier de type *Soldabot*, un Cyberdin de classe *Delta* utilisé uniquement au sein des SIR, comprend des récepteurs infrarouges, des récepteurs photoniques, des capteurs d'énergie, des capteurs audio et des détecteurs de chaleur et de mouvement.



TECHNODROÏDE CD-9 CYBERDIN

Taille 1,20 m
Genre néant
Poids 70 kg
Longévité 100 et +

VIG 12

FF 1D+2

PdV / PdF 12

DEX 14

REF 14

DEP 6

INT 10

VOL / PER 10

CLASSE Ω

Réparation

Médiatique, Biotechnie,
Diagnostic,
Énergie

**+ 1 compétence de
Spécialité au choix**

ACCESSOIRES

Corps métallique (PC=9, PE=9)
Chenilles ou suspenseur, 2 bras à pinces
préhensibles, senseurs vidéo, Riveteur
énergétique, Perfolum, fumigène et
extincteur cryogène

ARMEMENT

QUALITÉ / DÉFAUT

La plupart des Cyberdin sont des Astrodroïdes disposant d'une large panoplie d'instruments techniques comme des écrans holovidéo, des prises d'entrée / sortie, d'un extincteur et d'outils divers. Le **CD-9 Astromek**, par exemple, est un vrai petit bricoleur accompli. Il possède, entre autres : un riveteur énergétique, une perfolum, un fluogène puissant et des pinces.

Betadroid

Les Betadroid sont des droïdes – ou plutôt des androïdes – destinés à s'intégrer avec le moins de problèmes possibles au sein de la société humaine. Leurs principaux champs d'activités concernent l'étiquette et la traduction, ce qui en fait des auxiliaires précieux pour les diplomates, les commerçants et les dirigeants planétaires.

Le premier modèle de Betadroid fabriqué et programmé par l'Agence de Robotique et de Cybernétique (ARC) fut le **BD-10.1** équipé d'un cerveau photonique AA-1

conçu par l'ingénieur CyboTann. Ce droïde sophistiqué occupa la classe α aux côtés des gouverneurs et des dirigeants de cités impériales.

Mais bien vite, la technologie cybernétique pris de l'essor et le premier cerveau biophotonique 6PO équipa le **Betadroid BD-10.2** de seconde génération. Ainsi, des droïdes cybernautes occupèrent des secteurs d'activité plus importants. Certains de classe β devinrent les assistants d'ingénieurs. Ces Betadroid commencèrent à être dirigés vers les secteurs de la cybernétique afin de pouvoir s'autogérer et de diagnostiquer des pannes éventuelles sur leur système d'exploitation et tout l'ensemble de leurs pièces biotechniques.

Dés l'arrivée du nouveau cerveau biophotonique EMD-1 de l'ingénieur AutoMatoss, les Betadroid occupèrent tous les secteurs d'activité utilisées jusqu'à présent uniquement par les Humains et quelques races non-humaines. Ce cerveau à modules bio-énergétiques utilise un système d'exploitation OSR-1 basé sur une intelligence artificielle à mémoire évolutive. Sa sophistication atteint un tel niveau que les Betadroid de troisième génération **BD-10.3** sont aujourd'hui considérés comme des citoyens à part entière. C'est pour cela que l'ARC a décidé de concevoir un sous-programme de sécurité inhibiteur de comportement afin de pouvoir mieux contrôler l'évolution de leur individualité. En effet, la loi robotique imposée par l'Empire Millénique interdit toute agressivité d'un droïde envers un être vivant. La *Directive 47* est un programme d'inhibition informatique destiné à verrouiller le système d'exploitation d'un Betadroid en cas de comportement séditieux envers la loi robotique. Après son déclenchement, ce programme vide totalement la mémoire du Betadroid. Ainsi, seul un technicien agréé par l'ARC peut restaurer la mémoire du droïde et lui implanter un nouveau programme d'exploitation.



DROÏDE PROTOCOLAIRE		Betadroid BD-10.3		Taille	1,70 m *	Poids	90 kg
				Genre	néant	Longévité	100 et +
VIG	10						
FF	1D						
PdV / PdF	10						
		ACCESSOIRES					
		Corps métallique (PC=9, PE=9) Répulsor magnétique, Vocodeur parole/son, module de communication Transcom III, 2 mains cybernétiques					
		ARMEMENT					
		QUALITÉ / DÉFAUT					
DEX	10	Réparation					
REF	10						
DEP	5						
INT	10	Académie, Administration, Art, Andromon, Biotechnie,		Honnêteté			
VOL / PER	10	Influence, Médiatique, Milieu					
CLASSE	α						
(*) En marche							

Aujourd'hui, les Betadroid sont employés dans la plupart des activités recensées au sein de l'Empire Millénique. On trouve aussi bien des Betadroid de protocole que des droïdes médecins, de sécurité, ou bien des chercheurs assistants d'ingénieur dans tous les domaines scientifiques ; mais aussi des Betadroid serveurs dans une taverne ou agent d'accueil dans un hall d'astroport.

Depuis quelques années, certains ingénieurs de l'ARC expérimentent des cerveaux biophotoniques de nouvelle génération à mémoire quantique destinés à diverses applications comme le pilotage de chasseurs interstellaires capables de voler à la vitesse-lumière.

Droïdes assassins

Les droïdes assassins sont des machines à tuer intelligentes... des armes auto-programmées pour chasser et détruire des cibles spécifiques. Bien qu'ils soient totalement illégaux au sein de l'Empire Millénique, une quantité indéterminée de ces robots meurtriers hante les systèmes impériaux, en particulier celui d'Omega. Les estimations des Services Impériaux du Renseignement (SIR) oscillent entre

quelques dizaines et plusieurs centaines (sur la planète Sierra) qui seraient disséminés au travers du Troisième Quadrant. On ne sait pas exactement combien sont en « sommeil » et combien suivent encore leur programmation d'origine. Quelques rapports des agents impériaux indiquent combien de ces engins ont été construits par la Force Noire et qu'ils existent bien, mais la plupart de ces documents sont classés « Secret Impérial ».

Équipés généralement d'une ou plusieurs armes (à laser, à missiles, à grenade, etc...), les droïdes assassins sont de redoutables adversaires. Experts en discrétion, ils abattent généralement leur cible du premier coup et leur niveau de réussite dépasse les 90 %. Leurs réflexes sont supérieurs à ceux des Humains et la plupart des autres races de l'Empire Millénaire, et leur force est généralement plus grande. Quelques modèles de droïdes assassins ont été répertoriés. Chacun n'a été produit qu'en petite série et n'est adapté qu'à un type particulier de mission ou d'environnement. Les droïdes assassins vont de la simple plate-forme d'armement mobile – comme le **Sentinel** qui sont en fait les premiers modèles programmés par les Services Secrets des Ténèbres (SST) – au robot hyper-sophistiqué et intelligent qui opère sans avoir à se soucier des contingences matérielles pendant de longues années. Les droïdes assassins les plus rudimentaires (tels que les **Sentinel**) sont en fait des modèles Cyberdin modifiés et équipés d'un Répulseur magnétique pour la locomotion. Ils ne peuvent ni être intelligents, ni être capables d'apprendre ou d'exécuter des tâches complexes. Ils ne s'attaquent en principe qu'à des cibles précises se trouvant dans des lieux spécifiques.



DOÏDE ASSASSIN		Cyberdin CS-98 Sentinel	Taille 1,70 m *	Poids 90 kg
VIG 12	Lancer		Genre néant	Longévité 100 et +
FF 1D+2			ACCESSOIRES	
PdV / PdF 12			Corps métallique (PC=9, PE=9) Manomodules	
DEX 14	Armes de tir, Conduite, Pilotage cat.A , Réparation		ARMEMENT	
REF 14			Pistolasers×2 (indépendants+blisters) Grenade de lancer	
DEP 6			QUALITÉ / DÉFAUT	
INT 10	Médiatique, Biotechnie, Diagnostic, Dissimulation, Énergie, Explosifs, Illégalité, Navigation		Obsession	
VOL / PER 10				
CLASSE Ω				

Les vrais droïdes assassins – tels que les **Atrox** – localisent leurs cibles, les suivent, réunissant des informations et élaborant des plans « infaillibles ». Ces robots-tueurs sont capables de mener des enquêtes afin de découvrir l'identité et le lieu de résidence de leurs victimes. Aussi difficile à détruire qu'à capturer, ces Betadroid assassins ne se déplacent que la nuit ou dans des lieux peu fréquentés, et savent se cacher afin de passer inaperçus par les autorités locales. Leur système de survie est protégé par une carcasse blindée comme de véritables engins de guerre.



DOÏDE ASSASSIN		Betadroid T-1000 Atrox	Taille 1,70 m *	Poids 90 kg
			Genre néant	Longévité 100 et +
VIG 10	Lancer	ACCESSOIRES		
FF 1D		Corps métallique (PC=9, PE=9)		
PdV / PdF 10		Mains cybernétiques ×2		
DEX 10	Armes de tir, Conduite, Pilotage cat.A	ARMEMENT		
REF 10		Turbolt ×2 escamotables		
DEP 5		(indépendants+blisters)		
		Charge de démolition ×2		
INT 10	Andromon, Médiatique, Biotechnie,	QUALITÉ / DÉFAUT		
VOL / PER 10	Dissimulation, Énergie,	Obsession		
CLASSE Δ	Enquête, Explosifs, Illégalité, Navigation, Survie, Technie			

(*) En marche

On croit également savoir, sans pouvoir cependant en apporter la preuve formelle, que les Troupes Obscures emploieraient également des droïdes de combat qui sont de véritables blindés intelligents. Aucun agent impérial n'est encore tombé sur l'un d'entre eux mais les SIR ne rejettent en aucun cas cette hypothèse, aussi effrayante soit-elle.

Véhicules terrestres et aériens

Depuis la découverte de la technologie des répulseurs, la plupart des autres modes de propulsion terrestres ont été supplantés par ce système de conversion d'énergie, qui est à la fois moins fragile et plus efficace. Les ingénieurs de la Compagnie Impériale des Technologies Astronautiques et Spatiales (CITAS) affirment que les répulseurs ont fait littéralement tomber en désuétude les véhicules à coussin d'air, à roues et à chenilles. Et bien qu'il soit encore possible de se procurer des aéroglisseurs, la majorité des transports terrestres et aériens sont aujourd'hui assurés par des engins à répulseurs.



Les répulseurs magnétiques permettent de faire léviter des véhicules de surface et de diminuer le poids des astronefs en vol atmosphérique. Les répulseurs sont aussi utilisés comme propulseurs secondaires à bord des astronefs qui peuvent être amenés à effec-

Aéroglisseur biplace

Modèle : TX-3 Arakyd
Type : aéroglisseur de tourisme
Longueur : 3,50 mètres
Masse (à vide) : 800 pods
Équipage : 1
Passagers : 1
Capacité du coffre : 100 fitts cubiques
Propulsion : 2 turbines solaires B-20
Autonomie : [1D] heure
Vitesse : 70 km/h [5/20]
Maniabilité : [+1]
Bouclier : [0]
Points de structure : [30]
Facteur de taille : [+2]
Armes : aucune
Senseurs : aucun
Coût :
Neuf : 8 000 ₮
Occasion : 2 000 ₮

tuer des vols atmosphériques ou des atterrissages.



Pour ce qui est de la propulsion, les ingénieurs ont opté dès le début pour les turbines solaires. Ces réacteurs à fusion nucléaire, convertissent les molécules de trioxin en les bombardant d'atomes d'énergie pure. Il en résulte de cette réaction un formidable dégagement d'énergie calorifique qui se détend violemment vers l'arrière de la chambre de fusion. Le flux extrêmement chaud – plus de 1 000° C – est contrôlé par une tuyère thermique montée sur rotules reliées directement aux commandes digitales du véhicule. Ces dernières sont similaires à celles des chasseurs stellaires. Le « hurlement » caractéristique des turbines solaires est la conséquence du choc thermique occasionné par la propagation du flux brûlant dans l'air ambiant, et non des turbines elle-même.

Char d'assaut compact

Modèle : PX-10 Tarentul
Type : aéroglisseur militaire d'assaut
Catégorie : [Conduite]
Longueur : 3,50 mètres
Masse (à vide) : 950 pods
Équipage : 1
Passagers : 0
Capacité du coffre : 100 fitts cubiques
Propulsion : 2 turbines solaires B-20
Autonomie : [1D] heure
Vitesse : 70 km/h [5/20]
Maniabilité : [+1]
Bouclier : [12]
Points de structure : [30]
Facteur de taille : [+2]
Armes :
Canon laser Broninn 2L55 sur tourelle
Précision : [6]
Domages : [5D]
Portées : 1/2D : 450 mètres
MAX : 1 000 mètres

2 Lance-grenades Plexus
Précision : [2]
Domages : [3D×3]
Portée : 500 mètres
Senseurs :
de détection : 6 notics
d'attaque : aucun
Coût :
Neuf : 16 000 ₮
Occasion : 8 000 ₮

Transport commercial

Modèle : LC-12 Leviporter
Type : aéroglisseur de transport commercial
Catégorie : [Conduite]
Longueur : 25 mètres
Masse (à vide) : 7 500 pods
Équipage : 1
Passagers : 4
Capacité de fret : container de 280 fitts cubiques
Propulsion : 3 turbines solaires S-20
Autonomie : [2D] heures
Vitesse : 70 km/h [3/20]
Maniabilité : [-2]
Bouclier : [0]
Points de structure : [48]
Facteur de taille : [+7]
Armes : aucune
Senseurs : aucun
Coût :
Neuf : 96 000 ⚡
Occasion : 24 000 ⚡



emploie un compresseur pneumatique pour se déplacer sur un coussin d'air. Ces véhicules sont tout de même propulsés par des turbines solaires, mais qui sont de première génération et dont le rendement est faible. Les aéroglisseurs flottent approximativement à un mètre du sol grâce à des toiles souples, appelées « jupes », qui retiennent l'air comprimé sous le châssis. Ces véhicules du début de l'ère millénaire ne peuvent atteindre que des vitesses inférieures à 100 nuds à cause de leur poids et du faible rendement de leurs turbines.

Aujourd'hui, les quelques aéroglisseurs subsistant au sein de l'Empire Millénaire sont utilisés uniquement pour le transport de marchandises comme les **Leviporter**. Quelques passionnés possèdent encore des véhicules de tourisme sur coussin d'air pour leur propre plaisir. Le plus connu d'entre-eux est le **TX-3 Arakyd**, un bi-place employé maintenant comme véhicule de loisir.

L'énergie alimentant les véhicules est récupérée par des panneaux dits « hélioniques » qui convertissent les rayons du soleil en énergie pure.

Aéroglisseurs

Le terme « aéroglisseur » désigne à la base tout véhicule de surface qui

Transport de troupes

Modèle : NG-8 Porter
Type : aéroglisseur blindé de transport de troupes
Catégorie : [Conduite]
Longueur : 25 mètres
Masse (à vide) : 9 000 pods
Équipage : 4
Passagers : aucun
Capacité de fret : 40 soldats (en container blindé)
Propulsion : 3 turbines solaires S-20
Autonomie : [2D] heures
Vitesse : 70 km/h [3/20]
Maniabilité : [-2]
Bouclier : [36]
Points de structure : [48]
Armes :
1 tourelle-laser B2-G
Précision : [12]
Dommages : [5D×2]
Portées : 1/2D : 450 mètres
MAX : 1 000 mètres
Senseurs :
de détection : 9 notics
d'attaque : aucun
Coût :
Neuf : 190 000 ⚡
Occasion : 95 000 ⚡

d'accueillir n'importe quel type de container commercial qui va de la simple benne au conteneur conditionné.

Cette polyvalence a permis au **Leviporter** de se reconverter dans le transport de troupes au sein des Forces de l'Empire. Prévu pour être utilisé par de petites unités pour des missions de reconnaissance et des opérations de commandos, cet engin,

Cependant, l'armée impériale a tenu à conserver des modèles d'aéroglisseurs légers, à titre économique, comme chars d'assaut : les **PX-10 Tarentul**.

Le véhicule de transport **Leviporter** est constitué d'un grand châssis surmonté de sa centrale pneumatique et de sa propulsion solaire. À l'avant se trouve la cabine du conducteur et de ses passagers. En guise de commandes, ce conducteur dispose d'une manette à circuits photoniques pour la direction et d'un levier capacitif pour la puissance des turbines. À l'arrière du véhicule se trouve une plateforme magnétique capable



rebaptisé **NG-8 Porter**, se montre toujours d'une efficacité remarquable, même quand il ne bénéficie d'aucun soutien tactique.

Bien qu'ils ne soient pas aussi rapides et maniables que les véhicules à répulseurs, les **Leviporter** possèdent néanmoins des qualités propres. Leur pilotage ne demande aucune connaissance particulière, et n'oblige aucune licence comme pour les véhicules à répulseurs.

L'aéroglesseur **Leviporter** est équipé de trois turbines solaires S-87 conçues par l'ingénieur GuRiann. Leurs cellules d'admission sont alimentées par un convertisseur énergétique relié aux panneaux hélioniques.

Le principe « d'effet de sol » qui régit le fonctionnement du **Leviporter** est constitué de dix-huit « jupes » de polymère indéchirable qui constituent la déficience majeure

des aéroglesseurs en général. En effet, ces toiles plastifiées, étant toujours en contact avec le sol, ont tendance à s'user rapidement et obligent un entretien permanent du véhicule, dont les périodes varient suivant le type de terrains pratiqués. Sur la version militaire, ces jupes sont protégées par des plaques de blindage à déflexion laser. Le coussin d'air est généré par un compresseur à trois étages conçu par l'ingénieur Kase-Mann. La puissance de cette centrale pneumatique est contrôlée par un ordinateur qui calcule la hauteur du véhicule par rapport au terrain à franchir et suivant sa charge.

Le **Porter NG-8** a été doté d'un certain nombre d'équipements militaires. Il dispose d'un blindage énergétique suffisant pour supporter les tirs

Disque antigrav

Modèle : PO-89 Mobile
Type : véhicule individuel
Catégorie : A
Hauteur : 120 cm
Masse (à vide) : 100 pods
Équipage : 1
Passagers : 0
Capacité du coffre : 1 ons (boîte à gants)
Propulsion : répulsion magnétique
Autonomie : [1D] heure
Vitesse : 20 km/h [1/6]
Maniabilité : [+2]
Bouclier : [0]
Points de structure : [12]
Facteur de taille : [0]
Armes : aucune
Senseurs : aucun
Coût :

Neuf : 4 000 ₮
Occasion : 2 000 ₮



Motoceler

Modèle : X-3 Pulex
Type : motoceler de tourisme
Catégorie : [Conduite]
Longueur : 180 cm
Masse (à vide) : 150 pods
Équipage : 1
Passagers : 1 (avec sideceler)
Capacité du coffre : 5 ons
Propulsion : 1 turbine solaire B-50
Autonomie : [1D] heure
Vitesse : 180 km/h [20/50]
Maniabilité : [+2]
Bouclier : [0]
Points de structure : [24]
Facteur de taille : [0]
Armes : aucune
Senseurs : aucun
Coût :

Neuf : 8 000 ₮
Occasion : 2 000 ₮

de lasers, mais dont le poids a été calculé afin de ne pas nuire à sa maniabilité. L'étanchéité des écouteilles a permis d'installer un dispositif recyclant l'air respiré par l'équipage et la troupe. Ce véhicule blindé doit être manœuvré par quatre hommes afin d'utiliser son armement et ses différents instruments tactiques. Il peut transporter jusqu'à quarante soldats impériaux armés jusqu'aux dents, accompagnés de leur chef de groupe installé devant une console de commandement intégrée au container blindé. La verrière octogonale en sili-



cum blindé polarisé confère un excellent champ de vision et une réelle protection du conducteur.

L'armement du **Porter NG-8** est uniquement constitué d'une tourelle-laser bitube pivotant sur 360° et particulièrement adaptée au combat anti-blindé.

Véhicules à répulseurs

Les véhicules à répulseurs – ou plus communément appelés *aéronefs* – « volent » au-dessus du sol à une hauteur qui varie entre quelques mètres et plusieurs dizaines de mètres. Ils utilisent des inducteurs énergétiques dont le champ magnétique interagit avec celui d'une planète, comme le ferait la coque d'un navire avec l'océan. Ainsi, malgré l'utilisation de répulseurs, les *aéronefs* ne « repoussent » pas

le sol d'une planète mais naviguent dans son champ magnétique. Seule la puissance des répulseurs détermine à quelle altitude peut voler l'aéronef pour en contrer la gravité.

Disque antigrav

Le disque antigrav est le plus petit véhicule à répulseurs magnétiques employé généralement dans les différents chantiers de construction astronautique de grande envergure. Ce plateau antigravitationnel mesure un



mètre de diamètre et possède une colonne de commande haute d'un mètre à laquelle est fixé un garde-fou semi-circulaire. Les commandes de vol sont équipées d'une interface digitale de type A. Son plateau contient des répulseurs magnétiques lui servant également de propulsion comme ceux des droïdes.

Motoceler

Le Motoceler est un terme générique désignant des véhicules monoplaces à répulseurs magnétiques, propulsés par une turbine solaire. Ces engins ne sont pas apparentés aux autres véhicules du même genre, du point de vue de la conduite.

Motoceler de course

Modèle : ZR-900 Roster
Type : motoceler de course
Catégorie : [Conduite]
Longueur : 205 cm
Masse (à vide) : 190 pods
Équipage : 1
Passagers : 0
Capacité du coffre : 5 ons
Propulsion : 1 turbine solaire B-80s
Autonomie : [1D] heure
Vitesse : 290 km/h [30/80]
Maniabilité : [+2]
Bouclier : [0]
Points de structure : [24]
Facteur de taille : [+1]
Armes : aucune
Senseurs : aucun
Coût :
Neuf : 12 000 ₮
Occasion : 6 000 ₮

Traîneau

Modèle : Y-64 Velox
Type : motoceler blindé
Catégorie : [Conduite]
Longueur : 300 cm
Masse (à vide) : 290 pods
Équipage : 1
Passagers : 0
Capacité du coffre : 20 ons
Propulsion : 1 turbine solaire B-80
Autonomie : [1D] heure
Vitesse : 290 km/h [30/80]
Maniabilité : [+2]
Bouclier : [6]
Points de structure : [24]
Facteur de taille : [+1]
Armes :
Canon laser Lm-32B
Précision : [12]
Dommages : [4D]
Portées : 1/2D : 150 mètres
MAX : 300 mètres
2 lance-files énergétiques Aratek
Précision : [0]
Dommages : [assommé]
Senseurs :
de détection : 2 notics
d'attaque : 0,3 notic
Coût :
Neuf : 12 000 ₮
Occasion : 6 000 ₮



vince d'Ergastul. On lui envoya d'abord des unités supplémentaires de **T-47 Celer**,

mais les nombreux endroits boisés de la planète ne facilitaient pas les recherches des évadés notoires. Initié par l'audace croissante dont faisaient preuve les force-

Le pilote y est assis à califourchon, les mains tiennent un guidon – et non des manchons de commandes digitales – et les pieds sont sur des repose-pieds. Une personne conduisant ce type de véhicule est appelée « céleriste ». On peut adjoindre sur le côté du Motoceler un cockpit passager – appelé Sideceler – soutenu par un répulseur magnétique auxiliaire.

Les versions de compétition des Motoceleers sont souvent dotées d'une turbine surdimensionnée et boostée, permettant des vitesses flirtant les 300 kilomètres à l'heure !

Les gangs de hors-la-lois posent de plus en plus de problèmes à l'Empire Millénaire, en particulier sur la planète pénitentiaire Antarius. Le gouvernement local a réclamé qu'on renforce ses unités de la Milice Impériale au sein même de la pro-

nés, le gouverneur d'Antarius lança la fabrication d'un nouveau véhicule à répulseurs spécialement adapté à la situation. Ainsi est né le traîneau **Y-64 Velox**, un Motoceler blindé conçu par l'ingénieur AraTekann. Ce véhicule monoplace est rapide, solide et capable d'évoluer sur n'importe quel type de terrain (et se faufile très bien entre les arbres).

Mais il ne suffit pas de rattraper les évadés, encore faut-il les arrêter... Le traîneau **Y-64** est doté à cette fin de filets spéciaux. Ces filets métalliques sont rangés dans des compartiments latéraux intégrés dans le châssis, et peuvent être éjectés au moment opportun. Leurs mailles à géométrie variable sont assez solides pour enchevêtrer un individu en pleine course, quelle que soit sa corpulence. Ils émettent alors une forte décharge énergétique qui assomme la proie capturée. Les **Velox** disposent également d'un canon-laser anti-émeute identique à celui du **T-47 Celer** ; ainsi



que d'appareillages sensoriels militaires que l'on retrouve sur les chasseurs stellaires.

La conception modulaire du **Y-64 Velox** permet d'ailleurs de l'adapter en fonction des missions qu'il doit assurer. En outre, une version amphibie est actuellement en expérimentation sur Antarius pour équiper les unités de plongeurs des différents centres miniers sous-marins exploitant les nodules de nobelium.

Traîneau de course

Modèle : Z6-P Raptor
Type : motoceler de course
Catégorie : [Conduite]
Longueur : 350 cm
Masse (à vide) : 350 pods
Équipage : 1
Passagers : 0
Capacité du coffre : 20 ons
Propulsion : 1 turbine solaire B-9S
Autonomie : [1D] heure
Vitesse : 320 km/h [30/90]
Maniabilité : [+2]
Bouclier : [0]
Points de structure : [24]
Facteur de taille : [+2]
Armes : aucune
Senseurs : aucun
Coût :
Neuf : 18 000 ₮
Occasion : 9 000 ₮

Au vu du succès que remporte actuellement le **Y-64 Velox**, il se peut qu'il soit employé à plus grande échelle dans un proche avenir par toutes les brigades de la Milice Impériale. Mais déjà, une version de course, le **Z-6P Raptor** se développe sur tout l'imperium.

Lubricor

Les premiers véhicules de tourisme à répulseurs magnétiques ont été fabriqués par la CITAS au début de ce siècle.



L'ingénieur SoroSubann conçoit le célèbre **XP-38 Lubricor** (*glisseur en andromon*), un petit biplace dépassant les 150 kilomètres par heure et propulsé par deux petites turbines solaires, chacune développées par l'ingénieur BesPann. À cette vitesse, mieux vaut porter des protections au visage (visière ou casque). Les turbines B-50 à haut rendement sont trois fois plus petites que les modèles montés sur les **Leviporter** pour une puissance équivalente.

Le **Lubricor** existe aussi en version sport monoplace pour les amateurs de sensations fortes, dotée d'une turbine sur-générée. Appelé aussi « Fonceur », le **XT-47** peut atteindre dans cette version de compétition des vitesses avoisinant les 300 kilomètres par heure !

Lubricor

Modèle : XP-38 Lubricor
Type : aéronef de tourisme
Catégorie : A
Longueur : 280 cm
Masse (à vide) : 450 pods
Équipage : 1
Passagers : 1
Capacité du coffre : 70 ons
Propulsion : 2 turbines solaires B-50
Autonomie : [1D] heure
Vitesse : 180 km/h [15/50]
Maniabilité : [+1]
Bouclier : [0]
Points de structure : [30]
Facteur de taille : [+1]
Armes : aucune
Senseurs : aucun
Coût :
Neuf : 12 000 ₮
Occasion : 3 000 ₮



Leviceler

Lubrivor de course

Modèle : XT-47 Karter
Type : véhicule de course à répulseurs
Catégorie : A
Longueur : 280 cm
Masse (à vide) : 450 pods
Équipage : 1
Passagers : 0
Capacité du coffre : 70 ons
Propulsion : 1 turbine solaire B-50
Autonomie : [1D] minutes
Vitesse : 290 km/h [20/80]
Maniabilité : [+1]
Bouclier : [0]
Points de structure : [30]
Facteur de taille : [+1]
Armes : aucune
Senseurs : aucun
Coût :

Neuf : 18 000 ₮
Occasion : 9 000 ₮

Leviceler de tourisme

Modèle : V-8 Komet
Type : aéronef de tourisme
Catégorie : A
Longueur : 350 cm
Masse (à vide) : 600 pods
Équipage : 1
Passagers : 1
Capacité du coffre : 300 ons
Propulsion : 2 turbines solaires B-80
Autonomie : [1D] heure
Vitesse : 290 km/h [20/80]
Maniabilité : [+1]
Bouclier : [0]
Points de structure : [30]
Facteur de taille : [+2]
Armes : aucune
Senseurs : aucun
Coût :

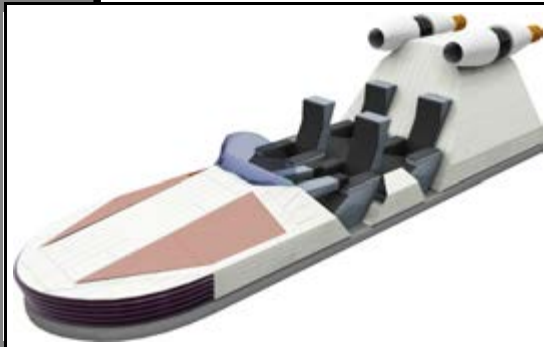
Neuf : 18 000 ₮
Occasion : 2 500 ₮



Leviceler

Modèle : LS-11 Leviceler
Type : aéronef utilitaire
Catégorie : A
Longueur : 450 cm
Masse (à vide) : 800 pods
Équipage : 1
Passagers : 3 (5 en version familiale)
Capacité du coffre : 500 ons ou 2 personnes
Propulsion : 2 turbines solaires B-80
Autonomie : [1D] heure
Vitesse : 290 km/h [15/80]
Maniabilité : [0]
Bouclier : [0]
Points de structure : [36]
Facteur de taille : [+3]
Armes : aucune
Senseurs : aucun
Coût :

Neuf : 24 000 ₮
Occasion : 6 000 ₮



Le **Leviceler LS-11** est le véhicule à répulseurs le plus répandu dans l'Em-

pire Millénique. Son vaste coffre lui permet une utilisation polyvalente tout en permettant de transporter d'origine trois personnes avec le conducteur. Ses deux turbines solaires B-80 lui permettent d'atteindre aisément une vitesse de 290 kilomètres par heure à cinq mètres du sol, ce qui le rend capable de franchir des terrains escarpés et accidentés. Tout comme le **Lubrivor**, le **Leviceler** (*coureur* en

andromon) est équipé de commandes digitales similaires à celles des chasseurs stellaires. La version école équipant l'Académie de la Flotte Impériale est dotée d'un tableau de bord de chasseur **VP-16 Vennum** afin d'entraîner les équipages de la Chasse.

Le **Leviceler** est couramment employé en véhicule de tourisme, mais aussi comme utilitaire pour les commerçants et les techniciens. En version familiale, il permet de transporter deux personnes supplémentaires dans le



haillon aménagé à cet effet. Une version coupée a été conçue pour les couples. Dépourvu de son haillon, le **Leviceler V-8 Komet** est un engin doté d'une plus grande accélération.

Celer

Modèle : T-47 Celer

Type : aéronef blindé de liaison

Catégorie : A

Longueur : 450 cm

Masse (à vide) : 800 pods

Équipage : 1

Passagers : 5 (dont 2 soldats dans le haillon)

Capacité du coffre : 700 ons ou 2 soldats

Propulsion : 2 turbines solaires B-80S

Autonomie : [1D] heure

Vitesse : 290 km/h [15/80]

Maniabilité : [0]

Bouclier : [18]

Points de structure : [36]

Facteur de taille : [+3]

Armes :

Canon laser 2L55 escamotable

Précision : [6]

Dommages : [5D]

Portées : 1/2D : 450 mètres

MAX : 1 000 mètres

Senseurs :

de détection : 6 notics

d'attaque : 1 notic

Coût :

Neuf : 48 000 ₮

Occasion : 24 000 ₮

Depuis quelques années, la Milice Impériale – et récemment les Troupes – se sont vues dotées d'un **Leviceler** blindé équipé d'une nouvelle carrosserie en tantalium. Sa masse excessive ne lui permet de « voler » qu'à un mètre du sol. Mais doté d'une nouvelle version de turbines solaires carénées, ce **Leviceler** militaire – rebaptisé **T-47** – peut aisément atteindre la même vitesse que son prédécesseur. Comme tout blindé des Troupes Impériales, le **T-47** est doté d'un canon laser Broninn 2L55 intégré dans un compartiment placé dans le capot. Une console de tir est à la disposition du copilote ; mais le conducteur peut mettre l'arme en mode automatique grâce à un calculateur de tir identique à celui monté sur les premiers chasseurs **VP-16**.

La verrière blindée du **Celer** est en silicium renforcé par des particules de plum anti-radiation et recouverte d'une couche polarisante pour éviter à l'équipage d'être ébloui par le « flash » d'une explosion nucléaire. L'armature de la verrière est solidement renforcée par

des montants en tantalium, et sa charnière à vérins magnétiques est montée sur un éclateur énergétique afin de permettre une éjection éventuelle de l'ensemble. Le coffre est aménagé pour deux soldats impériaux armés ou pour deux prisonniers, dans la version milicienne.

Le **T-47 Celer** est employé en majorité par les Troupes Impériales comme véhicule de liaison pour les officiers près des lignes ennemies. Comme tout véhicule militaire, cet engin est équipé d'un ordinateur, d'un scanner topographique à suivi de terrain (conduite de nuit sans éclairage) et d'un senseur à détection multispectrale. Ce véhicule blindé existe aussi en version astroportée pour les escorteurs **XC-5**.

Aérodynes

Aérodyn

Modèle : C-43 Aerodyn

Type : aéronef de luxe

Catégorie : A

Longueur : 350 cm

Masse (à vide) : 600 pods

Équipage : 1

Passagers : 0

Capacité du coffre : 300 ons

Propulsion : 2 turbines solaires B-80

Autonomie : [1D] heure

Vitesse : 290 km/h [20/80]

Maniabilité : [+1]

Bouclier : [0]

Points de structure : [30]

Facteur de taille : [+2]

Armes : aucune

Senseurs : aucun

Coût :

Neuf : 21 000 ₮

Occasion : 10 500 ₮

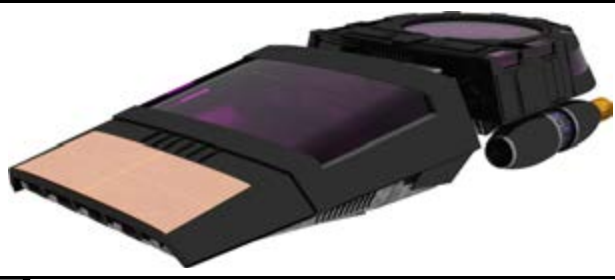


Les riches notables de l'Empire Millénique et les hommes d'affaires ont besoin de se démarquer du reste de la population. À personnages d'exception, véhicules d'exception. La CITAS a développé récemment la gamme **Aérodyn** dont les critères sortent du concept du célèbre **Leviceler**. De nouvelles carrosseries, de nouvelles propulsions, tout en gardant les commandes digitales chères aux aéronefs.

Dans ce besoin de renouveau, les ingénieurs en astronautique impériale ont dessiné deux modèles de luxe destinés à une clientèle riche et exigeante. Tandis que le **C-43** sert des hommes d'affaire jeunes et dynamiques, le **SUV-6** se destine plutôt aux notables et haut fonctionnaires, tandis qu'une version blindée sert aux membres du Sénat en déplacement diplomatique. Ces deux modèles bénéficient des nouvelles turbines solaires B-80S montées sur le **T-47** militaire et dont le caré-

Limousine

Modèle : SUV-6 Aerodyn
Type : aéronef de transport
Catégorie : A
Longueur : 450 cm
Masse (à vide) : 800 pods
Équipage : 1
Passagers : 3
Capacité du coffre : 300 ons
Propulsion : 2 turbines solaires B-80
Autonomie : [1D] heure
Vitesse : 290 km/h [15/80]
Maniabilité : [0]
Bouclier : [18] (version diplomatique)
Points de structure : [36]
Facteur de taille : [+3]
Armes : aucune
Senseurs : aucun
Coût (version standard) :
Neuf : 30 000 ₮
Occasion : 15 000 ₮



nage en diminue le bruit de façon significative. Les carrosseries sont bien plus aérodynamiques, permettant de meilleures accélérations et une durée de vie améliorée des turbines. Ces aéronefs sont, au maximum, biplaces, tout en offrant un confort de conduite sans pareil.

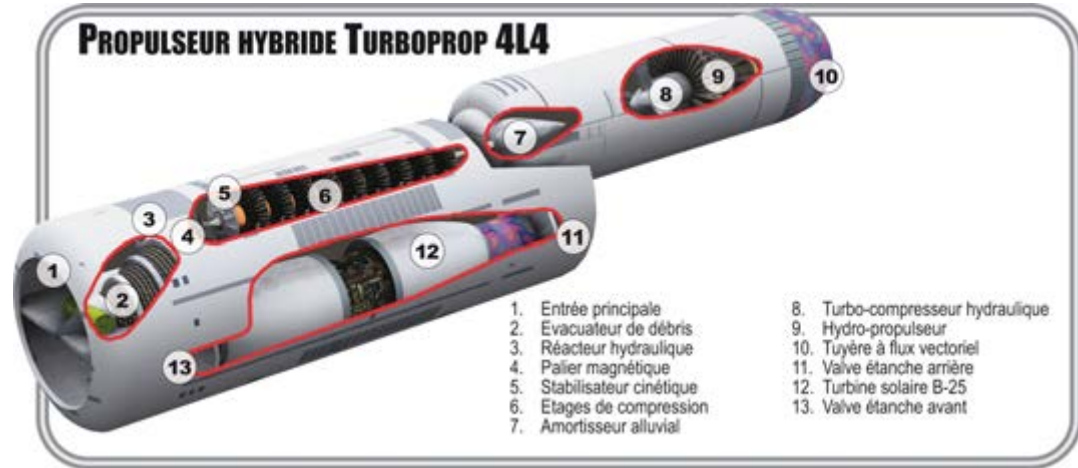
Submersible à répulseurs

De par son aspect relativement liquide, la planète pénitenciaire Antarius a, à juste titre, la réputation d'un astre-prison. Le principal continent où se situe le centre d'incarcération d'Ergastull est totalement entouré par les eaux et ne laisse donc que très peu de chance de survie aux éventuels évadés.

Mais ce relief particulier rend aussi l'exploitation de certains minerais marins, plus difficile. En effet, le nobelium, métal isotopique servant à la confection des charges nucléiques, se trouve à l'état de nodules sur les fonds marins du Grand Océan. Les profondeurs moyennes où se situent le nobelium avoisinent les mille mètres. Il a fallu pour cela concevoir des puits immenses plongeant dans ces abysses. Actuellement, il n'y a pratiquement que des droïdes de classe Ω qui travaillent dans ces mines.

Mais l'exploitation des nodules de nobelium demande une constante prospection des fonds marins par des équipes qualifiées. C'est pour cela que le gouvernement

local a fait construire des véhicules à répulseurs capables de plonger dans les eaux sous-marines. L'ingénieur AraTekann, célèbre concepteur du traîneau à répulseurs, a fabriqué le premier véhicule amphibie à sustentation magnétique : le **Levinav SL-9** (*voyageur des mers en andromon*).



Comme les répulseurs magnétiques sont inopérants dans les surfaces liquides (champ magnétique perturbé), il a donc été relativement facile de transformer un véhicule standard en submersible. La seule difficulté a été de concevoir une nouvelle propulsion capable de fonctionner dans l'eau. C'est alors que l'ingénieur antari IneKomann conçut un réacteur hydraulique couplé à une turbine solaire (pour le vol aérien) : le **Turboprop 4L4** (voir l'encadré en page précédente). Ce turboréacteur à compression hydraulique développe une puissance pratiquement équivalente à celle de la turbine solaire B-80 à laquelle, d'ailleurs, il est couplé. Mais les contraintes imposées par l'élément liquide ne permet au **Levinav** de n'atteindre seulement la vitesse de 140 kilomètres par heure ; ce qui est déjà pas mal.



La soute du **SL-9** renferme deux grands bras manipulateurs servant d'extension à un échantillonneur géologique. Ce robot télécommandé permet aux mineurs de fond de trouver des filons de nodules afin de connaître exactement si leur teneur en nobelium vaut la peine de lancer une exploitation.

Submersible

Modèle : SL-9 Levinav
Type : véhicule submersible à répulseurs
Catégorie : A
Longueur : 8 mètres
Masse (à vide) : 1 200 pods
Équipage : 2
Passagers : 0
Capacité du coffre : robot échantillonneur
Propulsion : 2 hydropropulseurs 4L4
Autonomie : [2D] heure
Vitesse aérienne : 290 km/h [15/80]
Vitesse aquatique : 140 km/h [7/40]
Maniabilité : [0]
Bouclier : [0]
Points de structure : [36]
Facteur de taille : [+4]
Armes : aucune
Senseurs :
de détection : 3 notics
Coût :
Neuf : 36 000 ₮
Occasion : 18 000 ₮

nav remontent d'une prospection avec le panneau fêlé, et donc inutilisable.

Les performances honorables du **SL-9** ont intéressé les forces de l'ordre du centre pénitentiaire d'Ergastul et, quelques années après sa première mise en circulation, le Levinav connut des modifications visant à le « militariser ». Baptisée **RG-6 Milicar**, la nouvelle version de ce véhicule amphibie fut blindée et armée de deux canons lasers 2L55 escamotables. Ainsi, les brigades maritimes de la Milice Impériale sont maintenant toutes équipées du **RG-6**.

Grâce à une carrosserie en tantalium renforcé, ce véhicule amphibie peut descendre jusqu'à des profondeurs dépassant largement les mille mètres ; tout en assurant une pression normale pour l'équipage. Ses systèmes de survie très performants permettent à deux Humains de tenir une heure sous l'eau avec une pressurisation et une climatisation constante.

Comme tous les engins sophistiqués opérant en milieux hostiles, le **Levinav** connaît des inconvénients techniques. Tout d'abord, l'hydropropulseur 4L4 a tendance à s'encrasser régulièrement, malgré son système d'évacuation de débris à répulsion sonique. Mais le plus inquiétant est que son panneau hélionique assurant son alimentation énergétique est extrêmement vulnérable aux fortes pressions que l'on rencontre dans les abysses. Il arrive parfois que des **Levi-**

Submersible d'attaque

Modèle : RG-6 Milicar
Type : véhicule submersible blindé à répulseurs
Catégorie : A
Longueur : 8 mètres
Masse (à vide) : 1 200 pods
Équipage : 2
Passagers : 0
Capacité du coffre : lance-roquettes
Propulsion : 2 hydropropulseurs 4L4
Autonomie : [2D] heure
Vitesse aérienne : 290 km/h [15/80]
Vitesse aquatique : 140 km/h [7/40]
Maniabilité : [0]
Bouclier : [18]
Points de structure : [36]
Facteur de taille : [+4]



Mais l'agence antari de la CITAS ne compte pas en rester là avec le **Levinav SL-9** car ce véhicule révolutionnaire va sans doute donner naissance à une nouvelle génération de chasseurs stellaires capables d'opérer aussi bien dans l'espace que dans les eaux profondes. Mais pour l'instant, ce projet classé « Secret Impérial » n'en est qu'au stade du bureau d'étude et sous bonne garde de la Flotte Impériale. Les déboires techniques du chasseur stellaire **TD-25 Tempest** sont encore gravés dans les mémoires (voir le chapitre *Chasseurs stellaires*).

Armes :

2 canons laser 2L55 escamotables
Précision : [6]
Dommages : [5D]
Portées : 1/2D : 450 mètres
MAX : 1 000 mètres

2 canons à impulsion opus *
Précision : [12]
Dommages : [4D]
Portées : 1/2D : 150 mètres
MAX : 300 mètres

2 roquettes Tr-72
Précision : [12]
Dommages : [3D×3]
Portée : 1 000 mètres

Senseurs :

De détection : 6 notics
d'attaque : 1 notic

Coût :

Neuf : 72 000 ₮
Occasion : 36 000 ₮

(*) inopérant en atmosphère

Autobus à répulseurs

Depuis la création des répulseurs magnétiques, les véhicules utilisant cette technique de sustentation sont toujours de taille modeste. Ceci est dû au fait que la répulsion magnétique exige des contraintes d'équilibre particulières que seuls les astronefs se permettent d'outrepasser grâce à leur propulsion puissante. Ainsi, depuis la naissance des transports terrestres, l'Empire Millénique a dû se contenter de trains monorails roulant sur galets, très peu fiables. Avant l'utilisation des navettes de ligne, ces monorails à galets sillonnaient les immenses plaines de Barthelema pour relier les grandes cités impériales et les centres miniers. D'ailleurs, ces lignes monorails ont servi au tracé des grandes voies magnétiques d'aujourd'hui.



L'avènement des voies magnétiques à l'intérieur des grandes cités impériales a donc permis de parer à ce problème. Ainsi, on peut voir aujourd'hui des véhicules à répulsion de grande taille comme les autobus servant au transport

en commun intra-urbain. Le plus répandu est le **S-65 Diliger** de l'ingénieur Subo-Proann dont le premier modèle sillonne les avenues de la capitale Centralis depuis maintenant un siècle.

Le **S-65** est un grand véhicule de quinze mètres de long capable de transporter jusqu'à quarante passagers assis et vingt-cinq debout. La version interurbaine à impériale permet aux passagers, certes moins nombreux, d'être tous assis et de disposer d'un compartiment de restauration à l'étage. Ce modèle plus récent ne peut en aucun cas, comme la version citadine, se déplacer hors des voies magnétiques à cause de son équilibre instable. Comme les voyages sont longs, il dispose de gares d'escale – construites à l'origine pour les monorails (voir plus loin) – afin de divertir les passagers.

Autobus à répulseurs

Modèle : S-65 Diliger

Type : véhicule de transport en commun à répulseurs

Catégorie : A

Longueur : 15 mètres

Masse (à vide) : 4 400 pods

Équipage : 1

Passagers : 65

Capacité du coffre : 600 ons

Propulsion : 3 turbines solaires B-80

Autonomie : [3D] heure

Vitesse : 290 km/h [10/80]

Maniabilité : [-1]

Bouclier : [0]

Points de structure : [48]

Facteur de taille : [+5]

Armes : aucune

Senseurs :

de détection : 9 notics (S-65INT)

anticollision : 1 notic

Coût : NC

Les trois turbines solaires B-80, identiques à celles montées sur les **Leviceler**, propulsent le **Diliger** à près de 300 kilomètres par heure après plusieurs kilomètres de lancer afin de ne pas perturber le confort de ses passagers.

La climatisation de la cabine est assurée par un système de sur-voie similaire à celui installé dans les escorteurs **F-14**, sans le compensateur d'accélération. Comme la cabine est scindée en deux parties articulées – afin de faciliter la négociation des virages – il est possible de les climatiser différemment suivant les races embarquées à bord.

Tandis que la version citadine du **S-65** est pilotée par un conducteur doté d'une licence de catégorie A, la version interurbaine est contrôlée par un Betadroid de classe β et d'un Cyberdin pour parer à une éventuelle panne. En effet, le **S-65INT Viger** est aussi doté d'un navocompporteur couplé à un scanner topographique similaire à celui monté sur les blindés des Troupes Impériales de type **Porter**.

Monorails à répulseurs

Même si les navettes de ligne sont de plus en plus utilisées pour relier les villes d'une même planète entre elles, sur les planètes du système majeur Orlesia, ont subsisté des monorails, vestiges d'une autre époque. Ces trains à sustentation magnétique relient uniquement les plus grandes cités à la capitale planétaire. Sur Sierra, le Conseil impérial d'Andros a préféré miser directement sur les navettes de ligne.



Les monorails à répulseurs sont des trains généralement composés de deux « motrices » à marche opposée. En effet, les voies monorails ne disposent que d'un rail et leurs terminaux ne sont pas dotés de plateforme de retournement. Ainsi, l'aller et le retour sont effectués par le même train qui se contente d'inverser sa marche. Ce procédé est devenu laborieux depuis que la demande a dépassé l'offre. De plus, seules les lignes reliant les mégapoles proposent un train avec plusieurs voitures de voyageurs. À l'instar des autobus interurbains, les monorails à répulseurs servent uniquement pour le transport de personnes.

Le modèle le plus répandu et le plus ancien est le **CC-4000 Viaceler**, construit au début de ce millénaire. L'originalité de ce type de machine réside dans sa propul-

Monorail à répulseurs

Modèle : CC-4000 Viaceler

Type : véhicule de transport en commun à répulseurs

Catégorie : A

Longueur : 20 mètres (par motrice)

Masse (à vide) : 6 000 pods (par motrice)

Équipage : 1

Passagers : 44 (par motrice)

Capacité du coffre : 600 ons (par motrice)

Propulsion : répulseurs magnétiques

Autonomie : [1D] heure

Vitesse : 200 km/h [10/60]

Maniabilité : néant

Bouclier : [0]

Points de structure : [48] (par motrice)

Facteur de taille : [+6] (par motrice)

Armes : aucune

Senseurs : aucun

Coût : NC

sion. C'est en fait le courant magnétique sustentateur circulant dans le rail qui fait avancer la motrice. Une série de répulseurs, placés sous la machine et commandés par le conducteur fait varier la vitesse de celle-ci. Ce système très fiable ne permet cependant que des vitesses ne dépassant guère 200 km/h et une énorme quantité d'énergie pour alimenter le rail. Des bornes-relais sont d'ailleurs disposées tout au long des voies magnétiques supportant le monorail. Autre originalité : alors que tous les véhicules contemporains disposent de panneaux hélioniques pour leur propre ali-

mentation, les monorails s'alimentent par induction avec les courants énergétiques créés par le puissant champ magnétique contenu dans le rail. Cette collecte se fait par des capteurs magnétocélériques placés sous la motrice.

Même si le Viaceler dispose de quarante-quatre fauteuils-couchettes par motrice avec une cabine restauration à l'arrière, soit près de quatre-vingt-dix passagers par voyage, l'avenir du Viaceler est aujourd'hui largement discutable en termes de rentabilité. Ce genre de transport est devenu folklorique et destiné aux touristes.

Le Troisième Quadrant connu

La galaxie Andromak est une petite protogalaxie (une galaxie en formation) dont le diamètre est de moins d'un milliard d'années-lumières. Située dans un espace-temps reculé de l'univers, elle est née d'une supernova, c'est-à-dire de l'effondrement d'une étoile géante bien plus dense que la galaxie elle-même. Comme la plupart des *supernovæ*, l'explosion de cette étoile a laissé derrière elle un trou noir, ou plus exactement un quasar, un noyau d'énergie à l'activité neutronique extrêmement intense. C'est de cette émanation énergétique que c'est organisé le gaz de matière, résidu de la supernova, pour former la galaxie Andromak.

Andromak est donc une très jeune galaxie car on estime son âge de moins d'un milliard d'années (sur l'échelle cosmique). Elle est constituée d'un amas globulaire formé d'étoiles en formation gravitant autour du quasar Galaktrez, et de deux bras spiralés dont le second constitue le Troisième Quadrant, berceau de la vie dans cette intime partie de l'univers.

Le Troisième Quadrant d'Andromak semble composé seulement d'une centaine d'étoiles jeunes dont quelques-unes possèdent des planètes. Ces étoiles sont considérablement distantes les unes des autres, ce qui semblerait être la cause la plus plausible de la lente expansion de l'Empire Millénique au cours de ses deux mille années standards de règne.

Voici donc un descriptif des systèmes connus du Troisième Quadrant avec des données destinées pour la plupart à des MJ assez férus en astronomie. Toutes les races, créatures, et autres composants annoncés dans ces caractéristiques sont présentés en détails dans les chapitres suivants.

Cette description détaillée des différents mondes de **ITM**, qui constitue en fait des données optionnelles pour MJ et joueurs expérimentés, est composée des ru-

briques suivantes. Toutes les unités de mesures employées à partir de cette page sont issues du tableau du chapitre **Physique élémentaire** :

Orbite solaire. Distance moyenne entre l'étoile et la planète en parsecs (distance parcourue par la lumière en une seconde).

Diamètre. Longueur équatoriale du plus gros diamètre de la planète.

Gravité. Force d'attraction de la planète en référence à celle de Barthelima (1 g).

Composition. Principale matière composant la planète.

Inclinaison axiale. L'angle en radian que forme l'axe de révolution d'une planète avec le plan du système dont elle fait partie. Cette inclinaison détermine les saisons. Plus la valeur de cet angle est élevée, plus les saisons sont marquées.

Saisons. Cycle en nombre de jours locaux des principales saisons. Le **Périkélie** représente l'été et **l'Aphélie** l'hiver.

Jour. Nombre de Centars dans un jour local sur la planète, soit une rotation complète de cette dernière sur elle-même.

Année. Nombre de Révolus dans l'année planétaire, soit une rotation orbitale complète de la planète autour de son étoile.

Atmosphère. Concentration de l'atmosphère en surface de la planète par rapport à celle qui règne sur Barthelima. Une faible pression (0 à 0,8) indique une atmosphère très ténue et très fine ; un respirateur est obligatoire. Une forte pression (1,5 et plus), oblige d'utiliser un respirateur à détente, voire un scaphandre à exosquelette.

Type et composition. L'atmosphère est respirable ou non. Composants gazeux principaux. Une atmosphère respirable pour les Humains est essentiellement composée de natrium (un gaz neutre similaire à l'azote) et de trioxin (le gaz vital des êtres bioénergétiques).

Climat. Type de climat et températures extrêmes en radian.

Surface liquide. Pourcentage d'hydroxin liquide (similaire à l'eau) sur la surface de la planète.

Humidité. Taux hygrométrique moyen dans l'atmosphère.

Terrain. Le relief d'une planète est souvent déterminé par son climat et la quantité d'eau liquide présente.

Ressource minérale. Principaux minerais exploités par l'Empire Millénique.

Biosphère. Ensemble de vies que la planète abrite. Des races indigènes intelligentes aux créatures de la faune, en passant par les principaux types de plantes qui constituent la flore.

Attribut. Classification de la planète suivant son activité prédominante au sein du système.

Civilisation. Nombre d'habitants cosmopolites (indigène compris) avec, entre crochets [], le nom gentilé des résidents. Le type de gouvernement planétaire (impérial ou autre), le nom de la capitale planétaire [nombre d'habitants cosmopolites], ainsi que celui des astroports, des relais techniques, des principaux centres miniers et des éventuels sanctuaires milléniques.

Un encadré peut présenter le ou les éventuels satellites naturels gravitant autour de la planète, avec un aperçu de ses principales caractéristiques.

Les données inscrites ici représentent les connaissances attribuées uniquement aux Missionnaires impériaux.

Les planètes de chaque système solaire sont représentées dans leur ordre d'éloignement par rapport à leur étoile.

Système majeur Orlesia

Orlesia est un système stellaire simple dont le soleil, Orles, est une jeune étoile similaire au *Soleil*, dans la galaxie *Voie Lactée*. Ce système a été baptisé « majeur » par les Humains car il constitue leur berceau et le siège de l'Empire Millénique, et aussi pour le démarquer en vue d'une colonisation future des autres systèmes de la galaxie.

Le diamètre moyen du système est de soit 1 380 parsecs. Le soleil est une étoile jaune de type G5-IV. Les quatre planètes gravitant autour sont : Hermes, Carrius,

Barthelima et Antarius. Entre Barthelima et Antarius se situe la ceinture d'astéroïdes *Beltegeuse*.

Hermes

Orbite solaire : 233 parsecs

Diamètre : 4 880 notics

Gravité : 0,5

Composition : silicat

Inclinaison axiale : 0

Saison : périhélie perpétuelle

Jour : 5 800 centars

Année : 141 révolus

Atmosphère : ténue. 0,2

Type et composition : toxique. Dioxyde de sulfure

Climat : brûlant. De +90° la nuit à +170° le jour

Surface liquide : 4 % **Humidité :** 5 %

Terrain : désertique/stérile. Volcans, montagnes

Ressource minérale : silicum, cyprium, argyroz, iridium, spath

Biosphère : *Indigène :* Silimens

Faune : milopedix, pulex, tarasks, vers des laves

Flore : champignons sulfuriques

Attribut : planète minière impériale

Civilisation : *Population :* 1 116 habitants (50 % droïde) [Hermi]

Gouvernement : impérial

Capitale : Mylar [1 116 hab.]

Relais technique : Mylar (robotisé)

Centres miniers : MYL-130 (robotisé)



Carrius

Orbite solaire : 360 parceks
Diamètre : 6 790 notics
Gravité : 0,8
Composition : bassement métallique
Inclinaison axiale : 3
Saisons : **Périhélie** : 304 révolus
Aphélie : 176 révolus

Jour : 2 430 centars

Année : 358 révolus

Atmosphère : Dense. 1,4

Type et composition : standard. Natrium-trioxine

Climat : chaud. De +20° en aphélie à +65° en périhélie.

Surface liquide : 5 % **Humidité** : 20 %

Terrain : désertique/aride. Dunes, montagnes, plaine polaire, bouclier rocheux

Ressource minérale : silicum, aurum, marmor, plum, spath

Biosphère : **Indigène** : Seniorhotts

Faune : auroks, lugx, meharys, milopedix, octocarnis, pulex, scalls, skorpes, vers des sables

Flore : asbests, amaryls, andrinns, plantes hydrogènes

Attribut : planète commerciale et minière impériale

Civilisation : **Population** : 1 844 070 000 habitants [Carri]

Gouvernement : impérial.

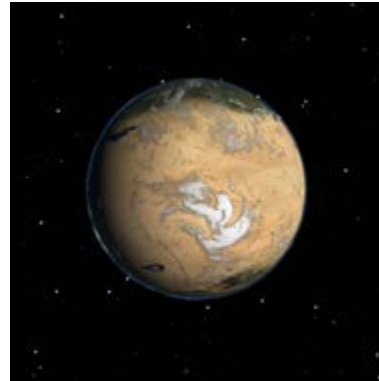
Capitale : Bodega [7 071 000 hab.]

Astroports : Bodega, Rafist

Relais techniques : Bodega, Rafist, Assihoutt, Kano, Sahotome, Taness, Kartounn, Tibesty

Centres miniers : BOD-215, RAF-171, ASS-910, KAN-310, SAO-710, TAN-620, KAR-810, TIB-720

Sanctuaires milléniques : Anta, Lima.



Barthelima

Orbite solaire : 490 parceks
Diamètre : 12 750 notics
Gravité : 1
Composition : métallique
Inclinaison axiale : 23
Saisons : **Périhélie** : 150 + 150 révolus
Aphélie : 150 + 150 révolus

Jour : 100 révolus

Année : 600 révolus

Atmosphère : standard. 1

Type et composition : standard. Natrium-trioxine

Climat : tempéré. De -20° en aphélie à +50° en périhélie

Surface liquide : 65 % **Humidité** : 70 %

Terrain : grandes plaines, steppes, montagnes, forêts

Ressource minérale : tantalium, actinium, shett, lith, marmor, plum

Biosphère : **Indigène** : Humains, Androgunes

Faune : actines, anophells, amibs, aquilas, auroks, celenters, erucas, feratigris, leonis, milopedix, niechs, offides, pulex, skorpes

Flore : acerabolos, amaryls, quayahs, malvaks, solanacées, xulons, champignons, moisissures

Attribut : planète-gouvernementale impériale

Civilisation : **Population** : 2 725 245 000 habitants [Barthes]

Gouvernement : siège de l'Empire Millénique et de l'ODM

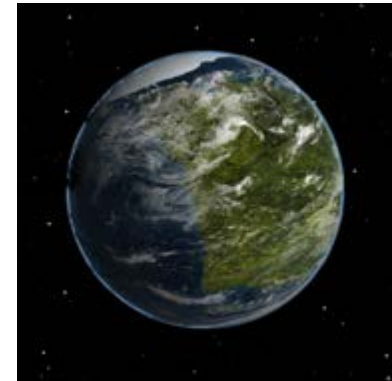
Capitale : Centralis [8 354 000 hab.]

Astroports : Centralis, Montesly, Totahinn

Relais techniques : Centralis, Montesly, Totahinn, Gartempe, Mogadann, Megapalas, Rangouna, Dann

Centres miniers : BAR-210, MOS-130, TAT-201, GAR-810

Sanctuaires milléniques : Teta, Sygma, Alpha, Delta



Selen

Orbite : 363 100 notics

Diamètre : 3 470 notics

Gravité : 0,2

Composition : trioxyde de shett

Inclinaison axiale : 7

Jour : 50 révolus

Année : 50 révolus

Climat : très froid. De -233° nocturne à +123° diurne

Surface liquide : néant

Terrain : cratères, mers de régolite, collines

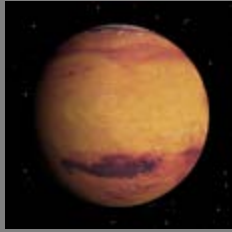
Ressources minérales : shett, silicum, tantalium

Biosphère :

Faune : cavorix

Attribut : satellite naturel de Barthelima

Installations : centre minier, base lunaire, chantiers navals



Beltegeuse

Orbite : 590 parceks

Type et composition : ceinture d'astéroïdes de type C à S

Ressource minérale : nobelium

Biosphère :

Faune : cavorix, lumrics, milopedix, roknars

Flore : roses silicates, lichens cristallins

Installations : centre minier, station spatiale

Antarius

Orbite solaire : 690 parceks

Diamètre : 12 100 notics

Gravité : 0,9

Composition : métallique

Inclinaison axiale : 20

Saisons : **Périhélie** : 80 + 70 révolus

Aphélie : 180 + 170 révolus

Jour : 120 révolus

Année : 500 révolus

Pression atmosphérique : standard. 1,4

Type et composition : standard. Natrium-trioxyne, Hydroxine

Climat : frais et humide. De -50° en aphélie à +20° en périhélie

Surface liquide : 80 % **Humidité** : 90 %

Terrain : marécages, marais, lacs, vallons, forêts

Ressource minérale : nobelium, smaragdyt, lith, marmor, plum

Biosphère : **Indigène** : aucune

Faune : actines, amibs, anophells, celenters, dragons des mers, milopedix, aspics des marécages

Flore : xulons, amaryls, andrinns, algues, plantes hydrophiles

Attribut : planète pénitentiaire impériale

Civilisation : **Population** : 1 156 252 000 habitants [Antari]

Gouvernement : impérial

Capitale : Ergastull [6 678 000 hab.]

Astroports : Ergastull, Rohil

Relais techniques : Ergastull, Rohil, Poperinn

Centres miniers : ALK-112, ORL-150, POP-160, BEC-510, BEA-630, BUR-640, FIG-620

Sanctuaires milléniques : Mu



Kuiper

Orbite : 450 640 notics

Diamètre : 2 300 notics

Gravité : 0,6

Composition : ferrique

inclinaison axiale : 17

Jour : 100 révolus

Année : 66 révolus

Climat : très froid. De -253° nocturne à +83° diurne

Surface liquide : glace

Terrain : banquise et montages

Ressources minérales : tantalium, shett

Biosphère :

Faune : polypus

Attribut : satellite naturel d'Antarius

Installations : centre minier, base lunaire



Système Omega

Omega a été découvert dans la première partie du second millénaire par des colons impériaux, envoyés en exploration par l'empereur NekiSann. C'est un système solaire simple du même âge qu'Orlesia mais dont le soleil a vieilli prématurément, sans explication astrophysique viable. En effet, l'étoile Vega est du type M7-III, une géante rouge en voie de devenir une naine blanche, dernière étape avant son effondrement final. Or, avant de devenir ainsi, Vega devait sans doute être un soleil similaire à Orles. Ce qui laisse supposer qu'il y avait jadis une autre planète plus proche que Tyrania et qui a du être détruite quand l'étoile a augmenté de volume. La présence d'une étoile géante rouge dans un système tel qu'Omega entraîne des températures extrêmement basses dans sa périphérie. En effet, à ce stade de son évolution, l'étoile a consommé la majeure partie de son carburant atomique et vit sur ses dernières réserves, faisant baisser sa température coronaire de moitié. C'est pourquoi Calcinera est une planète morte, privée de lumière et de chaleur ; alors que Tyrania, la plus proche, ne subit qu'un climat désertique semblable à Carrius du système majeur.

Le diamètre moyen du système Omega est de 2 067 parsecs. Les quatre planètes gravitant autour du soleil Vega sont : Tyrania, Sierra, Gynesia et Calcinera. À l'instar d'Orlesia, une ceinture d'astéroïdes gravite entre la troisième et quatrième planète, constituée essentiellement d'astéroïdes gelés.

Tyrania

Orbite solaire : 156 parsecs

Diamètre : 9 010 notics

Gravité : 0,7

Composition : silicate

Inclinaison axiale : 2

Saisons : périhélie perpétuelle

Jour : 588 centars

Année : 680 révolus

Atmosphère : standard. 0,8

Type et composition : polluée et suffocante. Dioxine, trioxine

Climat : aride et désertique. De -35° la nuit à +70° le jour

Surface liquide : 0 % **Humidité** : 1 %

Terrain : immenses déserts de sable blanc, profonds canyons

Ressource minérale : inconnue

Biosphère : *Indigène* : aucune

Faune : milopedix, octocarnis, pulex, scalls, vers des sables, skorpes

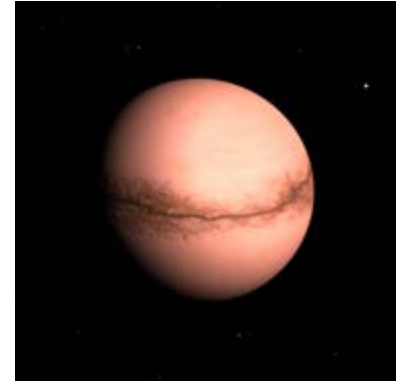
Flore : champignons lithophiles, plantes hydrosines (amaryls)

Attribut : planète pirate

Civilisation : *Population* : Pirates de l'espace (non

Gouvernement : clanique

Capitale : Bellica [non recensée]



Sierra

Orbite solaire : 194 parsecs

Diamètre : 18 030 notics



Gravité : 1,2
Composition : ferreux
Inclinaison axiale : 32
Saisons : **Périhélie** : 268 j
Aphélie : 580 j
Jour : 70 révolus
Année : 1 390 révolus
Atmosphère : standard. 1,3
Type et composition : dense. Natrium-trioxine
Climat : tempéré. De -25° en périhélie à +45° en aphélie
Surface liquide : 70 % **Humidité** : 80 %
Terrain : plaines, steppes, montagnes, forêts
Ressource minérale : actinium, shett, lith, marmor, plum, tantalium
Biosphère : **Indigène** : aucune
Faune : actines, anophells, amibs, aquilas, auroks, celenters, erucas, leonis, milopedix, niechs, offides, pulex, skorpes
Flore : acerabolos, amaryls, xulons, solanacées, champignons et moisissures
Attribut : planète-gouvernement impériale
Civilisation : **Population** : 1 077 379 800 habitants [Sierres]

Eldem

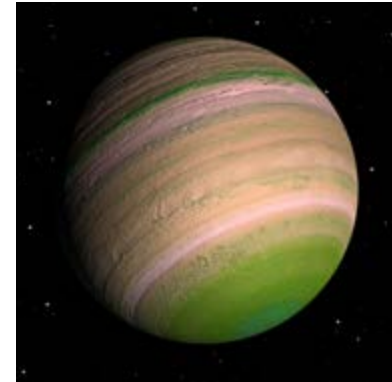
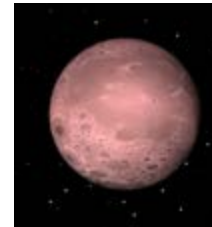
Orbite : 404 360 notics
Diamètre : 3 740 notics
Gravité : 0,3
Composition : silicate
Inclinaison axiale : 3
Jour : 50 révolus
Année : 100 révolus
Climat : très froid. De -270° nocturne à +90° diurne
Surface liquide : glace
Terrain : cratères, mers de régolite, collines
Ressources minérales : shett, silicum, tantalium
Biosphère :
Faune : cavorix
Attribut : satellite naturel de sierra
Installations : centre minier, base lunaire

Gouvernement : impérial
Capitale : Andros [2 176 200 hab.]
Astroports : Andros, Tau
Relais techniques : Andros, Tau, Calesronn, Enigma
Centres miniers : AND-114, TAU-201, CAS-310, ENI-514
Sanctuaires milléniques : Kata, Zeta

Gynesia

Orbite solaire : 302 parceks
Diamètre : 120 530 notics
Gravité : 1,6
Composition : silicum
Inclinaison axiale : 37
Saisons : **Périhélie** : 28 stellars 121 révolus
Aphélie : 11 stellars 44 révolus

Jour : 40 centars
Année : 29 stellars 165 révolus
Atmosphère : dense. 1,8
Type et composition : Natrium-trioxine, trace d'hydroxyde
Climat : tropical. De +18° en périhélie à +30° en aphélie
Surface liquide : 25 % **Humidité** : 95 %
Terrain : immenses forêts vierges, vallons, lacs et mers intérieures
Ressource minérale : inconnue
Biosphère : **Indigène** : Homocanins
Faune : actines, amibs, anophells, aramantis, drakofatas, erucas, leonis, milopedix, pulex, shytashyrs, skorpes
Flore : amaryls, xulons géants, quayahs, plantes constrictrices, éitroxilacées



Attribut : planète amazone

Civilisation

Population : Amazones stellaires [Gynes]
narchie / esprit-ruche

Capitale : Valeria [1 000 000 hab.]

Kalisto

Orbite : 181 000 notics

Diamètre : 1 123 notics

Gravité : 0,5

Composition : silicate

Inclinaison axiale : 3

Jour : 66 révolus

Année : 132 révolus

Climat : très froid. De -270° nocturne à +45° diurne

Surface liquide : glace

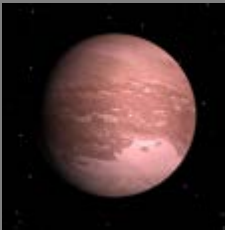
Terrain : mers de glaces, banquises

Ressources minérales : NC

Biosphère : inconnue

Attribut : satellite naturel majeur de Gynesia

installations : NC



Gouvernement : mo-

Nabw

Orbite : 483 775 notics

Diamètre : 1 066 notics

Gravité : 0,2

Composition : cyprique

Inclinaison axiale : 33

Jour : 33 révolus

Année : 264 révolus

Climat : très froid. De -270° nocturne à -90° diurne

Surface liquide : glace

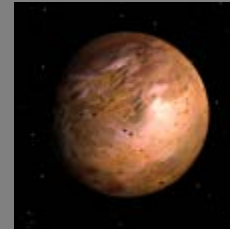
Terrain : lacs gelés, vallées, montagnes, plateaux

Ressources minérales : NC

Biosphère : inconnue

Attribut : satellite naturel mineur de Gynesia

Installations : NC



Cingulum

Orbite : 485 parceks

Type et composition : ceinture
d'astéroïdes de type S et M

Biosphère :

Faune : cavasorix, lumrics,
milopedix, roknars

Flore : inconnue

Installations : NC

Calcinera

Orbite solaire : 558 parsecs

Diamètre : 3 480 notics

Densité : 1,1

Composition : silicate

Inclinaison axiale : 0°

Saison : aphélie perpétuelle

Jour : 200 centars

Année : 1 920 révolus

Climat : glacial. -270° sur la face sombre et -130° sur la face éclairée

Surface liquide : glace Humidité : 1 %

Terrain : rocailleux/très accidenté. Cratères, plateaux et crevasses de roches glacées profondes

Ressource minérale : inconnue

Biosphère : **Indigène** : aucune

Faune : cavorix, lumrics, milopedix, polypus, roknars

Flore : moisissures cryophiles, plantes silicates

Attribut : planète morte

Civilisation : aucune [Calcineres]



Système Tablinea

Le système Tablinea n'a été découvert que récemment, soit moins d'un siècle. Les maigres informations proviennent essentiellement des différentes sondes automatiques envoyées depuis Sierra. Cependant, un jour, un Mercenaire perdu dans l'hyperespace a émergé accidentellement près de deux soleils jumeaux, les étoiles du système. Avec l'aide de son passagers, un jeune prêtre millénique, ils ont pu approcher la civilisation locale : les Tablins.

Tablinea est un système binaire constitué des étoiles jumelles Ramis et Norles. L'astre du jour est un soleil jaune-orangé de type G5-III, tandis que son compagnon de nuit est une petite étoile bleue de type O1-VI, très brillante. Ce système singulier de plus de 3 290 parsecs de diamètre n'est constitué que de deux planètes natu-

relles (Frombola et Hosta) et d'un astre artificiel (Irona). Ce dernier semble être l'unique foyer des Tablins.

Une prospection omegon constituée d'une cinquantaine de planétologues et de géoteks impériaux sont récemment partis s'installer sur la planète périphérique Hosta en quête d'une éventuelle source minérale.

Frombola

Orbite solaire : 494 parsecs

Diamètre : 142 980 notics

Gravité : 2,4

Composition : inconnue

Inclinaison axiale : 3

Saison : périhélie perpétuelle

Jour : 40 centars

Année : 17 révolus 60 centars

Atmosphère : dense. 1,6

Type et composition : empoisonnée. Natrium, sulfur, traces d'hydroxine

Climat : brûlant. de +108° la nuit à +161° le jour

Surface liquide : 13 % Humidité : 86 %

Terrain : montagnes, plaines, volcans, lacs d'acide

Ressource minérale : inconnue

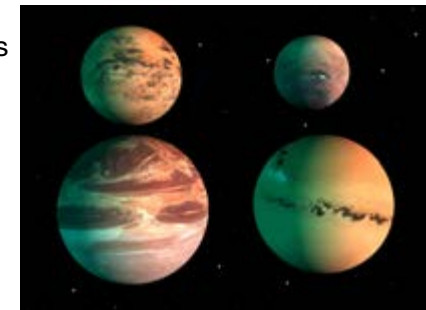
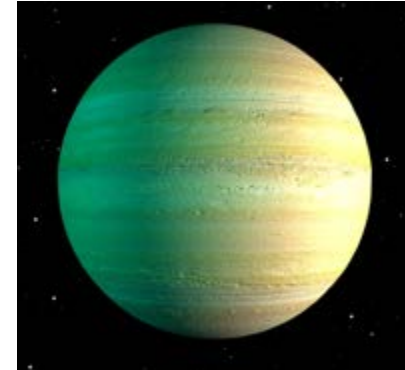
Biosphère : inconnue

Attribut : aucun

Civilisation : inconnue [Fromboles]

Satellites naturels : 13 répertoriés dont 4 connus

(DANTE - DAWN
MUNLIST - RIM)



Irona

Orbite solaire : 414 parceks

Diamètre : 30 000 notics

Gravité (interne) : 2

Composition : métallique (artificielle)

Inclinaison axiale : 0

Saisons : aucune

Jour : inconnu

Année : inconnue

Atmosphère (interne) : ultra-dense. 12

Type et composition : non respirable. Natrium

Climat : contrôlé. -64°

Surface liquide : 0 % **Humidité** : 0 %

Terrain : architectures métalliques

Ressource minérale : aucune

Biosphère : **Indigène** : Tablins

Faune : cavorix, milopedix

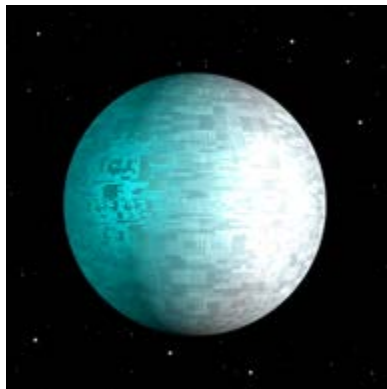
Flore : champignons métallophiles, plantes énergétiques

Attribut : planète artificielle

Civilisation : **Population** : Tablins (non recensés) [Irones]

Gouvernement : monarchique

Capitale : Insidon [non recensée]



Hosta

Orbite solaire : 1619 parceks

Diamètre : 15 500 notics

Gravité : 0,8

Composition : inconnue

Inclinaison axiale : 45

Saisons : **Périhélie** : 120 révolus

Aphélie : 1 051 révolus

Jour : 328 révolus

Année : 1 171 révolus

Atmosphère : dense. 1,5

Type et composition : viciée. Natrium, hydroxine, trace de dioxine

Climat : très froid. De -89° en aphélie à -10° en périhélie

Surface liquide : 10 % **Humidité** : 1 %

Terrain : plateaux, canyons, banquises polaires

Ressource minérale : inconnue

Biosphère : **Indigène** : inconnue

Faune : fenics, magnapes, vers des glaces

Flore : champignons lythogènes, algues cryophiles

Attribut : planète vierge

Civilisation : aucune [Hostes]

Satellites naturels : 2 connus
(TOTH - WITT)



Races intelligentes

Depuis la création de la protogalaxie Andromak, il y a au moins cinq milliards d'années (sur l'échelle cosmique), seuls trois systèmes solaires du Troisième Quadrant auraient donné naissance à la vie intelligente – quoiqu'on ait encore des doutes sur les origines indigènes des Homocanins de la planète Gynesia. Mais ce qui est sans conteste, c'est que le système Orlesia reste le berceau de l'humanité andromon et de la majorité des races intelligentes de l'Empire Millénique.

Elles sont toutes des formes de vies à base d'énergie pure, plus communément appelées « vies bioénergétiques », qui respirent de la trioxin, un gaz oxydé. Cependant, certains respirent des gaz empoisonnés, comme les Silimens, qui ont une faculté d'adaptation incroyable qui leur permet de respirer dans pratiquement n'importe quelle atmosphère connue au sein de l'Empire Millénique.

Dans les tavernes impériales, il n'est pas rare de trouver quatre ou cinq races différentes d'humanoïdes attablées, quand on franchit leurs portes. Ici, voici des Humains facilement reconnaissables. Là, des femmes rousses coiffées d'une longue queue de cheval. Des mantes bipèdes dotées d'yeux à facettes qui se frottent mutuellement les antennes. Un petit bonhomme vert qui trotte en jonglant et en piaillant autour des tables. Si un monstre poilu à tête de loup propose de payer un verre, il est préférable d'éviter de l'envoyer paître car il pourrait broyer l'échine du contrevenant.

Toutes les races répertoriées au sein du Troisième Quadrant connu disposent – à part les Humains – d'un niveau technologique moindre que celui de l'Empire Millénique. Ces différentes espèces intelligentes se sont divisés en deux catégories : les indigènes qui continuent de vivre en tribus avec une technologie archaïque, et les « civilisés » qui ont rejoint la société impériale et qui ont ainsi acquis les connaissances réservées jusqu'alors aux Humains. Seuls les Tablins, race mystique du système Tablinea, se montrent encore extrêmement méfiants vis-à-vis des autres races. Rares sont ceux qui ont pu communiquer et entretenir une certaine relation

avec ces êtres énigmatiques. Mais ceux-ci semblent tout de même avoir acquis un niveau technologique au moins équivalent à celui de l'Empire Millénique, voire supérieur (roman *Extrastellaires*).

Le présent ouvrage ne propose ici que les cinq races connues au sein de l'Empire Millénique, ainsi qu'une description succincte des mystérieux Tablins. Les caractéristiques de base ont été reprises du *livre des Règles*, avec les éventuelles corrections apportées.

NOTES AUX MJ

Pour des raisons de redondance, les caractéristiques de jeu pour chaque race intelligente étant disponibles à la fin du livre des Règles, elles ont été volontairement omises ici. Seules celles du LLodas et du Tablin sont proposées dans ce chapitre.

Humains

Bipèdes intelligents dotés d'un cerveau à trois encéphales – comme les autres races andromons (originaires d'Andromak) – les Humains sont les Andromons par excellence. Élus du Grand Concepteur Universel et créés directement par le maître Magnus, LLodas suprême de l'Ordre Du Millenium, ces êtres bioénergétiques ne sont voisins des homo-sapiens terriens que par l'apparence physique. Tout comme la majorité des formes de vies peuplant la galaxie Andromak, les Humains possèdent un métabolisme de base fonctionnant sur le cycle moléculaire de l'énergie pure. Toutes les cellules de leur corps sont en fait de véritables centrales nucléaires microscopiques combinant la photosynthèse et la fusion des atomes par l'action de l'énergie pure. Les Humains andromons constituent en fait un ensemble de chairs ligamenteuses et de veines silicates enveloppant un squelette minéral dont la moelle (du silicon organique) joue un rôle prépondérant dans la régénération des tissus vivants. Leur sang, ou « haima », qui véhicule les hématies énergétiques, se présente sous la forme d'un liquide fluorescent de couleur jaunâtre. La peau des Humains, et des andromons en général, est constitué d'un réseau de milliards de capteurs biophotoniques convertissant les rayons des étoiles en énergie pure. Il est d'ailleurs facile de reconnaître des Humains d'Orlesia des Omegons grâce à la pig-

mentation de leur peau. Les derniers ont généralement le teint plus mat que leurs congénères orleses, ceci à cause de la faible lumière émise par le soleil rouge Vega. Leurs deux poumons respirent de la trioxin, permettant à ce gaz de se combiner à la réaction chimique de la photosynthèse.

Les Humains exploitent généralement 70 à 80 % de la capacité cérébrale de leur deux encéphales latéraux, pour seulement 12 % du troisième – la glande pinéale – qui constitue l'épicentre de l'énergie psychomagnétique. Cependant, les Humains ont développé depuis leur création originelle le contrôle de cette partie du cerveau et les plus puissants prêtres arrivent aujourd'hui à plus de 50 % d'utilisation de ce cortex cérébral.

Malgré son jeune âge, la race humaine s'est développée relativement vite grâce à la présence des LLOdas, serviteurs du Grand Concepteur Universel. En moins de cent mille ans, les premiers Humains primitifs acquièrent la maîtrise du Psionique et développeront leur technologie avec les innombrables et précieux minerais que leur offre leur terre natale, Barthelima (*Maison des Humains* en Milen).

L'Humain est un mammifère vivipare dont la gynon (femme) ne peut mettre que jusqu'à trois enfants au monde dans toute sa vie. Son mode de reproduction est similaire aux homo-sapiens terriens.

En apparence, l'andron (homme) mesure en moyenne un mètre soixante-dix, a les cheveux châtain ou bruns, et les yeux verts ou gris. Son système pileux est plutôt modéré. Chez sa compagne, la taille et la constitution sont parfois légèrement inférieures. Elle a généralement les cheveux bruns ou auburn et les yeux bleus ou gris. Il existe cependant quelques exceptions, et les Humains acceptent assez bien leurs congénères différents ; mais ne supportent pas que certains se travestissent pour changer cette physionomie naturelle. Cette conformité génétique n'a pas encore été expliquée par les savants impériaux, mais certains scientifiques éminents ont timidement avancé l'hypothèse d'un « clonage » qui se serait produit naturellement à partir des premiers êtres intelligents créés par le maître Magnus...

De part sa nature, l'Humain est un être sociable, sage et bon. Sa glande pinéale bien développée lui permet donc d'user de son énergie psionique et d'être ainsi le seul à pouvoir suivre un enseignement millénique et devenir prêtre. Si l'Humain est

plutôt pacifiste, il sait se montrer des plus féroces quand il s'agit de protéger les siens et ses biens.

Tous les Humains sont, en majorité, adeptes de l'Ordre Du Millenium sans pour autant pratiquer le Psionique. Les croyants de la religion Millénique sont d'ailleurs couramment appelés « odems ». Au moins une fois par année standard, les Humains se rendent dans un des sanctuaires milléniques disséminés dans tout l'imperium afin d'y prier et d'y expier d'éventuelles fautes morales.

Androgunes

Les Androgunes (prononcer *androgunès*) sont des bipèdes androgynes intelligents, proches cousins des Humains (moins de 1 % du code génétique) et, comme eux, originaires de la planète Barthelima. Ils se distinguent de leurs compatriotes par leur corps de femme athlétique et une superbe queue de cheval faite de cheveux roux. Cette coiffure a d'ailleurs son importance au sein de la communauté androgunesse car elle permet suivant sa forme de distinguer le rang spirituel de chaque individu.

Ces atours féminins permettent aux Androgunes de s'intégrer facilement dans la société humaine, principalement patriarcale. Cependant, ces androgynes peuvent choisir un genre qui définira à jamais son comportement au sein de l'Empire Millénique, tant qu'il servira ce dernier. Ainsi, un Androgunes peut choisir de favoriser son apparence féminine et opter pour la voie du *Wen*, celle de la femme. Mais il peut aussi se conforter dans cette confusion physique et opter pour la voie du *Sel-do*, celle de l'homme.

Le langage d'origine des Androgunes allie les sons articulés et des gestes rapides et subtils de leurs mains, qui leur permet de dialoguer secrètement entre eux, même en présence de représentants des autres races. Seuls les linguistes humains sont capables d'appréhender superficiellement ces mouvements complexes et fluides de leurs mains. Malgré cela, les impériaux ne possèdent qu'une petite partie de leur lexique d'idiomes, qui constitue le Twileki, la langue natale des Androgunes. Quoi qu'il en soit, les droïdes protocolaires de type Betadroid de dernière généra-

tion disposent de modules leur permettant d'en traduire rapidement les thèmes essentiels.

L'immense forêt de Lutecia constitue le berceau des tribus androgunes qui sont, à l'origine, arboricoles. Cette région boisée située au nord du continent Primalis, dans la province de Civitasis, s'étend sur près de six mille kilomètres. La forêt de Lutecia est composée de millions d'arbres géants, appelés quayahs, dont certains peuvent atteindre plus de cent mètres de haut. Il y règne, l'été, un climat tropical et, en hiver, un climat tempéré.

Les Androgunes sont principalement végétariens et cultivent des champignons et des moisissures comestibles. Ces dernières sont d'ailleurs utilisées dans des fromages de lait d'auroks, des bovidés élevés dans les plaines de Lugdenesis (voir le chapitre **Créatures**). Cependant, il leur arrive de chasser des fauves pour leur fourrure et leur viande utilisée lors de banquets annuels.

La culture des Androgunes est basée sur une sorte de religion parallèle à celle de l'Ordre du Millenium. Chaque individu entretient une harmonie parfaite entre son esprit et son corps dans des rites martiaux. En effet, ces androgynes cultivent leur corps par l'art de la guerre, non pour l'attaque, mais pour préserver leur intégrité au sein de la nature qui leur a donné la vie. De par cette culture spirituelle, les Androgunes ont développé un art martial qui allie la danse et le combat rapproché.

Tous les mois, les shamans androgunes de chaque clan invoquent les esprits de la nature et invitent leurs morts à participer à la « Kapuera Ares » (danse de guerre en Twileki). Cette cérémonie rassemble tous les guerriers adultes à danser sur une grande plateforme de branchages et y effectuer leurs katas dans une transe cataleptique. L'originalité des Androgunes est le fait d'habiter exclusivement au sommet des arbres – dans la canopée – dans des sortes de huttes incorporées dans l'écorce des plus gros malvaks, d'autres arbres géants de la forêt de Lutecia.

Ce rite martial suit les Androgunes dans les faits et gestes de toute leur vie. Lorsque l'un d'entre-eux affronte un adversaire au corps à corps, il utilise principalement ses arts martiaux faits de pas de danse et de gestes de combat extrêmement précis, complexes et rapides. Chaque coup porté peut être fatal pour l'adversaire. Lorsque l'Androgunes décide d'en finir avec ce dernier, il dégaine son Glaivoplasma dans tout son art de maître d'arme et, dans un dernier « kapuera pedos »

(pas de danse), il tranche la tête de l'ennemi. On dit alors qu'il vient de « prendre possession » de son esprit.

Les Androgunes sont des hermaphrodites, c'est-à-dire qu'ils portent en eux les deux sexes de l'espèce et conçoivent eux-mêmes leur progéniture. Mais la singularité réside dans la naissance de cette dernière. En effet, un Androgunes arrivant à sa maturité (aux alentours de 40 stellars) décide d'engendrer son unique enfant. Alors, un long processus s'opère en son sein et, une année standard plus tard, le petit Androgunes vient au monde, causant la mort de son géniteur. Mais en fait, celui-ci n'est autre que l'incarnation de son concepteur. Ainsi, en donnant la vie, l'Androgunes s'offre la chance d'une nouvelle vie. C'est pourquoi ce peuple noble est respecté par les Humains, car il possède un don qu'ils n'ont pas : l'immortalité.

Mais il peut en être autrement si un Androgunes refuse d'engendrer la vie. Dans ce cas, il renonce à son immortalité et peut alors accéder à la Voie Millénique (voir le chapitre *Psionic* dans le **livre des Règles**). C'est donc dans cette situation unique et exceptionnelle que les Androgunes peuvent devenir prêtres comme leurs cousins humains. À ce moment, cet androgyne se rend auprès d'un mentor de l'ODM et commence la longue initiation qui fera de lui un prêtre millénique ou, plus exactement, un shaman. En effet, les prêtres androgunes ont le privilège de pouvoir utiliser le Psionic comme de la magie shamanique, afin de rester près de leur mère-nature et de la préserver, ainsi que leurs traditions. À l'encontre de ses confrères humains, le jeune prêtre androgunes n'est pas obligé de céder sa longue chevelure rousse à la tonsure millénique, mais portera tout de même la toge traditionnelle de l'ODM. Il abandonnera son Sabroplasma au meilleur guerrier de son clan au profit de la Bolega et d'une Dagolum. Mais jusqu'à aujourd'hui, très peu d'Androgunes ont abandonné la vie éternelle contre le lourd tribut de la Voie millénique...

Seniorhotts

Originaires de la plaine polaire de Carrius, la planète désertique, les Seniorhotts (prononcer *cénior'ot'*) sont des bipèdes intelligents ressemblant à de petits bons-hommes verts avec de larges oreilles en « feuilles de choux » et de grands yeux noirs sans iris. Mesurant un peu plus d'un mètre, ils portent ordinairement des tu-

niques en toiles grossièrement taillées qui les protègent des rayons nocifs émis par le soleil jaune Orles. D'ordinaire, les Seniorhotts quittent rarement leur plaine natale uniquement pour commercer avec les Humains des provinces du Grand Désert. Mais leur curiosité innée les a poussés à en connaître plus sur les autres races et une bonne partie d'entre-eux vivent maintenant au sein de la civilisation impériale.

Les Seniorhotts comprennent le langage commun employé au sein de l'Empire Millénique, mais ils préfèrent leur langue natale, un baragouin de glossements et de croassements gutturaux, intelligibles par la plupart des habitants de Carrius. Les Seniorhotts parlent également un dialecte étrange dérivé de leur langue et qui est incompréhensible à ceux qui n'appartiennent pas à leur race (le Woki) ; ce qui les aide considérablement lorsqu'ils marchandent avec les colons impériaux. Les commerçants humains apprennent d'ailleurs à leurs dépens, qu'il est plus sage de négocier avec un Seniorhott seul, qu'avec un comité de ces petites créatures.

Les Seniorhotts sont des êtres intelligents sociables et ils ne craignent pas trop les autres races. Quand ils se trouvent parmi elles, ils n'hésitent pas à montrer leur bonne humeur en commettant quelques blagues et des tours de passe-passe... En fait une forme de pickpocket. Bien que couards, les Seniorhotts n'hésitent pas, quand ils y sont contraints, à faire usage de leur arme : une lance énergétique télescopique... de leur conception ? Mais leur arme ancestrale reste le « Kirw » (prononcer *kirou*), une dent de vers des sables.

D'origine cultivateurs, chasseurs et bâtisseurs, les Seniorhotts ont vite fait preuve d'excitation devant l'avènement de la technologie impériale sur leur planète natale. En s'intégrant au sein de l'Empire Millénique, les Seniorhotts se sont avérés être d'excellents mécaniciens, possédant un véritable don pour le bricolage. De par leur adresse prestidigitatrice, les Seniorhotts se sont naturellement aiguillés vers les métiers de technicien. Ils sont capables de remettre en marche n'importe quel vaisseau ou droïde... Assez longtemps, en tout cas, avant une véritable révision dans un atelier spécialisé.

Les Seniorhotts ne s'intéressent que très peu à la religion millénique et à la politique impériale. Ils n'ont d'ailleurs toujours pas prononcé aucune préférence, pas plus à l'égard de l'Empire Millénique, qu'à l'égard de la Force Noire. Leurs seuls centres d'intérêt concernent la réparation et le bricolage des objets technologiques, de la chasse, de la culture hydroponique et de la vie de famille s'ils ont choisi de

rester dans leur plaine natale. C'est pourquoi aujourd'hui, il est malheureusement courant de croiser des techniciens seniorhotts travaillant pour le compte du prince Hillerr : ils sont couramment appelés « saboteurs » (voir le *livre des Règles*).

Les Seniorhotts sont des mammifères ovipares dont la femelle ne peut pondre qu'un seul et unique œuf durant toute sa longue vie. Le petit hotton sort de son enveloppe protectrice au bout de six jours pour une espérance de vie de deux cents stellars.

Homocanins

Les Homocanins (prononcer *omokanin'*) sont des créatures humanoïdes à la physiologie canine, remarquables pour leur grande force et leur sauvagerie. Ils mesurent environ deux mètres de haut et peuvent peser plus de cent kilos. Les Homocanins ont une tête de Lupus : voir le chapitre *Créatures*) sur un corps d'Humain herculéen recouvert d'un pelage roux et parfois orné d'une crinière de couleur feu. Leur force brutale et leur culture primitive, font d'eux d'excellents soldats et de bons manœuvres. Leur origine canine leur confère un odorat particulièrement sensible.

Les Homocanins comprennent très bien le langage commun de l'Empire Millénique, mais la confrontation de leur appareil guttural ne leur permet que de s'exprimer en transformant le « v » en « w » (*ou*). Leur langue natale semble être composée d'une suite de mots monosyllabiques et de grognements. Mais il s'agit en fait d'une forme de communication élaborée et complexe, bien adaptée à ces créatures hybrides (le Glyfork).

Gynesia, la planète récemment colonisée par les Amazones stellaires, semble être la terre natale des Homocanins, et les scientifiques impériaux l'affirment aujourd'hui à l'unanimité. Dans la contrée du Mahelstrom, vit la plus grande tribu d'Homocanins jamais rencontrée jusqu'à aujourd'hui. Ces mutants semblent vivre en différents clans dirigés par des seigneurs de guerre qui décident des alliances et régissent les relations avec les autres clans. Au commencement l'été gynés, les seigneurs de guerre lancent les campagnes de batailles.

Les Homocanins sont des êtres belliqueux qui adorent cogner, taillader et réduire les choses en pièces. Même si certains d'entre-eux se sont intégrés au sein de l'Empire Millénique, ils ont gardé leur instinct primal. La Force Noire a su bien exploiter ces tares. Les Homocanins ne sont pas particulièrement entraînés au maniement d'une arme particulière, mais la masse ou le fléau énergétique semble être leur arme de prédilection.

Depuis la découverte de la planète Gynesia, on commence à connaître les origines exactes du peuple homocanin car on sait que ces mutants ne possèdent aucun organe de reproduction. Les chercheurs impériaux n'ont jamais cru à la génération spontanée. Après diverses recherches, les généticiens de l'Empire Millénique s'avancent pour une manipulation génétique qui aurait créé la race homocanine. Cette thèse semble la plus probable car la majorité des Homocanins, vivant en moyenne quarante stellars, meurt rapidement d'un cancer généralisé, signe d'une dégénérescence cellulaire qui ne peut être que la conséquence d'un cycle génétique altéré. En se penchant sur les terribles coutumes du peuple amazone et en consultant différents registres de capitaineries spatiales, on découvre qu'aucun Humain n'est revenu de son périple sur Gynesia, la planète interdite. Or, la reine Ortelia est devenue une experte en manipulation génétique après avoir cloné son propre peuple. Elle a déjà créé une race dangereuse de nieks de guerre : les caniers (voir le chapitre **Créatures**). D'après les experts, le peuple « indigène » des Homocanins pourrait être le résultat d'un croisement génétique entre un Lupus et un Humain ; mais là encore, tout est spéculation. Les Homocanins cherchent encore aujourd'hui leurs véritables origines...

Malgré leurs instincts belliqueux et leur fâcheuse tendance à frapper... avant de continuer à frapper, les Homocanins sont des individus respectant un code de l'honneur proche de celui des Mercenaires impériaux. En effet, un Homocanin sait reconnaître la valeur d'un adversaire au combat et si un représentant d'une des autres races lui sauve la vie, il devient son « frère de bataille » et sera capable de sacrifier sa propre existence pour son nouvel ami.

Mais seul le côté puissant et bestial des Homocanins a particulièrement intéressé la Force Noire qui les emploie aujourd'hui dans ses troupes de choc au sein d'une unité d'élite : les Terminators, des soldats sans peur et sans pitié, sanguinaires

comme de véritables machines à tuer. On les reconnaît facilement à leur casque allongés aux formes équivoques.

Silimens

Les Silimens (prononcer *cilimèn*) sont des créatures insectoïdes possédant encore quelques bribes d'humanité. En effet, si l'on connaît encore mal l'origine des Homocanins, il n'en est pas de même pour les Silimens, hélas.

Il y a cinq siècles environ, un éminent ingénieur de l'Agence Médico-Energie (AME) de Centralis, répondant au nom de GoroMann, s'était spécialisé dans la transgénique, une science permettant de mieux comprendre et de traquer les gènes d'une maladie grave au travers de plusieurs générations d'individus infectés. Durant ses recherches, ce scientifique découvrit ainsi les formidables propriétés de ce qui allait devenir le Biophotoniseur, un appareil de régénérescence moléculaire qui a sauvé bien des vies depuis.

Alors qu'il était sur le point de faire une découverte capitale, il demanda au Sénat Impérial la construction d'un laboratoire ultra-moderne sur l'île de Sahona, sur la planète Antarius. Ce projet fut accepté à l'unanimité. Mais le succès et le gain de pouvoir déclenchèrent un « déséquilibre » de l'énergie psychomagnétique du généticien. Son génie se transforma alors en folie. Il entreprit dans le plus grand secret de créer une génération transgénique d'insectes porteurs d'une maladie grave : la Belouga. Or, cette procédure est formellement interdite sans dérogation spéciale du Sénat Impérial, comme toute autre manipulation génétique. Les insectes utilisés étaient des Pulex (voir le chapitre **Créatures**). Guidé par les pulsations de sa folie psychique, GoroMann décida d'impliquer sa fille et assistante, la douce SiliMena, dans cette terrible expérience. À son insu, il lui inocula les gamètes d'un pulex transgénique. Quelques mois plus tard, SiliMena mit au monde dans de terribles souffrances une sorte de grosse larve. La jeune femme succomba peu après. La larve devint un formidable chrysalide avant de laisser apparaître un être humanoïde doté d'appendices d'insecte : l'enfant de SiliMena. En l'hommage à sa fille, le savant fou le baptisa tout simplement « Silimen ». Durant de longs mois, toujours à l'insu des autorités impériales, GoroMann, devenu un véritable génie du Mal, créa

plusieurs générations de Silimens, qui devinrent de plus en plus grands et de plus en plus forts. Et là, les événements se précipitèrent. La petite communauté de mutants, portant toujours en elle des gènes humains, comprit rapidement le tragique sort de son existence. C'est alors que les Silimens se révoltèrent et terrassèrent l'ingénieur déchu.

Quelque temps plus tard, les Services Impériaux du Renseignement (SIR) envoyèrent une navette sur l'île Sahona pour enquêter sur l'inquiétant silence de GoroMann. Le commando d'agents impériaux fut attaqué par une horde de Silimens en furie. Ces derniers décimèrent le groupe armé et parvinrent à quitter la planète Antarius. On ne sait par quel miracle, les Silimens débarquèrent sur la planète volcanique Hermes. Beaucoup d'entre eux moururent asphyxiés par l'atmosphère empoisonnée, tandis que d'autres commencèrent à succomber à un cancer généralisé dû aux virus transgéniques qu'ils portaient. Les rares survivants s'accoutumèrent au climat brûlant d'Hermes et commencèrent à se reproduire. Après des centaines de générations, les Silimens devinrent les créatures hybrides que l'on connaît aujourd'hui.

Les Silimens ressemblent plus à des mantes qu'à des Humains. Leur carapace chitineuse de couleur pourpre est extrêmement résistante. Ils sont dotés de deux gros yeux à facettes, qui leur permettent une très large vision, et des poils sensoriels avec lesquelles ils communiquent. Leurs longs membres se terminent par quatre longs doigts recouverts d'une sorte de glu leur permettant de grimper sur n'importe quelle paroi, même les plafonds. Les Silimens primitifs portent comme unique vêtement un pagne.

Si les Silimens sont tous porteurs d'une dégénérescence cellulaire, ils portent aussi dans leur mémoire une haine ancestrale envers les Humains. Conscients de leur laid, ces créatures mutantes détestent évidemment l'esthétique et la beauté. Ils méprisent toutes les autres races. Depuis leur arrivée sur Hermes, il y a cinq cents ans, les Silimens se sont bien adaptés à l'atmosphère suffocante de la planète volcanique, ce qui leur permet aujourd'hui de supporter pratiquement n'importe quel climat hostile, sauf les climats glacés où ils se laissent tout simplement congelés. Les tribus silimènes vivent principalement de chasse et ont pour ce fait dompté des Tarasks (voir le chapitre *Créatures*), de grands lézards vivant dans les plaines soufrées d'Hermes. Ils s'en servent de montures et de bêtes de somme.

De par leurs origines génétiques, les Silimens ont acquis le don de communiquer entre eux par télépathie grâce à leurs poils crâniens hypersensibles. Ces dernières servent aussi pour que chaque individu se reconnaisse et partage des sentiments par les frottements subtils de leurs appendices.

Les rares Silimens qui ont quitté leur planète d'accueil ont adopté avec difficulté le langage utilisé par l'Empire Millénique et leurs mandibules leur empêchent de parler correctement l'Andromon. C'est ainsi qu'un Silimen intégré au sein de l'Empire Millénique, aura toujours tendance à remplacer les « ss » et les « j » par des « ch ». Mais rares sont ceux qui ont rejoint la civilisation humaine sans heurt. Depuis l'avènement de la Force Noire, beaucoup de Silimens ont quitté Hermes pour rejoindre les rangs de l'armée des Ténèbres en voyant là une façon ultime de venger leurs ancêtres.

Grâce à leurs attributs insectoïdes, les Silimens ont acquis une adresse précise et fulgurante. Leurs compétences innées font d'eux de redoutables assassins au sein des Services Secrets des Ténèbres (SST), ou d'excellents astropilotes à bord des chasseurs stellaires CR-117, ou bien encore de sournois contrebandiers dans les réseaux clandestins.

L'arme de prédilection des Silimens est aujourd'hui le Javelum, cet objet mystique offert jadis à un prêtre millénique par les énigmatiques Tablins au cours de leur premier contact avec les impériaux. On se doute qu'ils se sont procuré ce type d'arme par un réseau clandestin quelconque. Mais ces créatures hybrides ne dédaignent pas employer un pistolet-laser ou une arme énergétique.

ATTENTION : les informations suivantes ne devraient être connues des seuls Meneurs de Jeu.

Llodos

Les LLodas (prononcer *yodas'*) sont des êtres énergétiques créés par le Grand Concepteur Universel lui-même. Ces bipèdes psioniques représentent la quintessence de la fusion de l'Énergie Pure et de l'Esprit. Ils personnifient le savoir et la sa-

gesse de leur concepteur. Ils constituent les premières formes de vies créées au sein de la galaxie il y a plus de 30 0000 années standards (sur l'échelle cosmique).

L'un d'entre-eux, Magnus, fut désigné pour être le maître éternel de la communauté et pour concevoir les premières formes de vies intelligentes : les Humains.

Avant la fondation de l'Empire Millénique, le Grand Concepteur Universel a décidé de se créer un messenger personnel afin de mieux contrôler le Troisième Quadrant. Il décida pour cela de désigner un de ses LLodas, Tark-Ham, qui devint le premier Millenium. Ainsi naissait l'Ordre Du Millenium (ODM : prononcer *odèm'*) qui devint les bases religieuses sur lesquelles furent bâties les lois de l'Empire Millénique. Le deuxième millénaire vit l'arrivée du second Millenium, Gall-Ham, dont le règne va bientôt s'achever.

Les LLodas sont de petits bipèdes de moins d'un mètre de haut, rachitiques et dont la peau grisâtre semble être ridée par le temps. Leur tête disproportionnée laisse apparaître un cerveau impressionnant dont les facultés psychiques sont à la hauteur de ses dimensions. Leurs petits yeux noirs sont enfoncés dans de larges orbites, tandis que leurs grandes oreilles sont implantées diamétralement de chaque côté de leur tête démesurée. Même s'ils sont bipèdes, les LLodas ne se déplacent qu'en lévitation au-dessus du sol, assis en tailleur. Nul Andromon n'a vu un de ces prêtres suprêmes marcher !



LLODAS		Prêtre Spirit		Taille	90 cm	Poids	20 kg
		Genre	asexué	Âge	millénaire		
VIG	6	ACCESSOIRES					
FF	1D-3	Toge					
PdV / PdF	6	ARMEMENT					
DEX	6	QUALITÉ / DÉFAUT					
REF	6	Sensitivité au Psionic, Sens du Danger,					
DEP	3	Sens du Devoir, Pacifisme					
INT	36	Langage (tous), Académie, Influence, Milieu					
VOL / PER	10						
PSY	36 +	<i>Tous les pouvoirs connus (VM, N et PO)</i>					

Les LLodas sont aujourd'hui au nombre de dix et vivent cloîtrés depuis près de deux mille ans dans une pyramide de verre : le Palais Millénique. Situé sur le toit même de l'immense Palais Impérial de Centralis, cet édifice renferme aussi la fameuse École Millénique où sont instruits les jeunes prêtres. Les cours y sont dispensés uniquement par le maître lloadas, Magnus.

Ainsi, seuls les Humains ayant choisi la Voie Millénique peuvent se vanter d'avoir vu de leur propres yeux le maître suprême du Psionic. Les autres LLodas, quant à eux, sont chargés de veiller virtuellement sur les sanctuaires milléniques disséminés au sein l'Empire Millénique.

NOTES AUX MJ

Il est bien évident qu'avec un code supérieur à 18 en Psy, il est difficile de rater un jet ; mais un score aux dés de 18 reste toujours un échec. Il est bien sûr envisageable de créer d'autres pouvoirs psioniques de n'importe quel genre, du moment que leur usage ne soit pas à l'encontre des lois milléniques...

Tablins

Les Tablins (prononcer *tablin'*) constituent l'énigme du Troisième Quadrant. Ces êtres mystiques ont été découverts en l'an 989 du second millénaire (calendrier impérial) par les Mercenaires impériaux DareShakk et BoPhass lors d'un saut hyperspatial raté. Le prêtre millénique XinoShann qui les accompagnait a écrit ce présent rapport très éloquent :

Communiqué N° S990P1R21C20.05

Destinataire : Son Excellence Impériale UkoRann

Expéditeur : Noble XinoShann

Objet : premier contact avec le peuple tablin.

« J'ai l'honneur de vous confirmer l'existence du système solaire Teta VIII découvert par nos sondes automatiques, il y a quelques stellars. Les deux étoiles jumelles éclairent magnifiquement les trois planètes gravitant loin d'eux. L'astronef de mes hôtes a émergé accidentellement de l'hyperespace près de la seconde planète du nom que votre humble serviteur s'est permis de lui donner : Irona (*métal brillant* dans la langue des Anciens). Cette planète singulière est faite d'architectures métalliques. Mais alors que mes compagnons de route naviguaient non loin de sa paroi sphérique, un grand magnétolaser nous a happés vers l'intérieur. Nous sommes arrivés dans un immense hangar à l'architecture majestueuse et non conventionnelle. Détectant une atmosphère non respirable et une pression extrêmement forte, nous avons dû revêtir des scaphandres spatiaux. À peine sortis, nous avons été accueillis par un groupe de grands humanoïdes fantomatiques à l'aspect peu engageant : je les ai baptisés Tablins (*étrangers* dans la langue des Anciens).

Les Tablins semblent être des bipèdes biotechniques dont le métabolisme ne peut être qu'à base d'énergie pure tant leur aura énergétique est puissante. J'ai tout de suite su qu'ils étaient sensitifs au Psionique, car ils sont directement entrés en contact

avec moi. Le Mercenaire DareShakk, un Seniorhott, a dû recevoir le même message. J'ai alors ressenti un profond sentiment de paix et de sagesse émanant de ces êtres qui mesuraient plus de deux mètres et dont le corps squelettique était recouvert d'une peau blanchâtre et translucide. Leurs gestes lents mais précis m'ont fait penser qu'ils devaient user plus souvent de leur énergie psionique que de leur force physique. Leurs bras se finissaient par de longs doigts préhensiles qui tenaient un long manche métallique terminé par de petites lames. J'ai su plus tard que ce curieux objet était une arme à lumilame. L'une d'entre-elles nous a d'ailleurs été offerte en guise de bienvenue. Je crois que cette arme plut beaucoup à DareShakk...

Les Tablins, disais-je, sont des êtres doués d'une extraordinaire intelligence et d'une immense sagesse. Il est incontournable que les Tablins sont des individus pacifistes et aucun sentiment belliqueux n'émerge d'eux. Leur long crâne allongé semble renfermer un encéphale psionique conséquent tant leur mana est puissant. Oserai-je affirmer que leurs pouvoirs soient aussi grands que ceux de Sa Majesté, voire autant que nos grands maîtres, les Llodas ? Après avoir été invités à voyager dans les entrailles d'Irona à bord d'un grand traîneau sur rails-lasers, nous avons conversé télépathiquement. De toutes manières, il n'en aurait pu être autrement car les Tablins sont dépourvus de bouche pour parler, ni d'yeux pour voir ; ce qui laisse présager que leurs autres sens sont extrêmement développés. Après un périple au travers un dédale de tunnels et de ponts suspendus ornés d'enchevêtrements incompréhensibles de poutres métalliques et de sculptures magnifiques et étonnantes, nous sommes arrivés dans une sorte de gare faite de quais et de tubes lumineux. Nous avons alors été conduits à l'entrée d'un immense puits lumineux s'enfonçant dans le cœur de ce que les Tablins semblaient appelé Insidon. Là, mes compagnons ont dû se débarrasser de leurs armes et moi de ma dagolum. Je pus néanmoins garder ma bolega. Nous avons été invités à plonger dans le puits. Flottant dans un flux d'énergie pure, nous avons descendu avec la légèreté d'une plume vers une salle immense au plafond voûté. Nous avons été accueillis par un groupe de Tablins vêtus d'habits richement ornés de dorures et faits d'un tissu dont la matière m'échappait. Ils étaient rassemblés autour d'un grand et étrange cristal d'où émanait une lumière azur, comme celle de la Création. Ces créatures énigmatiques semblaient très anciennes de par leur savoir dont je reçus une partie par té-

lépathie. Je ne peux encore divulguer son contenu tant celui-ci fût riche d'informations que je dois d'abord analyser et interpréter.

Puis, sur un geste large et nonchalant, le plus grand des sages Tablins nous a salué : c'était le prince Rorko, grand sage parmi les sages. Là, ils ont disparu dans un nuage scintillant, et le décor a suivi... Nous nous sommes retrouvés dans l'astronef de mes hôtes. Tout autour régnait le vide intersidéral. Après de longs calculs, le Mercenaire DareShakk a déterminé que nous étions non loin du système Omega.

Voici, Votre Majesté, mon modeste rapport sur ce peuple énigmatique et extraordinaire que constituent les Tablins du système Teta VIII. Nous devons nous engagés à n'établir à notre initiative aucune liaison avec ces êtres dont le Grand Concepteur Universel semble détenir seul le secret de leur existence. En effet, c'est eux qui viendront à nous en temps voulu. Je subodore que Sa Magnificence répondra à cette énigme car il est la pensée éthérée de notre Grand Concepteur. Mais je ne puis spéculer sur cette situation fort singulière car le pouvoir de décision vous appartient, Votre Majesté. »

NOTES AUX MJ

Il est bien évident qu'avec un code supérieur à 18 en Psy, il est difficile de rater un jet ; mais un score aux dés de 18 reste toujours un échec. Il est bien sûr envisageable de créer d'autres pouvoirs psionics de n'importe quel genre, même si leur usage est à l'encontre des lois milléniques... Les données sur les Tablins sont volontairement succinctes et peuvent être sujettes à spéculation pour les MJ avertis et imaginatifs... du moins, pour le moment.



TABLIN

LLodas suprême

Taille 2,50 m Poids ?
Genre ? Âge ?

VIG 6 Lancer

FF 1D-3

PdV / PdF 6

DEX 10

REF 10

DEP 4

INT 36 + Langage (tous), Académie, Influence, Milieu

VOL / PER 10

PSY 36 + *Tous les pouvoirs connus (VM, N et PO)
Et bien d'autres...*

ACCESSOIRES

Carapace plasmatique (protection totale)

ARMEMENT

Javelum

QUALITÉ / DÉFAUT

Sensitivité au Psionic, Sens du Danger,
Sens du Devoir, Pacifisme

VAISSEAU

Traîneau-laser

Créatures

La plupart des mondes du Troisième Quadrant ont donné naissance à une vie indigène, et chacun d'entre eux a alors vu se développer des milliers d'espèces. La plupart des planètes de cette partie de la galaxie Andromak grouillent de vie.

La vie andromon est d'une extraordinaire diversité. Il existe des créatures qui respirent de la trioxin ou du natrium, ou pas du tout, qui évoluent dans les grands océans, qui s'ébattent dans les nuées d'astéroïdes glacés ou qui survivent dans l'espace. Il existe des êtres qui nagent, volent, rampent, marchent, sautillent, lévitent, glissent sur l'eau, creusent des tunnels.

Établir une liste de toutes les espèces connues dans le Troisième Quadrant requerrait un ouvrage cent fois plus volumineux que celui-ci. Pour parvenir à décrire chacune d'entre-elles en détails, il faudrait vivre plus d'un siècle. Aussi, le mieux à faire, c'est de se contenter d'en découvrir quelques-unes.

Dans les pages qui suivent, il est présenté quelques créatures parmi les plus connues dans le monde de **LTM**. Certaines ont été domestiquées et peuvent donc être rencontrées sur la plupart des planètes de l'Empire Millénique. Mais d'autres sont de dangereux prédateurs qui doivent leur triste célébrité au nombre de victimes qu'ils ont terrassés. La description de chaque animal est accompagnée d'une étude consacrée à ses aptitudes, à son comportement et à la niche qu'il occupe au sein de son écosystème.

Créatures et jeu de rôle

Les descriptions de chaque créature sont présentées sous la forme d'une fiche comme celles employées pour toutes les données techniques divulguées dans ce livre. Cette fiche regroupe les caractéristiques permettant d'employer l'animal en question dans **LTM**.

À l'instar des personnages, les créatures possèdent les attributs – et certaines capacités – de **VIGueur**, **DEXtérité** et **d'INTelligence**, parfois de **PSY**. Elles ne peuvent posséder des dons ou des compétences.

Une créature ne peut jamais parer une attaque, mais on utilise sa **VIGueur** lorsqu'elle combat (au lieu de **Combat à mains nues**, par exemple) ou accomplit une activité physique importante qui peut échouer ; et sa **DEXtérité** quand elle essaye de sauter ou de conserver son équilibre.

Lorsqu'on a besoin de savoir si une créature a remarqué un détail particulier ou la présence des personnages, il faut employer sa **Perception**.

Certaines créatures peuvent être montées ou simplement apprivoisées. Quand un personnage veut dompter un animal (**INT-5**) ou lui grimper sur le dos (**DEX-5**) pour faire de l'équitation, le joueur effectue un jet de **Faune**, tandis que le MJ effectue un jet de **Volonté** pour l'animal. Si le score du MJ est supérieur au code de **VOL** de la créature, le personnage peut imposer son autorité et l'animal fait ce qu'il lui demande... si le joueur a réussi son propre jet, bien sûr. Sinon, l'animal s'emballé et s'échappe, voire attaque le personnage si c'est une bête sauvage. Cependant, chaque animal dispose d'un facteur de **Docilité** qui affecte directement le code d'aptitude du personnage (bonus/malus). Quand il se produit quelque chose qui effraie la créature domestiquée, il faut refaire un jet sous sa **Volonté**.

Certaines créatures possèdent une carapace assez résistante pour supporter les dommages de certains types d'armes. Un code de **Carapace** (équivalent à la protection d'une armure) précise le type de protection (voir le *livre des Règles*) et ainsi le coefficient à retrancher aux dommages infligés.

Quand une créature est impliquée dans une course poursuite avec un personnage, une autre créature, ou un aéroglisseur, faire un jet en *Opposition* sous la **VIGueur** (**Conduite** pour le véhicule). Si un animal engage une course avec un véhicule aérien, ce dernier le distance automatiquement.

Si une créature doit faire un long trajet ou poursuivre une proie trop longtemps, elle peut perdre des **Points de Fatigue** (PdF).

Les **PdV** (Points de Vie) d'une créature sont employés pour résister aux dommages qui lui sont infligés, comme pour les personnages.

Actine

L'Actine (prononcer *actiné*) est une créature dont le classement est particulier car c'est à la fois une plante et un animal invertébré, de l'ordre des protocarnivores. L'Actine est en fait une plante carnivore originaire de Gynesia qui vit et se nourrit comme un carnassier et respire comme une plante.

ACTINE		Taille	1 m de haut	Poids	10 kg
		Genre	hermaphrodite	Longévité	100
VIG	10	CARACTÉRISTIQUES			
FF	1D	Carapace	: aucune		
PdV / PdF	10	Docilité	: néant		
DEX	6	Facteur de taille	: -2		
REF	6	COMBAT			
DEP	4	Détectant sa proie par vibration, l'Actine attrape celle-ci à l'aide de ses tentacules, la paralyse avec son venin et la digère en quelques heures (VIG×heures).			
INT	1	CAPACITÉS PARTICULIÈRES			
VOL / PER	1	Venin	: neurotoxique hypodermique		
PSY	0	Jet de résistance	: VIG		
		Période de latence	: 5 secondes		
		Effets	: VIG/DEX-5 pendant 1D secondes		



L'Actine est composée d'un pied unique ressemblant à une souche d'arbre à l'écorce brunâtre dont la hauteur peut aller jusqu'à un mètre. Cette créature singulière peut se déplacer sur ce pseudopode en rampant sur le sol à une allure dépassant guère quinze mètres par minute. Huit tentacules extensibles de couleur verdâtre jaillissent du sommet du tronc. Ces membres peuvent s'étendre jusqu'à cinq mètres de long. Chacun de ces tentacules se termine par un dard rétractable dont le poison peut paralyser un Humain avant qu'il ne soit digéré. Au centre se trouve la « gueule » de couleur rouge vif qui contient les sucs gastriques destinés à digérer la proie. Or, une fois fermentés et raffinés, ces sucs constituent un excellent spiritueux très prisé dans les tavernes impériales : la *liqueur d'Actine*. Aujourd'hui, des Actines

ont été importées sur la plupart des planètes de l'Empire Millénique pour constituer des centres d'élevage contrôlés afin de récolter le précieux breuvage. Mais les connaisseurs sont d'accord à l'unanimité : « Rien ne vaut de l'actine gynés ! »

L'Actine est un végétal hermaphrodite. À sa maturité, cette plante carnivore fabrique une énorme quantité de spores. Après la fécondation de ces derniers, l'Actine meure. De son tronc desséché jaillissent alors des milliers de spores qui, emportées au gré du vent, vont ensuite s'enfouir dans le sol. L'année d'après, les spores germent pour donner naissance à de petites Actines qui vont s'éparpiller pour conquérir leur propre territoire de chasse.

Amib

L'Amib est un animal unicellulaire dont le métabolisme de base n'est fait que de silicat (voir le chapitre *Physique élémentaire*). Ce protozoaire géant de l'ordre des protistes amiboïdes, dont certains spécimens peuvent mesurer plus de 10 mètres de diamètre, vit essentiellement dans les milieux marécageux et les plans d'eau stagnants. Il se déplace lentement entre deux eaux au moyen de son pseudopode.

L'Amib est constituée à plus de 70 % de liquide ce qui la rend particulièrement vulnérable hors de son élément. On la rencontre principalement sur les planètes Antarius et Gynesia. Quelques petits spécimens inoffensifs vivent dans les eaux stagnantes sur Barthelima et Sierra. Le lac du Mahelstrom sur Gynesia est réputé pour ses amibs géantes qui peuvent atteindre vingt mètres de diamètre. Certains indigènes disent même en avoir aperçu des spécimens de près de cent mètres ! Mais ces sources n'ont pas été vérifiées par la science impériale et demeurent dans le domaine du folklore homocanin.

AMIB

VIG 1

FF 1D-5

PdV / PdF 1

DEX 1

REF 1

DEP 1

INT 1

VOL / PER 1

PSY 0



Taille > 10 m de Ø
Genre asexué
Poids > 8 kg
Longévité ?

CARACTÉRISTIQUES

Carapace : 6 (PE)
Docilité : néant
Facteur de taille : +4

COMBAT

L'Amib attrape sa proie en l'enveloppant pour lui envoyer une décharge énergétique. Si les dommages causés sont supérieurs à la moitié des PdV de la proie, celle-ci est définitivement paralysée et sera digérée durant des heures (VIG×heures)

CAPACITÉS PARTICULIÈRES

Décharge énergétique : 4D+[FdT]

Constituée d'un noyau énergétique et d'une membrane silicate, l'Amib peut s'avérer dangereuse pour un nageur imprudent. En effet, malgré sa relative lenteur, la translucidité d'une Amib lui permet de passer inaperçue [**Perception -2**] et d'envelopper sa proie sans crier gare. La seule manière de ne pas être repéré par une Amib est de ne plus bouger ou de nager discrètement [**Dissimulation**], car celle-ci détecte ses proies aux ondes qu'elles émettent dans l'eau en se déplaçant.

De par son métabolisme silicat, l'Amib a un mode de reproduction bien particulier. Pour ce type de forme de vie, la reproduction n'est pas sexuelle. Un être silicat comme l'Amib arrivé à maturité se divise par scissiparité pour donner naissance à deux individus identiques prêts à faire leur vie chacun de leur côté.

Anofell

L'Anofell (prononcer *anofaill'*) est un insecte volant de l'ordre des muscidés extrêmement répandu dans l'Empire Millénique. Cette sorte de mouche géante se dé-

lecte principalement de viandes en décomposition. Dépourvue de mandibules, l'Anofell se contente de sucer les sucs nutritifs à l'aide de sa puissante trompe buccale.

ANOFELL

VIG 1

FF 1D-5

PdV / PdF 1

DEX 12

REF 12

DEP 3

INT 1

VOL / PER 1

PSY 0



Taille > 30 cm de long
Genre mâle/femelle
Poids > 300 g
Longévité > 60 j

CARACTÉRISTIQUES

Carapace : aucune
Docilité : néant
Facteur de taille : -5

COMBAT

L'Anofell n'attaque jamais sauf pour défendre son territoire et l'intégrité de sa reine. Dans ce cas, l'insecte plonge sur l'intrus et lui inflige de sérieuses ecchymoses par une succession de frénétiques sucions.

CAPACITÉS PARTICULIÈRES

Succion : [FF]

L'Anofell vit en essaims de plus de cent individus, près des élevages d'animaux pour leurs matières fécales et aime particulièrement les climats tempérés et relativement humides comme sur Barthelima. Dans chaque essaim domine une reine mesurant plus d'un mètre de long, alors que ses sujets n'excèdent pas les trente centimètres. À la saison de la ponte, cette reine se blottit dans des fourrés pour y pondre plus de mille œufs fécondés par l'Anofell mâle le plus valeureux de la communauté. Ensuite, ces œufs sont immédiatement transportés un à un par les Anofells ouvrières dans des carcasses ou des excréments d'animaux. Quelques jours plus tard, des larves de cinq centimètres environ commencent à grouiller dans leur « pouponnière » et se délectent de la viande décomposée. Un mois après, ces larves répugnantes, communément appelée « anons » se métamorphosent en Anofells.

De couleur grisâtre, l'Anofell adulte se reconnaît facilement à son dos recouvert d'un pelage brillant aux reflets bleutés. Le plus grand élevage d'Anofells autorisé par l'Empire Millénique se trouve dans la province d'Afromeris sur Barthelima. Ce centre de musciculture récolte ce fameux pelage satiné destiné principalement à la confection de tapisseries de luxe. La chasse aux Anofells n'est réglementée que sur Barthelima et les braconniers sont sévèrement sanctionnés.

Malgré sa taille, cet insecte charognard ne s'attaque pas aux êtres vivants, sauf si sa reine est menacée, surtout pendant la ponte. Cependant, durant son ovulation, la reine a besoin d'un apport nutritif plus énergétique et ses ouvrières se voient obligés d'aller en quête de sang. Là, tout être vivant passant à moins d'un kilomètre du nid royal se trouvera assailli par des nuées d'Anofells. En aspirant le sang à travers la peau, ces gros insectes peuvent provoquer de sérieuses ecchymoses.

Les plus grands essaims d'Anofells ont été recensés dans les régions équatoriales de Barthelima et de Sierra avec plus de mille insectes. Les ruches d'Anofells sont reconnaissables car ces dernières utilisent en fait les larges feuilles d'acerabolos (un arbre commun sur Barthelima et Sierra) tissées entre elles pour former une grosse niche pouvant atteindre un volume de trente mètres cubes suivant la colonie.

Aquila

Il existe en ce monde de périls sinistres des animaux majestueux et sacrés. L'Aquila est un de ceux-ci. Depuis plus de mille ans, cet oiseau de proie est devenu l'emblème des Forces de l'Empire et a été sacré par l'Ordre du Millenium. Quiconque blesse ou tue un Aquila se voit infligé d'une peine allant de un à cinq années de bague sur la planète pénitentiaire Antarius. On ne plaisante pas avec le patrimoine religieux de l'Empire Millénique.

L'Aquila est un rapace diurne de l'ordre des accipitridés, dont l'envergure peut aller jusqu'à près de cinq mètres. Son plumage bleu et or, avec le bout des ailes noir, lui confère une allure de princes des airs. Sa huppe dorée ne fait qu'enrichir cette image de prestige.

<h1>AQUILA</h1>		Taille > 5 m	envergure > 20 kg
		Genre mâle/femelle	Longévité > 10
VIG	6	CARACTÉRISTIQUES	
FF	1D-3	Carapace : aucune	
PdV / PdF	6	Docilité : -4	
DEX	12	Facteur de taille : +2	
REF	12	COMBAT	
DEP	4	L'Aquila attaque avec ses serres et en donnant de violent coups de son bec crochu.	
INT	6	CAPACITÉS PARTICULIÈRES	
VOL / PER	6	Coup de bec / Lacération : 2D+[FF]	
PSY	0		



Certains naturalistes impériaux affirment cependant avoir aperçu des *aquila suma* faisant plus de dix mètres d'envergure et pouvant très bien servir de montures.

L'Aquila commun est originaire de Barthelima. Quelques couples ont été exportés sur Sierra ; mais ils ont dû être massacrés à cette heure... Un couple d'Aquilas niche aux cimes des plus grandes montagnes, à des endroits inaccessibles aux andromons.


Actuellement, on a recensé une centaine de couples dans tout l'Empire Millénique. Le Sénat Impérial a renforcé la surveillance et des patrouilles de miliciens forestiers quadrillent les zones à risque comme la Cordillère de l'Occie.

L'Aquila est un oiseau de proie qui chasse généralement à l'aube et ne s'attaque qu'aux rongeurs et aux autres petits mammifères abondant dans les régions montagneuses. À la saison de la ponte, il n'est pas recommandé de s'aventurer près d'une aire d'Aquilas car les parents sont capables de devenir extrêmement dangereux pour défendre leur nid. Un seul individu peut lacérer un Humain en quelques coups de son puissant bec et de ses serres ! On dit qu'un des plus grands mâles recensés jusqu'ici a été capable de soulever un Humain dans les airs pour le relâcher de plus de mille mètres. Cette réaction s'explique légitimement car la femelle

ne peut pondre qu'un ou deux œufs dans toute sa vie, soit à peine une dizaine de stellars.

Aramantis

L'un des plus féroces prédateurs de Gynesia est sans aucun doute l'Aramantis. Cet animal, de l'ordre des arthropodes, possède huit membres. Sa première paire de pattes lui sert d'armes et les trois autres paires lui servent à marcher. Sa langue lui sert à détecter l'électricité corporelle de ses proies.

ARAMANTIS		Taille > 3 m haut	Poids > 500 kg
VIG 18		Genre mâle/femelle	Longévité ?
FF 3D+2		CARACTÉRISTIQUES	
PdV / PdF 18		Carapace : 12 (PC/PE)	Docilité : -8
DEX 12		Facteur de taille : +1	COMBAT
REF 12	L'Aramantis transperce ses proies avec ses deux membres antérieurs pour les immobiliser.		
DEP 7	CAPACITÉS PARTICULIÈRES		
INT 6	Morsure / Lacération : 1D+[FF]		
VOL / PER 6			
PSY 0			

La particularité de ce monstre est que ses yeux sont disposés là où on attendrait plutôt la présence de narines : au bout du nez ! Cet attribut fait de lui un excellent prédateur qui peut très bien apprécier la distance qui le sépare avec sa proie.

Les puissants crocs de l'Aramantis sont capables de broyer à peu près n'importe quoi, même du métal. Il n'est d'ailleurs pas rare que lors d'une mise à mort dans l'arène royale de la cruelle Ortellia qu'un Aramantis s'en prenne aux disques anti-gravs pilotés par les gardiennes amazones.

Les Aramantis de la capitale amazone Valeria sont entraînés quotidiennement afin qu'ils puissent tuer facilement à peu près tout ce qui vit. Heureusement, leur comportement individualiste empêche d'avoir deux Aramantis en même temps dans l'arène.

Aurok

L'Aurok (prononcer *ahuroc*) est un quadrupède herbivore qui respire de la trioxin, particulièrement adaptés à un environnement de plaine. L'adulte mesure de un à un mètre cinquante au garrot, le mâle étant légèrement plus grand que la femelle. Le crâne du mâle est en outre ornés de cornes épaisses.

L'Aurok a de grandes facultés d'adaptation et peut survivre aussi bien dans les déserts que dans les toundras. On raconte qu'il peut tenir pendant des semaines sans manger ni boire.

Ce bovidé semble être originaire de la planète Barthelima, mais des ossements fossiles ont été récemment découverts dans le désert profond de Carrius. Du fait qu'il existe depuis si longtemps, l'Aurok a parfois subis des mutations génétiques. La couleur, la taille, les habitudes sociales, le comportement et le métabolisme de l'Aurok varient suivant la planète où il vit.

AUROK

VIG 16

FF 3D

PdV / PdF 16

DEX 10

REF 10

DEP 6



INT 6

VOL / PER 6

PSY 0

Taille > 150 cm garrot Poids > 900 kg
Genre mâle/femelle Longévité 10

CARACTÉRISTIQUES

Carapace : aucune

Docilité : +2

Facteur de taille : 0

COMBAT

L'Aurok est un paisible herbivore. Dans son milieu naturel, il se bat pour défendre son petit ou les membres de son troupeau. Quand il est pris au piège, ou quand il doit protéger sa progéniture, l'Aurok mâle repousse l'intrus de ses puissantes cornes et le piétine.

CAPACITÉS PARTICULIÈRES

Coup de cornes : [FF]

Il existe des troupeaux d'Auroks sauvages sur toutes les planètes de l'Empire Millénique. Les éleveurs d'Auroks, quant à eux, produisent des bêtes dociles destinées à l'alimentation et à l'habillement. Beaucoup de tavernes proposent ainsi des steaks d'Aurok, du lait et des fromages d'Aurok (dont le fameux *Salakis* fabriqué par les Androgunes). Les bottes, les gants et les soubrevestes en cuir d'Aurok sont également des accessoires vestimentaires quotidiens pour les impériaux.

Du fait de leur constitution, de sa force et de sa faculté d'adaptation aux climats les plus rudes, l'Aurok constitue une excellente bête de somme. Ainsi, les Androgunes indigènes des forêts de Barthelima, emploient les Auroks pour leur lait très riche en protéines énergétiques, depuis des siècles. L'Aurok constitue tout de même 30 % de l'apport nutritif d'une planète entière, ce qui en fait un bien extrêmement précieux pour les Humains.

L'Aurok a bien entendu des ennemis naturels. Sur Barthelima, par exemple, deux principaux prédateurs peuvent prétendre pouvoir s'attaquer à ce paisible bovidé : le redoutable Leonis et la terrifiante Skorpes (voir plus loin).

Caniar

Il y a dans cet univers des prédateurs naturels extrêmement féroces, et d'autres qu'ils n'y étaient pas avant l'arrivée des Humains. C'est le cas du Caniar, un animal hybride sorti tout droit des contes d'horreurs. Ce prédateur est né de l'imagination cruelle de la prêtresse obscure Ortellia, reine des Amazones stellaires, qu'elle a elle-même créé. Depuis des décennies, elle a acquis le savoir de la manipulation génétique et s'en donne à cœur joie, depuis. Ces expériences de savante folle ont forgé aux scientifiques impériaux l'idée qu'elle serait la « mère » des Homocanins, un croisement entre le Lupus (voir plus loin) et l'Humain.

CANIAR

VIG 16

FF 3D

PdV / PdF 16

DEX 10

REF 10

DEP 6

INT 6

VOL / PER 6

PSY 0



Taille > 80 cm garrot Poids > 100 kg
Genre asexué Longévité ?

CARACTÉRISTIQUES

Carapace : aucune

Docilité : -6

Facteur de taille : 0

COMBAT

Le Caniar attaque ses proies en les broyant à l'aide de ses puissantes mâchoires garnies de crocs acérés.

CAPACITÉS PARTICULIÈRES

Morsure : [FF]

Ainsi, le Caniar fait tristement partie du tableau d'expériences génétiques de la reine amazone. Cet animal féroce et avide de sang est le résultat du croisement génétique entre un Niek et un Leonis (voir plus loin).

Il existe aujourd'hui que très peu de spécimens (heureusement) dans tous l'Empire Millénique. On connaît ceux qui forment la garde de la reine Ortellia, alors que quelques-uns ont été dressés à l'attaque par de puissants Agents noirs. Comme le Ca-

niar ne peut se reproduire, car asexué, on estime sa prolifération naturelle improbable.

Cavatorix

Le Cavatorix est une forme de vie silicate, de l'ordre des chiroptères. Il ressemble à une chauve-souris, se reproduit par scissiparité et se nourrit d'énergie cosmique. C'est une des rares espèces animales qui se soit développée dans le vide spatial et qui survit dans n'importe quel milieu (sauf atmosphère). Cette créature primitive à intelligence négligeable ne possède que des organes ultra spécialisés. Malgré son apparence et son envergure de près de trois mètres, le Cavatorix est totalement inoffensif.

CAVATORIX		Taille > 3 m envergure	Poids > 30 g
VIG 6	FF 1D-3	Genre asexué	Longévité ?
PdV / PdF 6		CARACTÉRISTIQUES	
DEX 12		Carapace : 6 (PE)	
REF 12		Docilité : néant	
DEP 4 [LENTE]		Facteur de taille : +1	
INT 1		COMBAT	
VOL / PER 1		Le Cavatorix est totalement inoffensif et n'attaque jamais. De plus, il est aveugle et sourd.	
PSY 0		CAPACITÉS PARTICULIÈRES	
		Absorption énergétique : 12 unités/sec	



À l'instar des astronefs, cette créature se nourrit de radiations cosmiques. Sa peau noire et cuirassée absorbe d'ailleurs très efficacement les rayonnements. Pour se déplacer, le Cavatorix se laisse pousser par les vents solaires et utilise ses larges ailes afin de capter les particules émises par le soleil le plus proche. L'énergie qu'il en tire lui permet de se propulser dans la direction de son choix.

Une fois qu'un Cavatorix a atteint sa maturité, il a besoin d'absorber une plus grande quantité d'énergie cosmique pour pouvoir se reproduire. Il peut alors se réfugier dans un champ d'astéroïdes à la recherche d'un gros caillou particulièrement exposé aux radiations mortelles. Quand il en a absorbé une quantité suffisante, il se scinde en deux. Les deux Cavatorix « enfants » ainsi créés se détachent l'un de l'autre par scissiparité et partent chacun de leur côté sillonner l'espace.

Le Cavatorix a souvent besoin d'énormes quantités d'énergie cosmique et il arrive qu'il s'accroche, à l'aide de sa ventouse buccale, à un astronef qui passe à sa portée. C'est en effet pour lui un véritable « mets de choix ». Cette chauve-souris de l'espace a l'habitude de se coller sur les panneaux cosmiques, là où il est très facile de soutirer cette énergie stellaire. Or, lors de sa scissiparité, le Cavatorix secrète un liquide hautement corrosif qui détruit les capteurs cosmiques. Cela constitue à faire de son espèce une véritable calamité pour les astropilotes.

Nul ne sait vraiment d'où est originaire le Cavatorix. Certains disent qu'il provient de la ceinture d'astéroïdes d'Omega, car ses congénères sont apparus lors de la colonisation de ce système. D'où la supposition qu'ils ont été disséminés dans tout l'Empire Millénique par les colons omegon du fait que ces créatures ont l'habitude de s'accrocher aux astronefs en transit.

Celenter


Le Celenter (prononcer *celen'ter'*), appelé aussi « barbelé marin », est une créature aquatique commune sur la planète pénitentiaire Antarius. Le Celenter typique est une sorte de méduse possédant une grande carapace chitineuse et hémisphérique qui mesure quelque soixante centimètres de diamètre, généralement de couleur gris-bleu. Du dessous de sa carapace s'étendent une douzaine de tentacules caoutchouteux armés de lame d'os, son bec mortel et son abdomen verdâtre. Dépourvus d'yeux, le Celenter se repère en émettant des ondes cérébrales comme de véritables sonars (rien à voir avec le Psionic des êtres intelligents).

Le Celenter est un crustacé solitaire, de l'ordre des cnidaires, qui se trouve essentiellement en bordure d'océan. On peut aussi en trouver quelques-uns dans la Mer Primale de Barthelima et sur les rives nordiques de l'Océan Oriental de Sierra.

Au repos, ou dans l'attente d'une proie, le Celenter s'enfouit dans le sable ou la vase, ne laissant apparaître uniquement le sommet de sa carapace. Dans cette position parfaitement immobile, il est souvent confondu par les imprudents avec un gros galet. Le Celenter peut à la fois repérer ses proies par ondes radar et les vibrations qu'elles provoquent au sol en se déplaçant.

Biologiquement parlant, le Celenter est une forme de vie silicate, se reproduisant donc par scissiparité. Une fois séparée, les deux créatures « enfants » s'en vont chacune de leur côté conquérir un nouveau territoire de chasse.

Le Celenter a un système de défense singulier. Quand on blesse l'un d'entre eux, son sang à base de silicium énergétique jaillit. Or, ce liquide vital est un véritable poison pénétrant dans les tissus organiques.

CELENTER		Taille > 1 m de long	Poids > 100 g
VIG 6		Genre asexué	Longévité ?
FF 1D-3		CARACTÉRISTIQUES	
PdV / PdF 6		Carapace : 6 (PC/PE)	Docilité : néant
DEX 10		COMBAT	
REF 10		Lorsque la proie est assez proche d'un Celenter (-3m), celui-ci bondit de façon à protéger son dessous de carapace. Quand il a une ouverture, le Celenter attaque en enchevêtrant sa proie dans ses douze tentacules barbelés et en la mordant avec son puissant bec.	
DEP 4		CAPACITÉS PARTICULIÈRES	
INT 1		Venin : neurotoxique épidermique	
VOL / PER 1		Jet de résistance : VIG-1	
PSY 0		Période de latence : 5 secondes	
		Effets : 1D par seconde (brulures)	
		Coup de bec et lacération : [FF]	

Aujourd'hui, le Celenter est élevé en enclos, pour son sang empoisonné qui, traité et utilisé en doses infimes, sert d'anticoagulant en chirurgie.

Drakofata

Le Drakofata ressemble à un lézard doté d'ailes de papillons et d'une longue queue préhensile. Ses couleurs s'étalent dans tout le spectre lumineux, changeant au fur et à mesure qu'il vieillit, du bleu pour un nouveau-né au rouge sombre pour un vieil adulte. La peau de la femelle présente une teinte dorée qui étincelle à la lumière du soleil tandis que celle du mâle a une teinte argentée.

Tous les Drakofatas peuvent communiquer par télépathie les uns avec les autres jusqu'à une distance de trois mille mètres (rien à voir avec le pouvoir d'un Prêtre).

Le Drakofata installe son repaire dans les creux des grands arbres, comme les quayahs, de préférence près d'un lac ou d'un marécage, comme il apprécie la natation. Originaire de Gynesia, le Drakofata côtoie souvent le Shytashyr des forêts tropicales (voir plus loin). Mais on le trouve également dans les grandes forêts de Barthelima, et dans les vastes marécages d'Antarius. Le Drakofata mange des fruits, des légumes, des racines, des graines et boit du nectar.

Le Drakofata est un ptérosaure ovipare dont la femelle, choisissant un seul compagnon pour la vie, met au monde un unique « drakono » durant ses cent stellars d'existence. De nature docile, le Drakofata n'attaque rarement que s'il se sent aculé devant le danger. Ce papillon-reptile peut mesurer, une fois adulte, près d'une bonne quarantaine de centimètres, surtout dans les profondeurs des forêts de Gynesia. Les Amazones stellaires emploient surtout les Drakofatas comme animaux de compagnie. De par leur empathie naturelle, elles savent communiquer avec ces animaux familiers.

DRACOFATA

VIG 1

FF 1D-5

PdV / PdF 1

DEX 14

REF 14

DEP 3

INT 6

VOL / PER 6

PSY 10

Télépathie



Taille > 40 cm de long Poids > 100 g
Genre mâle/femelle Longévité 100

CARACTÉRISTIQUES

Carapace : aucune

Docilité : -2

Facteur de taille : -4

COMBAT

En cas de légitime défense, le Drakofata crache un nuage lacrymogène qui rend le prédateur (placé à moins de 3 mètres) incapable pendant quelques instants... Le temps que le Drakofata prenne la poudre d'escampette !

CAPACITÉS PARTICULIÈRES

Venin : neurotoxique épidermique

Jet de résistance : VIG

Période de latence : 1 seconde

Effets : [sonné] pendant 1D secondes

L'humeur débonnaire du Drakofata a enchanté aussi les impériaux qui l'appriivoisent comme familier ornemental. Seuls les hauts dignitaires de l'Empire Millénaire peuvent se procurer un tel animal car son prix est très élevé de par sa rareté (roman *Extrastellaires*). Cependant, certains agents impériaux se permettent d'utiliser le Drakofata comme arme dissuasive car le gaz qu'il projette peut désorienter un adversaire pendant quelques minutes.

Dragon marin

Le Dragon marin est un nom vernaculaire désignant un animal faisant partie de l'ordre des pliosaures qui comprend également d'autres prédateurs marins comme le Kronosor ou des reptiles marins de plus petite taille, comme le Macroplata.

DRAGON MARIN

VIG 24

FF 5D+2

PdV / PdF 24

DEX 10

REF 10

DEP 8

INT 1

VOL / PER 1

PSY 0



Taille > 15 m de long Poids > 14 t
Genre mâle/femelle Longévité ?

CARACTÉRISTIQUES

Carapace : 12 (PC) ; 18 (PE)

Docilité : -6

Facteur de taille : +5

COMBAT

Détectant ses proies à plusieurs kilomètres par voie acoustique, le Dragon marin s'attaque à la majorité de la faune qui est à sa portée dans les océans. Il saisit sa proie dans son immense gueule avant de la broyer.

CAPACITÉS PARTICULIÈRES

Morsure : 5D+[FF]

Les Dragons marins sont placés en haut de la chaîne alimentaire bioénergétique dans la majorité des océans connus. Ces prédateurs des fonds des mers sont cependant assez rares et se laissent peu observer.

Le Dragon marin est un prédateur très bien adapté à son environnement aquatique, surtout en profondeur pour les plus gros spécimens. Malgré sa corpulence, il est très rapide et peut nager à de grandes profondeurs. Ses nageoires accomplissent des mouvements verticaux, tandis que ses pattes palmées repoussent l'eau vers l'arrière, à coups puissants et lui servent à se propulser. Nul doute que le Dragon marin peut effectuer de longues distances à la recherche de ses proies favorites.

Concernant la taille d'un Dragon marin, le plus grand qui a été observé jusqu'à aujourd'hui, mesurait plus de quinze mètres. Certaines sources peu fiables parleraient de spécimens mesurant dans les vingt-cinq mètres... Dans tous les cas, les plus grands Dragons marins ont été croisés au large des océans d'Antarius.

Eruca

L'Eruca est un amphibien silicat qui possède un corps en trois parties. La tête est formée d'un épais cartilage, très résistant et utile à la détection sensorielle. Ceci est nécessaire d'autant plus que l'Eruca est aveugle. Le tronc est composé de plusieurs anneaux avec quatre paires de courtes pattes, elles aussi très résistantes. Chaque anneau est doté de huit épines venimeuses. La dernière partie du corps est une imposante glande rattachée derrière le tronc.

ERUCA

VIG 6

FF 1D-3

PdV / PdF 6

DEX 6

REF 6

DEP 3

INT 1

VOL / PER 1

PSY 0



Taille > 50 cm de long
Genre mâle/femelle
Poids > 400 g
Longévité ?

CARACTÉRISTIQUES

Carapace : 6 (PE)

Docilité : néant

Facteur de taille : -3

COMBAT

La toile anesthésique de l'Eruca peut paralyser un humanoïde si ce dernier subit sa [VIG/3] en dommages.

CAPACITÉS PARTICULIÈRES

Venin : anesthésiant

Jet de résistance : VIG

Période de latence : 1 minute

Effets : PdF-1D par seconde

L'Eruca vit principalement dans les forêts denses. On la trouve principalement sur Barthelima, Sierra et Gynesia.

L'Eruca se déplace en rampant, à la manière d'une chenille. Bien qu'elle soit un amphibien, elle ne se déplace en milieu aquatique que lors de la procréation ; elle préfère ainsi rester dans les arbres de la forêt, accrochée aux branches ou aux feuilles par un suc qu'elle sécrète depuis le dessous de sa tête. Mais la principale caractéristique de cet invertébré est sa glande caudale qui lui permet de sécréter un fil extrêmement solide enduit d'un anesthésiant. Les épines dorsales sécrètent ce même anesthésiant. Ainsi les Eruca attaquent en groupe en se laissant tomber

sur leur proie depuis les hautes branches, celle-ci est rapidement assommée du fait de la sécrétion, mais elle est aussi maintenue dans un piège de toile complexe. Les Eruca commencent alors leur repas, la proie étant toujours vivante...

Depuis peu, des pansements aux pouvoirs anesthésiques emploient la soie naturelle sécrétée par des Eruca d'élevage.

Fenic

Hosta est la planète périphérique du système Tablinea. Bien qu'elle soit recouverte uniquement de neige et de glace, elle recèle plusieurs formes de vies animales. Pour l'instant, les premiers colons impériaux qui ont établi un camp sur cette planète glaciale, et avec l'aide de multiples sondes d'exploration, n'en ont décelé que deux : le Fenic (*mehary des neiges*, en milen) et le Magnapes (voir plus loin). Le Fenic est un grand bipède herbivore, de l'ordre des phorusrhacidés, qui ressemble étrangement à un oiseau de proie sans ailes. Tout en étant un être bioénergétique, le Fenic respire l'air vicié d'Hosta saturé en natrium (gaz inerte). Son épaisse fourrure blanche le protège des conditions climatiques de son monde gelé et battu par les blizzards. D'un naturel aimable et facile à apprivoiser, le Fenic possède de puissantes pattes postérieures terminées par de longs doigts griffus. Sa tête, ressemblant à celle d'un rapace, est ornée d'un puissant bec qui le rend particulièrement menaçant au premier abord.

Le Fenic est un animal grégaire, qui parcourt par troupeaux entiers les plaines et les plateaux enneigés d'Hosta. Il mange une espèce particulière de champignon qui pousse juste en dessous de la glace ou de la neige. Pendant le jour, le Fenic vagabonde dans la nature, à la recherche d'endroits où il pourra dégager suffisamment de glace avec ses griffes et son bec pour pouvoir atteindre ses champignons favoris. À la nuit tombée, quand la température chute considérablement, il se réfugie dans une caverne où il se serre contre ses congénères afin de se réchauffer et de se protéger. S'il est surpris en plein air par la nuit, même son épaisse fourrure ne pourrait le protéger de la morsure du froid qui règne sur Hosta.

FENIC

Taille > 2 m au garrot Poids > 120 kg
 Genre mâle/femelle Longévité ?

VIG 16

FF 3D

PdV / PdF 16

DEX 16

REF 16

DEP 8

INT 6

VOL / PER 6

PSY 0



CARACTÉRISTIQUES

Carapace : aucune

Docilité : 0

Facteur de taille : 0

COMBAT

Le Fenic est un paisible herbivore. Son instinct le pousse à fuir devant le danger, mais il se bat lorsqu'il est acculé ou pour défendre ses petits. Pendant la saison des amours, la femelle se bat avec ses congénères pour se gagner la faveur d'un mâle. Pendant cette période, un intrus qui arrive à l'improviste encourt le risque d'être chargé par une femelle irritée.

CAPACITÉS PARTICULIÈRES

Morsure / Lacération : [FF]

La longue période hivernale est particulièrement pénible pour le « Mehary des neiges ». La glace se forme partout. Nourriture et boisson se font extrêmement rares et doivent être extraites du sol gelé. Comme au cours de cette saison la couche de glace est uniforme et très résistante, de nombreux Fenics meurent de faim pendant la périhélie.

Les premiers colons impériaux qui se sont installés sur Hosta pour une mission scientifique commencent à se rendre compte que les Fenics feraient d'excellentes montures. Ils semblent en effet faciles à dresser, loyaux et peuvent progresser relativement aisément sur un terrain glacé.

Feratigris

C'est par son comportement atypique que ce prédateur se distingue de la plupart des autres félins recensés sur les mondes de l'Empire Millénique. En effet, lorsqu'il n'est pas en train de chasser, le Feratigris (prononcer *fératigris*) est tout à fait paisible et accepte même que des humanoïdes qu'il connaît bien s'approchent de lui pour le toucher. Bien qu'il soit très protecteur envers ses petits, on raconte même que certains colons impériaux pouvaient caresser un nouveau-né sans que ses parents le déchiquettent sur place. À l'opposé, il existe aussi beaucoup d'histoires qui décrivent des Feratigris enragés qui poursuivent pendant des années l'imprudent qui a tué un de leurs petits jusqu'à parvenir à le mettre à mort.

FERATIGRIS

Taille > 90 cm garrot Poids > 500 kg
 Genre mâle/femelle Longévité 15

VIG 16

FF 3D

PdV / PdF 16

DEX 16

REF 16

DEP 8

INT 6

VOL / PER 6

PSY 0



CARACTÉRISTIQUES

Carapace : aucune

Docilité : 0

Facteur de taille : -2

COMBAT

Le Feratigris attaque ses proies en les plaquant au sol, puis en leur tranchant la trachée artère. Lors d'un combat entre mâles, les Feratigris utilisent principalement leurs griffes acérées.

CAPACITÉS PARTICULIÈRES

Morsure / Lacération : [FF]

Les grandes plaines de la planète Sierra, d'où est originaire le Feratigris, ont été exploitées si intensivement qu'aucun des spécimens qui vivaient en liberté n'a survécu. Il ne reste que quelques individus dans des zoos privés ou détenus par des admirateurs de félins et officiellement, on peut considérer l'espèce comme éteinte. Le Feratigris se reproduit en captivité mais moins bien que lorsqu'il était libre. À l'état sauvage, il vivait en couple accompagné de sa progéniture qui pouvait compter jus-


qu'à sept ou huit jeunes félins. Les couples en captivité n'ont désormais que rarement plus de trois petits durant leur existence. Un Feratigris adulte est un animal magnifique et il existe plusieurs variétés de pelage, la plus rare étant d'un noir très profond. Cependant, l'Empire Millénique est en train de lancer un programme pour sauver le Feratigris en introduisant quelques couples achetés à des propriétaires peu scrupuleux de Sierra, dans la grande plaine de Barthelima.

Hormis ces spécificités purement comportementales, le Feratigris reste un prédateur impitoyable en temps de chasse. Sa vitesse impressionnante – 100 km/h en sprint – et ses longues canines supérieures aussi bien affûtées que la vibrolame la plus tranchante peuvent déchiqueter à peu près n'importe quoi. En période de famine, il arrive que le Feratigris chasse avec d'autres de sa race, mais généralement, il chasse seul pour apporter la nourriture à sa progéniture avant de l'initier à la chasse.

Hypoceros

C'est un grand équidé herbivore et ongulé vivant dans les grandes plaines de Barthelima et de Sierra. Dans les forêts de Barthelima, les Androgunes emploient l'Hypoceros depuis la nuit des temps comme monture de chasse. L'Hypoceros de la forêt de Lutecia est capable de marcher dans des marécages ou de traverser de denses fourrés. Sa robe est généralement brun-vert, et unie. Les autres espèces d'Hypoceros vivant à l'état sauvage possèdent des robes variant suivant l'environnement. Ceux des plaines sont généralement hautes en motifs et couleurs. En tout cas, le caractère commun de toutes les espèces d'Hypoceros sont les deux cornes qui ornent leur front et dont la supérieure est plus longue et torsadée.

L'Hypoceros est un animal grégaire qui vit en harde d'une petite dizaine d'individus composée d'un étalon protecteur, d'environ trois à quatre juments – dont souvent la plus âgée est à la fois dominante et leader (mais pas obligatoirement) – et de leurs poulains sur deux ou trois stellars, qui sont ensuite chassés par l'étalon ou partent d'eux-mêmes pour pouvoir créer à leur tours leur propre harde et d'assurer leur descendance.

HYPOCEROS		Taille > 170 cm garrot	Poids > 1 t
		Genre mâle/femelle	Longévité 40
VIG 18		CARACTÉRISTIQUES	
FF 3D+2		Carapace : aucune	
PdV / PdF 18		Docilité : +2	
DEX 16		Facteur de taille : 0	
REF 16		COMBAT	
DEP 8		L'Hypoceros est un animal généralement paisible. À l'état sauvage, il est plus farouche et s'emballe facilement. Dans tous les cas, quand l'animal se sent menacé, il effectue des ruades mortelles avec ses pattes arrières.	
INT 10		CAPACITÉS PARTICULIÈRES	
VOL / PER 10		Ruades : [FF]	
PSY 0			

En harde et en liberté, l'étalon se constitue un harem et se reproduit uniquement avec les juments de celui-ci. Si un autre étalon veut s'approprier le harem, il s'en suit une bataille entre mâles pour la domination du troupeau. Elles peuvent être violentes mais sont très rarement mortelles. Ces combats peuvent aussi avoir lieu si un étalon veut agrandir sa harde. Lors d'un combat, l'Hypoceros vainqueur récupère la harde de l'étalon perdant. La durée de la gestation est en moyenne de 310 à 360 jours standards et la jument ne donne naissance qu'à un seul poulain à la fois sauf exception. Ce processus est appelé le poulinage et il est dit que la jument *pouline*. À la naissance, le poids et la taille du poulain varient selon sa morphologie. Le poulain sait marcher moins d'une heure après sa naissance et dispose d'une bonne vision. Il devient adulte entre deux et cinq stellars.

Leonis

Le Leonis est un grand prédateur féliné qui règne dans les jungles tropicales et les savanes. Le pelage tigré et son épaisse crinière exsudent une légère mais indubitable odeur, laquelle est décrite comme sentant le froment.

LEONIS		Taille > 1 m au garrot	Poids > 800 kg
VIG 18		Genre mâle/femelle	Longévité 20
FF 3D+2			
PdV / PdF 18			
DEX 12			
REF 12			
DEP 7			
INT 8			
VOL / PER 8			
PSY 0			

CARACTÉRISTIQUES

Carapace : aucune

Docilité : -3

Facteur de taille : -1

COMBAT

Le Leonis lacère ses proies de ses puissantes griffes pour les immobiliser. Ensuite, il les achève en les broyant à l'aide de ses puissantes mâchoires garnies de crocs acérés.

CAPACITÉS PARTICULIÈRES

Morsure / Lacération : [FF]

Le Leonis peut imiter avec beaucoup de talent le miaulement d'un petit félin ou le glapissement d'une bête blessée. Quand il chasse, il utilise fréquemment cette singulière compétence pour attirer une créature dans une embuscade.

Le Leonis est un fauve impitoyable qui traque ses proies, des denses sous-bois de Barthelima aux jungles impénétrables de Gynesia. Il se déplace vers sa victime habituellement sous le vent pour que son odeur ne le trahisse pas avant de frapper.

Le Leonis est un félin solitaire qui ne recherche ses semblables que pour s'accoupler. Quand il trouve un(e) partenaire, ils s'accouplent uniquement dans les clairières. Six mois plus tard, la *leonide* donne naissance à une portée de deux à huit petits *leonidons*.

Les parents restent ensemble juste une année standard pour élever leurs progénitures. Dès que les leonidons ont tué leur première proie, ils sont renvoyés de l'antré parental et doivent vivre leur propre vie. Quand le dernier des petits Leonis est parti, ses parents se séparent aussi pour ne plus jamais se rencontrer.

Le Leonis adulte dort habituellement sur les premières branches des arbres, et ne retourne que très rarement dans sa tanière. Cet antré très bien cachée est souvent située dans une grotte, près d'une rivière, et sert généralement d'entrepôt aux ossements de ses proies.

Malgré sa férocité légendaire, certaines troupes de saltimbanques utilisent le Leonis comme animal de cirque dans les foires. On n'ose imaginer si l'un d'entre eux s'échappait de la ménagerie quand on sait qu'un Leonis est un des quadrupèdes les plus puissants de l'Empire Millénique. Cette créature peut arracher la tête d'un humanoïde d'un simple coup de patte.

Le pire c'est que la reine Ortellia utilise certains spécimens de Leonis dans son arène, et leur administre des drogues rabiques pour les rendre plus agressifs.

Lugx

Le Lugx (prononcez *lugix*) est un petit félin du grand désert de Carrius qui chasse une multitude de petits mammifères des sables. Il a un pelage fauve et des oreilles longues et pointues se terminant par un pinceau de poils.

Le Lugx vit à l'état sauvage en petites communautés familiales, appelées *tanière*. Selon l'époque de l'année standard, la tanière comprendra deux à sept individus : deux adultes et des chatons. Le Lugx s'accouple pendant une saison et le mâle reste avec la femelle jusqu'à ce que les chatons aient grandi, ce qui prend environ dix à douze mois.

Le Lugx fait son repaire dans de petites grottes, des surplombs couverts ou des terriers abandonnés qu'il préfère quand il a le choix. Généralement, le gîte n'est occupé que tant il y a des petits à élever, période durant laquelle un adulte est toujours auprès des chatons.

LUGX

VIG 10

FF 1D

PdV / PdF 10

DEX 12

REF 12

DEP 5

INT 6

VOL / PER 6

PSY 0



Taille > 75 cm garrot Poids > 35 kg
Genre mâle/femelle Longévité 15

CARACTÉRISTIQUES

Carapace : aucune

Docilité : +2

Facteur de taille : -2

COMBAT

Le Lugx se sert de ses griffes acérées et de ses crocs pointus pour attraper une proie et lui trancher la gorge. Ce félin domestique attaque rarement les humanoïdes.

CAPACITÉS PARTICULIÈRES

Morsure / Lacération : [FF]

Le Lugx a l'instinct de propriété. Il chasse sur un territoire de douze à vingt-quatre kilomètres carrés. C'est un prédateur nocturne et il rapporte souvent de petits rongeurs. Il se mesure rarement à des créatures plus grosses que lui (humanoïdes).

Le Lugx est un animal qu'on peut facilement domestiquer pour la compagnie. Comme le commerce d'animaux familiers est formellement interdit dans l'Empire Millénique, il faut se rendre dans un centre vétérinaire pour acquérir un de ces petits félins. Mais on peut aussi se rendre sur Carrius et en capturer un, en n'oubliant pas de le déclarer aux autorités locales. Il est possible aussi d'en trouver sur la planète pirate Tyrania, mais c'est une autre histoire... Les Seniorhotts emploient depuis des siècles les Lugx pour la chasse dans leur vaste plaine polaire.

Lumric

Le Lumric (prononcer *lom'ric'*) – ou Ver spatial – est une forme de vie silicate, de l'ordre des macro-limacités, qui a l'apparence d'une grande limace dont la gueule est garnie de croc. Le métabolisme de ce monstre gigantesque est identique à celui

des Cavasorix, ce qui n'a rien d'étonnant puisque ces derniers sont ses proies favorites.

LUMRIC

Taille > 50 m de long Poids > 90 t
Genre asexué Longévité ?

VIG 36

FF 9D+2

PdV / PdF 36

DEX 6

REF 6

DEP 10

INT 1

VOL / PER 1

PSY 0



CARACTÉRISTIQUES

Carapace : 54 (PC) — 72 (PE)

Docilité : -8

Facteur de taille : +9

COMBAT

Un scaphandrier spatial qui explore un astéroïde peut très bien être attaqué par un Lumric car cette créature happe instinctivement tout ce qui passe à sa portée. Ses mâchoires extrêmement puissantes sont capables de broyer un chasseur stellaire d'un seul coup.

CAPACITÉS PARTICULIÈRES

Morsure : 9D+[FF] (Bouclier et Structure)

La plupart des Lumrics font tout de même près de cinquante mètres de long et les plus gros qui aient jamais été mesurés par les scientifiques impériaux atteignent cent mètres ! Les autorités impériales spécialisées accordent néanmoins peu de crédits aux légendes délirantes racontées par certains mercenaires impériaux et qui font état d'énormes spécimens capables d'avalier un escorteur tout entier.

On trouve essentiellement le Lumric dans les champs d'astéroïdes vivant à l'intérieur de ces derniers. On a déjà entendu parler de Lumrics qui se sont attaqués à des astronefs, en particulier à des chasseurs stellaires ; en fait, ces créatures agressent instinctivement tout ce qui bouge à la surface et à proximité de son astéroïde, et leurs attaques peuvent être meurtrières. Leurs puissantes mâchoires sont garnies de dents, en silicate, extrêmement dures, et sont capables de broyer un scaphandre de combat ou de défoncer la coque d'un astronef.

La chair silicate du Lumric est employée à des fins commerciales. D'ailleurs, la chasse de ce ver spatial est réglementée par l'Empire Millénique. Les organes cristallins du Lumric sont utilisés pour fabriquer des composants optiques supra-conducteurs destinés aux circuits photoniques de haute précision, en particulier dans le domaine militaire. La peau résistante du Lumric, une fois tannée, sert à la confection des combinaisons mercenaires et à la doublure des scaphandres spatiaux. Certains organes sensoriels de ce ver géant sont également employés pour fabriquer des produits cosmétiques.

Créature au tempérament solitaire, le Lumric se reproduit par scissiparité après avoir ingurgité une grande quantité de Cavorix. Une fois qu'il atteint sa taille adulte, il se divise en plusieurs petits Lumrics dont le nombre peut varier entre sept et douze individus.

Lupus

Lupus est un nom vermiculaire appartenant au vocabulaire andromon qui ne correspond pas à un niveau précis de la classification scientifique des espèces, c'est-à-dire un nom désignant plusieurs espèces et de nombreuses sous-espèces de mammifères de la famille des canidés, famille regroupant aussi les Nieks (voir plus loin). En effet, en disant « le lupus » on fait référence le plus souvent, sans le savoir, au Niek sauvage, celui-ci étant le plus connu et le plus largement répandu dans l'Empire Millénique.

Sur Barthelima, un Lupus fait généralement référence au Niek sauvage, la seule sous-espèce qui était présente un peu partout sur cette planète, avant l'arrivée des hominidés.

À la lumière des recherches génétiques de ce dernier millénaire, certains savants impériaux considèrent en effet le Niek sauvage comme étant suffisamment différent du Lupus, pour le traiter comme une espèce distincte dans le genre canidé. Les autres sous-espèces du Lupus étant éparpillées sur les autres mondes du Troisième Quadrant. Enfin, les impériaux donnent le nom de Lupus à quelques autres canidés qui, bien qu'assez proches des félins, présentent des ressemblances avec ceux du genre canidé.

LUPUS

VIG 14

FF 2D+1

PdV / PdF 14

DEX 12

REF 12

DEP 6

INT 10

VOL / PER 10

PSY 0



Taille > 60 cm garrot Poids > 40 kg
Genre mâle/femelle Longévité 15

CARACTÉRISTIQUES

Carapace : aucune

Docilité : -2

Facteur de taille : -1

COMBAT

Le Lupus chasse en meute en encerclant la proie. Cette dernière est ensuite plaquée au sol par les femelles et égorgé par le mâle dominant.

CAPACITÉS PARTICULIÈRES

Morsure : [FF]

Étant parmi les plus gros carnivores sur Barthelima, le Lupus y a été pratiquement exterminé. Connus pour vivre et chasser en meute, le Lupus a la réputation très controversée de s'attaquer aux troupeaux ou même à des humanoïdes, entretenant ainsi une peur collective et une polémique à propos de son retour dans les territoires où ils avaient disparu.

Les caractéristiques générales du Lupus sont celles des canidés, comme le Niek, et est donc un mammifère carnassier avec des différences pour chaque espèce, suivant le monde où il vit.

Magnapes

Ce brutal carnivore sillonne les plaines glacées de Hosta. Il mesure généralement plus de deux mètres de haut et est couvert d'une épaisse fourrure blanche, souvent tachée de sang. Le Magnapes (prononce *mag'napès*) est armé de puissantes mandibules habilement articulées et dotées de grands crocs pointus, et de terribles griffes. Ce chasseur primate, vivant tout de même en tribus, attaque ses proies par surprise, et se cache généralement dans les congères de glace. Ses victimes neu-

tralisées sont emportées dans l'ancre de la tribu, habituellement une grande caverne de glace, où ces bipèdes peuvent se les partager à loisir. Les Fenics sont la nourriture de base du Magnapes (*grands pieds* en andromon), mais ce dernier attaque tout ce qui passe à sa portée, y compris d'éventuels colons impériaux.

MAGNAPES		Taille > 2,50 m	Poids > 170 kg
		Genre ?	Longévité ?
VIG 16		CARACTÉRISTIQUES	
FF 3D		Carapace : aucune	
PdV / PdF 16		Docilité : -4	
		Facteur de taille : +1	
DEX 12		COMBAT	
REF 12		Le Magnapes utilise ses grandes griffes pour lacérer sa proie. Puis, il la dévore en arrachant ses viscères de ses puissantes mâchoires articulées.	
DEP 7		CAPACITÉS PARTICULIÈRES	
		Morsure : 1D+[FF]	
INT 10			
VOL / PER 10			
PSY 0			

Le Magnapes est constamment en chasse, traversant les terres glacées de la planète Hosta en quête de nourriture. Bien que les Fenics soient relativement abondants sur Hosta, le Magnapes est souvent obligé de parcourir plus de cent kilomètres avant de trouver une proie conséquente. Cependant, ce prédateur a appris à s'adapter à cette nécessité. Il ne dégage qu'une très faible odeur, ce qui empêche que les Fenics détectent son approche. De plus, il ne chasse jamais quand il a faim, préférant capturer ses victimes vivantes pour les stocker dans ses grandes cavernes de glaces afin de les consommer plus tard. On raconte que le Magnapes garde jalousement son territoire de chasse, et qu'il se lance parfois dans des combats à mort contre ses congénères d'une tribu rivale.

En plus de ses longues griffes et sa fourrure épaisse, le Magnapes est également reconnaissable à ses mâchoires articulées en quatre parties et chacune ornée d'une énorme dent pointue et acérée. Il les utilise souvent pour impressionner un

adversaire en faisant claquer ces grandes dents. Mais sa singularité est aussi due à ses jambes dotées de tarsi démesurés, lui donnant une plus grande vélocité à la course (les Fenics sont plutôt rapides), et surtout lui conférant une démarche particulière. Bien qu'il n'ait que peu de faiblesses, il a été suggéré que le Magnape était certainement sensible aux ultrasons, comme ceux qui sont émis par les cyclotrons des chasseurs stellaires ou les turbines des véhicules.

En dépit de son apparence monstrueuse, le Magnapes serait en fait assez intelligent. Lors d'une expédition de géologues impériaux sur la planète Hosta, avec à leur tête un certain JoniTilerann, les savants découvrirent donc cette race de prédateurs primates. Au début, ils durent se protéger sérieusement des attaques de Magnapes avec leurs armes de survie. Certains scientifiques servirent hélas de nourriture à ces indigènes carnivores. Puis, JoniTilerann, n'écoutant que sa curiosité de scientifique, essaya de communiquer avec un de leurs leaders et, en quelques semaines, il réussit à créer une sorte de langage primitif avec les créatures. C'est ainsi que le savant put établir une sorte de protocole d'accord et d'entente avec une tribu de Magnapes... Mais ceci est une autre histoire.

Mehary

Carrus est la seconde planète du système majeur Orlesia. Bien qu'elle soit recouverte d'un sol sablonneux sec et aride, elle recèle plusieurs formes de vies animales. Le Mehary constitue l'une d'entre-elles. Cette créature de l'ordre des camélidés est un grand quadrupède herbivore qui respire donc de la trioxin. Son épaisse peau en cuir sable le protège des conditions climatiques de son monde surchauffé et balayé par les vents du désert. D'un naturel aimable et facile à apprivoiser, le Mehary possède des pattes antérieures plus courtes que les postérieures mais toutes sont terminées par des doigts à ongles épais. Sa tête ressemble à celle d'un oiseau, dotée d'un court bec en corne.

MEHARY

VIG 24

FF 5D+2

PdV / PdF 24

DEX 10

REF 10

DEP 6

INT 6

VOL / PER 6

PSY 0



Taille > 2 m au garrot Poids > 3 t
Genre ? Longévité 50

CARACTÉRISTIQUES

Carapace : 6 (PE)

Docilité : +2

Facteur de taille : +2

COMBAT

Le Mehary est un paisible herbivore. Son instinct le pousse à fuir devant le danger ; mais il se bat lorsqu'il est acculé ou pour défendre son petit. Dans ce cas, le Mehary se dresse sur ses pattes postérieures afin d'infliger des coups de sabots à l'attaquant.

CAPACITÉS PARTICULIÈRES

Ruede : 2D+[FF]

Le Mehary est un animal grégaire, qui parcourt par troupes entières le désert carri. Il mange une espèce particulière de champignons épicés qui poussent dans le sable, un peu en profondeur là où réside l'humidité. Il creuse alors le sable avec ses pattes antérieures et cueille sa nourriture avec son bec cornu. Pendant le jour, le Mehary vagabonde dans le désert, à la recherche d'endroit où il pourra facilement atteindre les couches humides du sol sablonneux afin de ramasser ses champignons favoris. À la nuit tombée, quand la température chute, il se réfugie dans une caverne naturelle du désert, appelée « sietsch », où il se serre contre ses congénères afin de conserver la chaleur accumulée durant la journée. Si un individu est surpris en plein air par la nuit, il se fraie coûte que coûte un abri de fortune dans le sable en creusant frénétiquement dans une grande dune.

La période estivale est particulièrement pénible pour le Mehary car c'est durant cette saison que les amplitudes thermiques sont les plus élevées et les plus dangereuses pour son équilibre thermique. La chaleur brûle les plantes de la périhélie passée et les chocs thermiques successifs font éclater l'écorce des rares arbres du

désert. Au cours de cette période de l'année locale, ce sont les nouveaux-nés et les vieux Meharys qui succombent en premier.

Les colons impériaux qui se sont installés sur Carrius, il y a près de mille ans, ont vite découvert que le Mehary faisait une excellente monture. Il était déjà largement utilisé par les Seniorhotts nomades qui vivaient dans le Grand Désert. Ce paisible herbivore est en effet facile à dresser, loyal et peut progresser sur un terrain meuble et brûlant.

Le Mehary est un mammifère ovipare dont la femelle pond un « camelon » une fois par ans après neuf mois de gestation.

Milopedix

Sur les mondes du Troisième Quadrant, il existe une espèce d'animaux que l'on trouve dans tous les milieux : les insectes. On peut penser que le Milopedix en est l'exemple même car on en trouve des spécimens sur tous les mondes connus de cette partie de la galaxie. Même sur Irona, la planète artificielle des Tablins, il y aurait une sorte de Milopedix mangeur de métal !

MILOPEDIX

VIG 8

FF 1D-2

PdV / PdF 8

DEX 10

REF 10

DEP 4

INT 1

VOL / PER 1

PSY 0



Taille > 2 m de long
Genre asexué
Poids > 1 kg
Longévité ?

CARACTÉRISTIQUES

Carapace : 6 (PC)

Docilité : néant

Facteur de taille : 0

COMBAT

Le Milopedix mord ses proies avec ses mandibules gorgées d'un venin neurotoxique destiné à les paralyser pour mieux les ingérer.

CAPACITÉS PARTICULIÈRES

Venin : neurotoxique hypodermique

Jet de résistance : VIG

Période de latence : 5 secondes

Effets : PdF-1 par seconde (brûlures)

Le Milopedix est un animal arthropode géant au corps formé d'anneaux portant chacun trois paires de pattes. Cette forme de vie singulière à base de silicat et d'énergie pure peut se nourrir à la fois de petites créatures bioénergétiques et des rayons d'une étoile grâce à ses capteurs placés sur sa carapace chitineuse. Le cycle de reproduction du Milopedix est proche de celui du Cavorix, mis à part qu'il ne se « scinde » pas mais propulse des centaines de petites boules chitineuses de sa queue qui sont d'autant de clones. Puis il meurt, vidé de son énergie vitale.

Les colonies de Milopedix semblent bien se développer sur des mondes humides comme Antarius et Gynesia. Des spécimens de près de trois mètres de long y ont été rencontrés. Malgré cette taille, le Milopedix n'a pas une réputation de prédateur et ne s'attaque qu'à de petites créatures comme des rongeurs et des oiseaux blessés. Ses puissantes mandibules venimeuses peuvent cependant s'avérer dangereuses pour l'Humain suivant la dose de poison injecté ; mais ce dernier est en fait un neurotoxique destiné à paralyser les proies.

Niek

Le Niek est un quadrupède canidé originaire de Barthelima. Cet animal sauvage possède un pelage brun-jaune avec une crinière et une longue queue touffue. À l'état sauvage, le Niek – à ne pas confondre avec le Lupus – est grégaire et se déplace en meute dans les vastes plaines de Barthelima et de Sierra. Ce charognard ne chasse pas et se contente donc des cadavres éventrés laissés par les prédateurs. Il arrive qu'une meute de Niek côtoie de loin un couple de Leonis afin de se délecter des restes de leur déjeuner.

Plutôt docile, le Niek ne s'attaque pas à l'Humain sauf par instinct de survie. Il est possible d'élever facilement un Niek pour en faire un animal de compagnie (**Docilité+2**), de garde ou de chasse (**Docilité-2**). Les équipes cynophiles de la Milice Impériale l'emploient souvent comme animal détective pour la recherche de narcotiques (**Docilité-4**). En effet, le Niek possède un odorat particulièrement développé.

NIEK

Taille > 50 cm garrot
Genre mâle/femelle
Poids > 35 kg
Longévité 20

VIG 12

FF 1D+2

PdV / PdF 12

DEX 12

REF 12

DEP 6

INT 10

VOL / PER 10

PSY 0



CARACTÉRISTIQUES

Carapace : aucune

Docilité : voir le texte

Facteur de taille : -1

COMBAT

Seul le Niek sauvage ou dressé pour la garde attaque en mordant à l'aide de ses puissantes mâchoires garnies de crocs.

CAPACITÉS PARTICULIÈRES

Morsure : [FF]

Mammifère vivipare, le Niek femelle met bas de un à cinq « niotts » par an en une seule portée. Un adulte, qui fait dans les cinquante centimètres au garrot, vit entre quinze et vingt stellars.

Octocarnis

Le désert de Carrius est extrêmement grand et recouvre la quasi-totalité de la planète. Il est donc concevable qu'un tel lieu puisse abriter de grandes créatures comme l'Octocarnis.

L'Octocarnis, ou « Poulpe des sables » est un carnassier géant de six mètres de haut, une fois dressés sur ses huit tentacules. Même s'il est plus petit que son cousin spatial, le Polypus (voir plus loin), cet immense saurien octopode est bien plus féroce. En effet, l'Octocarnis n'est pas que grand et terrifiant, c'est aussi un redoutable prédateur qui ne connaît aucun ennemi naturel sur les deux mondes où il vit : Carrius et Tyrانيا.

OCTOCARNIS		Taille > 6 m de haut	Poids > 6 t
VIG 30		Genre sexué	Longévité ?
FF 7D+2		CARACTÉRISTIQUES	
PdV / PdF 30		Carapace : 18 (PC) ; 12 (PE) ; 6 (PL)	Docilité : néant
DEX 12		Facteur de taille : +3	
REF 12		COMBAT	
DEP 10		L'Octocarnis attrape ses proies à l'aide de ses puissants tentacules et les broie avant de les manger. Il arrive cependant que l'Octocarnis broie des vaisseaux, juste pour s'amuser (BD+ST)	
INT 6		CAPACITÉS PARTICULIÈRES	
VOL / PER 6		Coup de bec / Constriction : 3D+[FF]	
PSY 0			



L'Octocarnis est recouvert d'une peau de cuir épaisse. Sa grosse tête est protégée par une carapace chitineuse dont la surface est recouverte d'une couche de nakar (substance similaire à la nacre) capable de réfléchir les rayons énergétiques comme les lasers. Son puissant bec garni de croc acérés est capable de déchiqueter un

Aurok d'un seul coup, tandis que ses grands yeux à facettes lui permettent de voir une proie à un kilomètre de distance. Ses puissants tentacules préhensiles peuvent broyer un véhicule. On dit que les plus grands spécimens du désert profond de Carrius sont capables d'attraper un chasseur stellaire en rase-motte.

L'Octocarnis est un carnassier prédateur qui ne chasse que le jour et s'attaque particulièrement aux troupes d'Auroks et d'antilopes du désert. Ses aptitudes psychomotrices sont impressionnantes car ses longs et puissants tentacules lui servent aussi de jambes. À la course, un Octocarnis peut atteindre des vitesses atteignant les soixante kilomètres par heure !

Ce qui fait que l'Octocarnis est très dangereux pour les voyageurs du désert est qu'il a la capacité de se camoufler. La nuit venue, l'Octocarnis s'enfouit dans le sable meuble d'une dune ne laissant apparaître que le sommet de son crâne nacré. Si, dans la nuit, un aventurier se promène sur cette fausse dune, il y a de fortes chances qu'il ne puisse jamais raconter un jour sa mésaventure...

On ne connaît pas encore très bien le mode de reproduction de l'Octocarnis qui semble être hermaphrodite, car on ne sait toujours pas faire la différence entre le mâle et la femelle.

Offide

L'Offide (prononcer *Ofidé*) est un grand serpent venimeux dont l'adulte mesure plus de dix mètres de long. Originaire de Barthelima, ce reptile fréquente surtout les montagnes et les plaines rocheuses en aphélie, et vient migrer dans la Grande Plaine à l'arrivée de la saison chaude. La cause de cette migration est due au fait qu'en périhélie, les rongeurs et autres petits mammifères sortent de leurs trous après avoir hiberné, et que l'Offide raffole de ce type de proies.

Généralement, même si c'est un prédateur, l'Offide n'attaque pas sans raison. Cependant, si un aventurier imprudent foule son territoire de chasse ou s'approche de sa couvée, ce gros serpent n'hésite pas à repousser l'intrus en lui crachant son venin acidulé.

L'Offide est un reptile solitaire qui ne s'accouple qu'une fois en saison chaude. Comme c'est un ovipare, la femelle pond une dizaine d'œufs et les petits « offidons » sortent de leur coquilles molles quelques jours plus tard pour affronter le monde extérieur. Ce qui fait la notoriété de l'Offide est sa vitesse de ramper. Celui-ci est capable, en effet, de rattraper à la course n'importe quel individu humanoïde.

L'Offide est un serpent à deux têtes indépendantes dont chacune peut attaquer une proie différente. Leurs puissants crocs venimeux sont capables de percer n'importe quel vêtement en cuir épais, voire certaines tenues spéciales comme celles des Mercenaires. Malgré ses deux têtes, l'Offide dispose d'un seul et unique organe digestif. Pour lui donner une allure plus féroce face aux prédateurs plus importants que lui, chaque tête de l'Offide est ornée d'une coiffe osseuse qui lui sert aussi pour impressionner les femelles.

OFFIDE

VIG 24

FF 5D+2

PdV / PdF 24

DEX 12

REF 12

DEP 9



INT 2

VOL / PER 2

PSY 0

Taille > 12 m de long Poids > 50 kg
Genre mâle/femelle Longévité 40

CARACTÉRISTIQUES

Carapace : 6 (PC)

Docilité : -8

Facteur de taille : +5

COMBAT

Si l'Offide se sent menacé, il crache son venin acide à une portée de trois mètres. L'acidité de ce venin peut rendre aveugle n'importe quelle créature non protégée. Si la victime est à portée, l'Offide n'hésite pas à la saisir pour la mordre. Son venin injecté par ses puissants crochets venimeux est aussi un puissant neurotoxique extrêmement virulent qui peut tuer un Humain en moins d'une minute.

CAPACITÉS PARTICULIÈRES

Venin : neurotoxique hypodermique acide

Jet de résistance : VIG-5

Période de latence : 5 secondes

Effets : PdV-1 par seconde (brûlures+cécité)

RÈGLES SPÉCIALES

L'action du venin peut être stoppée par l'usage d'un biopak ; mais seule une séance en Biophotoniseur peut neutraliser définitivement le poison. Les tissus brûlés ne peuvent être soignés que par prothésie. Chaque tête peut effectuer une attaque par tour de jeu.

Ostrish

L'Ostrish est une sous-espèce d'oiseau de l'ordre des gallinacés. Cet oiseau est élevé à la fois pour sa chair, pour ses œufs, pour le combat et parfois pour ses plumes. Il existe de nombreuses races principalement issues de la domestication d'une espèce sauvage particulière : l'Ostrish doré. Il s'agit de l'espèce de volaille dont la population est la plus importante avec environ cinquante-deux milliards d'individus sur Barthelima. Cette sous-espèce a une répartition géographique très large, due à l'expansion de l'Empire Millénique. L'Ostrish s'adapte à une multitude de milieux, si l'on excepte les hauts reliefs, les climats froids et les périodes hivernales. Les yeux des Ostrishs ne leur permettent pas de voir la nuit, ce qui en fait un animal diurne exclusivement.

L'Ostrish est un animal terrestre et nidifuge, adapté à la course (deux doigts posés au sol), et voletant seulement.

OSTRISH

VIG 6

FF 1D-3

PdV / PdF 6

DEX 10

REF 10

DEP 4

INT 1

VOL / PER 1

PSY 0



Taille > 50 cm garrot Poids > 10 kg
Genre Jar/Gallus Longévité 15

CARACTÉRISTIQUES

Carapace : aucune

Docilité : +2

Facteur de taille : -3

COMBAT

Seul le Jar se bat pour acquérir des femelles et se reproduire. Il utilise exclusivement ses puissantes pattes aux doigts griffus. De par sa nature belliqueuse, l'Ostrish se bat volontiers contre n'importe quel autre mâle, et parfois jusqu'à la mort.

CAPACITÉS PARTICULIÈRES

Lacération : [FF]

Un Ostrish adulte mange entre 100 et 150 grammes de nourriture par jour soit environ 45 kg/an, en sachant qu'il mange plus en aphélie qu'en périhélie pour résister au froid, et que les besoins augmentent aussi pendant la période de ponte. Lorsque les Ostrishs mangent moins à cause de la chaleur, ils mangent des aliments plus concentrés pour qu'ils aient un apport suffisant en éléments nutritifs malgré la diminution de leur consommation. L'Ostrish est omnivore.

L'Ostrish femelle – ou *Gallus* – atteint l'âge adulte et pond (même en l'absence d'un mâle) à partir de l'âge de cinq à neuf mois (selon les espèces). Animal ovipare, ses œufs correspondent à des ovules non fécondés. L'œuf ne peut bien sûr être fécondé que s'il y a présence d'un mâle, donnant naissance à des petits poussins.

L'Ostrish mâle – ou *Jar* – se distingue de la femelle par sa taille plus importante, par les coloris plus éclatants de son plumage et par sa queue en panache de plumes. La combativité naturelle des Ostrishs est mise à profit pour organiser des combats. Cette tradition est très vivace parmi les tribus androgunes, où elle est encore tolérée. Elle perdure également sur Sierra pour des jeux clandestins. Les combats

d'Ostrishs sont interdits dans le reste de l'Empire Millénique. Les tribus homocanines sont bien sûr très friands de cette tradition sanguinaire.

À la suite de dérèglements hormonaux, une *Gallus* ménopausée peut prendre partiellement les caractères sexuels du Jar.

Pardusa

La Pardusa est un félin carnassier extrêmement rapide qui peut effectuer des pointes à plus de 120 km à l'heure sur une centaine de mètres. Ce félin est de la même famille que le Leonis et ses mœurs sont identiques. Originaire des Forêts de Barthelima, la Pardusa est aussi bien à l'aise sur le sol que dans les arbres. Elle chasse toutes sortes de mammifères et d'oiseaux et ne piétine que rarement les plates-bandes d'un Leonis car son terrain de chasse est plus varié.

Grâce à des coussinets remplis d'air placés sous ses pattes, la Pardusa peut se déplacer sans faire aucun bruit et sait se dissimuler dans la végétation afin de passer inaperçue. Dans l'ombre des arbres géants des immenses forêts, ce félin est totalement invisible car il possède un pelage noir uni. Seuls ses yeux émeraude peuvent ressortir la nuit ; mais quand sa victime en aperçoit le reflet, il est déjà trop tard. Possédant des muscles très puissants et des crocs coupant comme des rasoirs, la Pardusa s'attaque aisément à des proies plus grosses qu'elle, comme les Humains. Dans des périodes de famine, elle est capable de capturer de jeunes Leonis sous le nez des parents de par sa vitesse et sa précision dans l'attaque.

PARDUSA

VIG 16

FF 6D

PdV / PdF 16

DEX 14

REF 14

DEP 7



INT 6

VOL / PER 6

PSY 0

Taille > 70 cm garrot Poids > 40 kg
Genre mâle/femelle Longévité 15

CARACTÉRISTIQUES

Carapace : aucune

Docilité : -6

Facteur de taille : -1

COMBAT

La Pardusa est un félin prédateur qui chasse aussi bien pour se nourrir que pour se distraire. Ses puissantes mâchoires garnies de crocs acérés peuvent égorger une proie d'un seul coup. Elle attaque aussi en lacérant sa victime à l'aide de ses puissantes griffes rétractables qui lui servent également à grimper aisément dans les arbres.

CAPACITÉS PARTICULIÈRES

Morsure / Lacération : [FF]

Après le Leonis, la Pardusa est le deuxième grand prédateur de la planète Barthelima et les Androgunes indigènes savent très bien le danger que représente ce tueur redoutable et solitaire.

Polypus

Si des grands mammifères nagent dans les profondeurs des océans, si d'énormes créatures vivent au sein des mondes étranges et inconnus, et si de gigantesques monstres arpentent la surface d'un astéroïde errant, le Polypus est certainement l'une des plus grandes créatures qui peuplent le Troisième Quadrant.

POLYPUS

VIG 24

FF 5D+2

PdV / PdF 24

DEX 1

REF 1

DEP 6



INT 1

VOL / PER 1

PSY 0

Taille > 10 m de haut Poids > 6 t
Genre asexué Longévité ?

CARACTÉRISTIQUES

Carapace : 18 (PC) ; 36 (PE)

Docilité : -6

Facteur de taille : +4

COMBAT

Le Polypus est totalement inoffensif et se contente d'attraper les Cavorix avec son énorme appendice buccal qui fait ventouse. Un scaphandrier imprudent peut se faire piétiner par mégarde.

CAPACITÉS PARTICULIÈRES

Piétinement : 4D+[FF]

Le Polypus est une sorte d'arachnide géante, de l'ordre des arthropodes, appelée aussi « Poulpe des glaces », et originaire de la planète morte Calcinera. Ce grand invertébré spatial mesure pas moins de dix mètres de haut et son métabolisme est à base de silicat. Son corps est recouvert d'une épaisse chitine brunâtre lisse et brillante. Ses grandes antennes toujours en mouvement lui confèrent une allure étrange et singulière ; elles constituent en fait les seuls organes de perception sensibles à son environnement. En effet, le Polypus ne possède ni d'yeux, ni de nez, ni d'oreilles. Cette créature est donc aveugle et sourde, et c'est pour cela qu'elle se déplace toujours lentement sur la roche gelée de Calcinera. Le Polypus est doté de quatre grandes pattes terminées par une ventouse, qui semble adhérer sur la roche gelée. Un grand appendice préhensile frontal laisse présager que ce monstre peut se comporter comme un prédateur lors de ses besoins en énergie cosmique et capturer des Cavorix pour se repaître des radiations emmagasinées. D'ailleurs, on peut remarquer sous sa carapace un gros estomac fluorescent qui semble emmagasiner de l'énergie pure. Pour ce qui est des deux appendices situés à l'arrière du corps, on pense encore à des organes sensoriels.

Lors de la reproduction, l'estomac énergétique du Polypus se gonfle et éclate, libérant des dizaines de petits Polypus. Le « parent » meurt peu après, vidé de son énergie vitale.

Le Polypus se cache la plupart du temps dans les multiples grottes et crevasses de Calcinera, repliant ses antennes et son appendice buccal, et ne laissant apparaître que le dessus de sa carapace chitineuse. Cela lui permet de ne pas se faire remarquer par un Lumric en quête de nourriture énergétique.

Depuis quelques temps, cette placide créature inoffensive est menacée d'extinction par la malveillance de la Force Noire. En effet, les génies du Mal au service du prince Hillerr lui ont trouvé une propriété intéressante. La chitine du Polypus semble être un excellent isolant énergétique qui peut servir dans la confection de vêtements de combat de nouvelle génération pour les commandos des Services Secrets des Ténèbres.

Pulex

Le Pulex est un insecte prédateur, de l'ordre des arthropodes, dont la femelle possède un aiguillon venimeux à l'extrémité de l'abdomen. De taille légèrement inférieure à l'Anofell, le Pulex adulte ne mesure en effet qu'une vingtaine de centimètres, mais il est beaucoup plus féroce et dangereux. La base de sa société est matriarcale où la femelle domine le mâle dans l'exécution des tâches primordiales : la reproduction et la chasse. Le Pulex « chasseresse » est de couleur pourpre avec des rayures fauves sur l'abdomen et des reflets dorés, tandis que le mâle « ouvrier » est tout simplement noir avec un épais duvet roux sur tout le corps.

Le Pulex est un carnassier, et seule la femelle part en chasse par formation de six individus, en moyenne. Ses proies idéales sont les petits oiseaux et les rongeurs. Les premiers sont souvent interceptés en plein vol par le Pulex le plus intrépide. Lorsqu'une proie est saisie, elle meurt au bout de quelques instants, piquée par son dard venimeux. Une formation de chasse de Pulex femelles peut tuer un Humain en quelques minutes. Leurs puissants dards sont capables de perforer n'importe quels vêtements classiques.

PULEX

Taille > 20 cm de long
Genre mâle/femelle
Poids > 80 g
Longévité 1

VIG 2

FF 1D-5

PdV / PdF 2

DEX 26

REF 26

DEP 7

INT 10

VOL / PER 10

PSY 0



CARACTÉRISTIQUES

Carapace : 6 (PE)

Docilité : néant

Facteur de taille : -5

COMBAT

Le Pulex femelle attaque toujours en essaim de 6 individus. Il pique violemment sa proie, quelle que soit sa taille, de son puissant dard venimeux contenant un dangereux neurotoxique qui peut tuer un Humain en moins d'une heure. Après que la proie ait succombé, le Pulex « ouvrier » vient déchiqeter le cadavre de ses puissantes mandibules.

CAPACITÉS PARTICULIÈRES

Venin : neurotoxique hypodermique

Jet de résistance : VIG

Période de latence : 1 seconde

Effets : PdV-1 par minute

Morsure : [FF]

À l'aide de ses puissantes mandibules, le Pulex a vite fait de déchiqeter sa proie. Cet insecte est aussi très rapide et extrêmement agile.


Le Pulex a un mode de reproduction singulier. À la saison de la ponte, entre la fin de la saison hivernale et le début de la périhélie, la femelle excite le mâle avec un crissement caractéristique de ses ailes. À ce moment, chaque « ouvrier » en âge de reproduire propose sa semence à une femelle qui la récupère dans sa gueule. Puis, toutes les pondeuses se rendent sur une plante grasse particulière, appelée Amaryl, dont le suc est récolté pour donner une liqueur, et les fibres de ses feuilles servent dans la confection vestimentaire. Le Pulex femelle dépose ses œufs sur les larges feuilles d'Amaryl et les recouvre de la semence mâle. En quelques jours, des centaines d'œufs vont éclore et donner naissance à des chenilles appelées « caniculas ». Mesurant dans les quinze centimètres, les caniculas sont capables de raser une plantation entière d'Amaryls en moins d'une semaine ! Cela constitue d'ailleurs un fléau pour les exploitants agricoles de l'Empire Millénique. Si les caniculas ne

sont pas rassasiées, elles sont capables de se rabattre sur les plantations de Solanacs, des plantes servant à faire du tabac. Au bout d'un mois de ravage, ces grosses chenilles se transforment en énormes chrysalides qui, après trois jours, laissent apparaître des Pulex de taille adulte.

Le Pulex sévit dans tout l'Empire Millénique, mais on rencontre l'espèce la plus dangereuse dans les climats torrides de Carrius et de Tyrانيا.

Roknar

Le Roknar est une créature à base de silicat, très rare, qui vit sur des corps célestes morts comme Calcinera, ou sur les plus gros planétoïdes de la ceinture d'astéroïdes des deux systèmes impériaux. Parmi toutes les espèces de Roknars, celui du système Omega est le plus grand et le plus évolué. Il a été domestiqué par la reine amazone Ortellia et le seigneur pirate Vandalis, dont la maîtrise du Psionic est nécessaire pour dompter une créature aussi puissante.

ROKNAR		Taille > 5 m de haut	Poids > 1 500 kg
		Genre ?	Longévité ?
VIG 24		CARACTÉRISTIQUES	
FF 5D+2		Carapace : 24 (PC) ; 18 (PE) ; 12 (PL)	
PdV / PdF 24		Docilité : -6 (PSY obligatoire)	
DEX 10		COMBAT	
REF 10		Le Roknar attaque toute source énergétique, y compris les êtres vivants bioénergétiques. Il les attrape et les étouffe dans ses énormes mains griffues, avant de les avaler.	
DEP 8		CAPACITÉS PARTICULIÈRES	
INT 1		Morsure / Lacération / Constriction : 3D+[FF]	
VOL / PER 1			
PSY 0			

Si le plus grand Roknar de la planète morte Calcinera peut atteindre aisément les cinq mètres de haut, celui de la reine Ortellia fait exceptionnellement huit mètres. Doté de deux bras très longs qui lui permettent de saisir ses proies, le Roknar est un prédateur féroce, doté d'une dentition puissante. Sur Calcinera, c'est le placide Polypus qui en fait les frais. Le cuir de sa peau, de couleur gris cendré, est si dure que les tirs de lasers le traversent difficilement.

Le Roknar est une créature très difficile à domestiquer. De part sa rareté c'est une espèce très recherchée des excentriques et des puissants, parmi lesquels la reine Ortellia, qui possède en ce moment son Roknar domestique. Aucune information fiable ne peut établir la provenance première de ce Roknar, Calcinera étant toujours en phase d'exploration.

Le premier Roknar aurait été découvert dans l'épave d'un astronef écrasé, dans une des régions boisées de Gynesia. L'astronef appartenait à un commerçant connu dans son milieu, qui avait déjà traité avec Ortellia par le passé. Ce furent des Homocanins d'une des nombreuses tribus du Mahelstrom qui découvrirent l'épave, mais leur couardise les empêcha d'aller plus loin. Contre une bonne récompense, ils contactèrent l'une des rares lieutenantes de la reine Ortellia à commercer avec ces indigènes et l'informèrent de la présence de l'épave et également de la présence d'un terrible prédateur caché à l'intérieur. Intriguée, et espérant s'attirer les faveurs de sa reine-mère, l'amazone stellaire Kwerva organisa une expédition en secret pour récupérer les objets de valeur – créature y compris. Quand Kwerva et ses fidèles guerrières atteignirent l'épave, elles se retrouvèrent face à une créature qu'elles n'avaient jamais vu auparavant : un Roknar. Bien que loin d'avoir atteint l'âge adulte, ce spécimen donna beaucoup de fil à retordre à l'équipe, et certaines amazones furent proprement dévorées. Au prix de ces quelques pertes, Kwerva et son équipe parvinrent à enfermer la créature dans l'épave. C'est à ce moment qu'Orpha, le premier clone d'Ortellia et la principale rivale de Kwerva, arriva à son tour sur les lieux du crash pour savoir de quoi il retournait. Nul ne sait le marché que les deux amazones passèrent à ce moment-là, mais toujours est-il qu'elles revinrent trois jours plus tard au palais d'Ortellia pour lui donner le Roknar en présent. Habile manipulatrice, Orpha obtint de sa reine-mère le rang de cheftaine de l'Armée Royale. Kwerva reçut quant à elle l'extrême honneur d'être le premier repas servi au Roknar dans le palais. Pour s'occuper de sa nouvelle créature favorite, la reine

amazone engagea un Homocanin du nom de Malakill, qui se prit d'une grande affection pour le monstre.

Une caverne située sous la salle du trône a été réaménagée pour servir de tanière à la créature. Le Roknar de la reine Ortellia est utilisé principalement pour amuser la prêtresse obscure, qui se complaît à jeter en pâture des artistes ou des servants mâles de toutes espèces, tombés en disgrâce. Une trappe, placée juste devant le trône de la reine, peut engloutir n'importe qui. La malheureuse victime est ensuite projetée dans un tunnel et atterrit au milieu de la tanière du Roknar. Une gigantesque porte en métal s'ouvre alors et libère le monstre, qui ne met pas longtemps à déchiqueter sa proie, alors qu'Ortellia et sa cour se délectent du « spectacle ».

Scall

Le Scall (prononcez *scail'*) est une sorte de requin des sables originaire des déserts de Carrius et de Tyrania. L'adulte peut mesurer jusqu'à cinq mètres de long. Ce saurien à base de silicat, de la classe des carcharhiniformes, est capable de se mouvoir dans le sable aussi bien que les poissons dans l'eau. Grâce à son métabolisme, le Scall est capable de rester sous le sable indéfiniment qu'il considère d'ailleurs comme son élément vital.

SCALL		Taille > 5 m de long	Poids > 1 t
		Genre asexué	Longévité ?
VIG 18		CARACTÉRISTIQUES	
FF 3D+2		Carapace : 12 (PC) ; 6 (PE)	
PdV / PdF 18		Docilité : néant	
		Facteur de taille : +3	
DEX 10		COMBAT	
REF 10		Le Scall est un prédateur. Ses puissantes mâchoires sont garnies de crocs affûtés comme des lames de rasoir.	
DEP 7		CAPACITÉS PARTICULIÈRES	
INT 1		Morsure : 3D+[FF]	
VOL / PER 1			
PSY 0			



Le Scall est un monstre singulier qui passe le plus clair de son temps à « nager » dans le sable chaud. S'il chasse, ce n'est pas par besoin de nourriture puisqu'il vit surtout de radiation cosmiques, comme toutes les formes de vie à base de silicat. En fait, le Scall est prédateur par plaisir et pour lui, attraper et tuer une proie, ou la laisser mortellement blessée, constitue un jeu. Cependant, seuls les plus jeunes Scalls s'adonnent à ce passe-temps morbide car, arrivés à maturité, ils se reproduisent par scissiparité.

En période de chasse, le Scall prépare d'abord un terrain qui constituera son territoire de « jeu ». Pendant une nuit entière, cet animal solitaire brasse le sable et le tamise par ses « branchies », sur une aire de cent à cent cinquante mètres au carré. Une fois préparé, le sable devient extrêmement fluide. La profondeur de ce terrain de chasse dépasse souvent les trois mètres. Ensuite, le Scall se réfugie dans le sable moins meuble qui constitue sa tanière. Ses senseurs nasaux le renseignent sur toute vibration dans un rayon supérieur à cent mètres. Quand une proie s'enlise dans le sable mouvant, le jeune Scall commence à « jouer » avec elle et la mutile sadiquement. Puis, quand son envie de jouer s'estompe, soit il achève sa victime, soit il la laisse à l'agonie.

Le Scall étant dépourvu d'yeux, il ne peut que se guider sur les mouvements de sa proie par les vibrations qu'elle provoque en se débattant.


Les Seniorhotts nomades de Carrius connaissent bien les Scalls et savent reconnaître au premier coup d'œil une de leurs aires de chasse, grâce à la planéité particulière qu'elle forme dans l'immensité sablonneuse du désert. Sur Tyrania, par contre, il est plus difficile de repérer une tanière scall, même pour les vieux Pirates de l'espace autochtones. En effet, la grande fluidité du sable blanc du désert tyrand ne permet pas de faire la différence.

Certains scientifiques vivant sur Carrius auraient découvert que le Scall entrerait dans le cycle de vie du Ver des sables (voir plus loin).

Shytashyr

Le Shytashyr est un singulier petit reptile volant au pelage jaune, originaire de la planète amazone Gynesia. Son nom est issu du dialecte indigène des Homocanins qui veut dire « petite pensée ». Les Amazones stellaires qui l'utilisent comme animal familier, l'ont baptisé *Avis Pumilis* ou, plus familièrement, « Pum » (*aquila nain* en milen).

De l'ordre des falconidés, le Shytashyr est doté de grands yeux ronds lui conférant un regard candide. Dépourvue de bec, cette petite boule de duvet se contente d'un orifice buccal dissimulé dans ses plumes qui lui permet de sucer le nectar des fleurs et la sève des plantes tropicales, via une langue tubulaire. La particularité du Shytashyr est qu'il possède des ailes transparentes comme celles des insectes.

SHYTASHYR		Taille > 10 cm de long	Poids > 100 g
		Genre ?	Longévité ?
VIG 2		CARACTÉRISTIQUES	
FF 1D-5		Carapace : 0	
PdV / PdF 2		Docilité : -2	
		Facteur de taille : -6	
DEX 18		COMBAT	
REF 18		Le Shytashyr est incapable d'attaquer et ses petites serres ne lui servent uniquement qu'à s'agripper aux hautes branches des quayahs géants de Gynesia.	
DEP 5		CAPACITÉS PARTICULIÈRES	
		Télépathie	
INT 8			
VOL / PER 8			
PSY 10			

Le Shytashyr est une créature endémique de la planète Gynesia et très peu de spécimens ont été exportés car les Amazones stellaires le protègent jalousement. D'ailleurs, ce petit oiseau est désormais un animal sacré au même titre que l'Aquila chez les impériaux, et sert d'emblème aux Forces Royales de Gynesia, sous les ordres de la cruelle reine Ortellia.

Malgré sa petite taille, le Shytashyr possède d'insoupçonnables pouvoirs. En effet, s'il se contente de voler silencieusement de branches en branches, aucune pensée ne lui échappe car c'est un excellent télépathe (pouvoir de *Télépathie*, chapitre *Psionic* du *livre des règles*). Les prêtres peuvent donc facilement communiquer avec les Shytashyrs, mais seules les Amazones stellaires en restent maîtresses du fait de leur empathie animale [**Qualité**]. Elles les utilisent comme éclaireurs lors de patrouilles ou à la chasse pour repérer le gibier. Mais plus que tout, la plupart des Amazones stellaires passant le stade de guerrière choisissent un seul et unique Shytashyr pour la vie.

Pour l'instant, on ne connaît pas le mode exacte de reproduction du Shytashyr car on ne sait toujours pas déterminer les deux sexes. Cependant, on est sûr que ce n'est pas par scissiparité car son métabolisme est à base d'énergie pure, comme la

majorité des formes de vies de la galaxie. Il est difficile d'étudier ce petit animal docile car il ne peut survivre assez longtemps en captivité, terrassé par le stress. Les quelques dignitaires impériaux qui ont pu s'acquérir d'un Shytashyr, de façon illégale bien sûr, savent qu'il constitue un investissement à trop court terme...


Skorpes

La Skorpes (prononcez *scorpès*) est une sorte d'arachnide géante vivant sur la majorité des mondes de l'Empire Millénique. Cette créature de l'ordre des arthropodes fait partie des plus redoutables prédateurs du Troisième Quadrant. La Skorpes est extrêmement rapide et agile, jonchée sur ses six pattes, et peut facilement rattraper un Humain à la course.

La Skorpes ressemble donc à une énorme araignée de cinq mètres de long dont le corps est constitué d'une chitine très résistante. Une partie du thorax est recouvert d'un écran métallisé capable de réfléchir les lasers. Les deux gros yeux à facettes de la Skorpes lui confèrent un champ de vision de 360° et lui permettent de voir aussi bien la nuit que le jour. D'ailleurs, cette araignée géante est un prédateur plutôt nocturne. À l'aide de ses puissantes mandibules préhensiles, la Skorpes peut attraper n'importe quelle proie et l'immobiliser ensuite dans une toile polymérisée extrêmement résistante et collante. Lorsqu'une Skorpes attaque ou qu'elle se trouve acculée, elle crache un acide très corrosif qui lui sert en fait à digérer les organes internes de ses proies. Projeté à trois mètres, cet acide moléculaire endommage la plupart des métaux et détruit tous les tissus organiques.

La Skorpes est un animal ovipare dont la femelle – plus grosse que le mâle – pond une centaine d'œufs toutes les deux années standards. Puis, quand les œufs éclosent, les petits « skorpions » dévorent leur mère ; laissant ainsi sa carcasse vide dans le nid où ils sont nés. Le nid d'une Skorpes femelle est reconnaissable car celui-ci est confectionné toujours de la même manière. Il est constitué d'un profond cratère recouvert d'une litière composée du duvet ventral des Skorpes. Ensuite, le toit est composé de fourrés et de branchages amalgamés à l'aide d'un puissant liant, la skorpit : la toile polymérisée de cette araignée géante. L'Empire Millénique a d'ailleurs conçu une version synthétique de cette toile extraordinaire

qui sert pour les cordages et entre dans la composition des mastics de haute résistance.

SKORPES		Taille > 5 m de long	Poids > 900 kg
		Genre mâle/femelle	Longévité 20
VIG 24		CARACTÉRISTIQUES	
FF 5D+2		Carapace : 18 (PC/PE) ; 12 (PL)	
PdV / PdF 24		Docilité : néant	
DEX 18		COMBAT	
REF 18		La Skorpes peut attaquer à distance en crachant un acide corrosif puissant jusqu'à trois mètres. Les puissantes mandibules de la skorpes sont capables de broyer les reins d'un Humain.	
DEP 10		CAPACITÉS PARTICULIÈRES	
INT 1		Venin : acide moléculaire	
VOL / PER 1		Jet de résistance : VIG-5	
PSY 0		Période de latence : 5 secondes	
		Effets : PdV-1 par seconde	
		Morsure / empalement : 3D+[FF]	

La Skorpes vit principalement dans les régions boisées et sa carapace présente plusieurs couleurs suivant le milieu où elle habite. Cette carapace de chitine est d'un bleu-vert sur Barthelima, Sierra et Gynesia, et d'une couleur jaune sable sur Carrius et Tyrania.

Tarask

Le Tarask est un grand lézard omnivore originaire de Hermes. L'adulte mesure entre un mètre cinquante et deux mètres au garrot. Le mâle est reconnaissable aux innombrables épines qu'il porte sur le dos et la tête. Ces appareils servent uniquement aux parades nuptiales. Le Tarask est surtout actif aux heures les plus chaudes de la journée et devient léthargique à la nuit tombée. Sa couleur va du gris sale au brun, en passant par le rouge terne et le bleu passé. Parfaitement à son aise sur le

monde volcanique de Hermes, on voit souvent le Tarask creuser le sol brûlé pour trouver des insectes et des rongeurs.

TARASK		Taille > 2 m au garrot	Poids > 150 kg
VIG 18		Genre mâle/femelle	Longévité 20
FF 3D+2		CARACTÉRISTIQUES	
PdV / PdF 18		Carapace : aucune	Docilité : -4
DEX 14		Facteur de taille : +1	
REF 14		COMBAT	
DEP 8	Le Tarask est un animal docile et incapable d'attaquer un humanoïde. Cependant, si ce grand reptile se sent menacé ou acculé devant le danger, il peut ruer ou mordre.		
INT 6	CAPACITÉS PARTICULIÈRES		
VOL / PER 6	Morsure / Lacération : 1D+[FF]		
PSY 0			

Le Tarask est un animal solitaire. Une fois par an, il se rend cependant dans la fameuse *Vallis Silicum*, une immense vallée qui constitue la plus grande étendue désertique et plane de Hermes, pour se donner à un étrange rituel d'accouplement. Là, ces sauriens bipèdes se réunissent en grand nombre et, pendant plusieurs jours, le sol poussiéreux semblent s'animer d'une vie propre. Une fois que cette frénésie nuptiale est terminée, les femelles pondent leurs œufs par milliers, avant de retourner à leurs vagabondages solitaires jusqu'à ce que l'appel de la nature se faire sentir à nouveau. Trois cents jours standards plus tard, les œufs éclosent et donnent ainsi naissance à de petits « taraskons » qui doivent survivre par leurs propres moyens parmi les dangers du désert. La plupart des œufs auront été mangés par les prédateurs et les Silimens indigènes, voire par certains adultes, par souci de concurrence. Les *taraskons* constituent cependant l'un des principaux gibiers des Silimens. De plus, depuis un demi-siècle, le rôti de Tarask est devenu un met de choix dans les tavernes impériales de luxe.

La plupart des Tarasks vivent à l'état sauvage sur Hermes, mais certains ont été apprivoisés afin de servir comme montures. Les Silimens autochtones les emploient depuis quelques décennies pour chasser, car ces animaux sont bien adaptés aux températures suffocantes et à l'atmosphère soufrée. Même s'ils doivent affronter une forte tempête de sable rouge, les Tarasks conduisent toujours leur cavalier à destination, sans même une plainte ou un grognement.

Le Tarask a récemment été importé sur la planète commerciale Carrius comme bêtes de somme et comme montures dans le désert profond pour les patrouilles de la Milice Impériale locale, afin de seconder le Mehary. Mais pour l'instant, seules les femelles semblent survivre au climat « trop » clément de la planète minière.

Ver géant

S'il existe un règne animal qui dépasse tout entendement en matière de taille, c'est bien celui qu'occupent les Vers géants. À l'exception des Lumrics qui sont des vers spatiaux à base de silicat, les vers géants sont des sauriens pseudopodes bioénergétiques qui tiennent le haut de la chaîne alimentaire, avec les Dragons marins des océans. Mais leur rareté fait que ces monstres nés bien avant l'humanité sont peu connus scientifiquement et rares sont les observateurs chanceux qui ont pu les approcher sans finir écrasés ou avalés.

Il existe deux catégories de vers géants : le Ver des sables (ou « des laves » sur Hermes) et le Ver des glaces. Ce dernier est censé vivre dans les profondeurs des banquises polaires et sur la planète Hosta. Deux spécimens seulement ont été observés au sein de l'Empire Millénique, et un troisième aperçu par sonde spatiale sur Hosta. Autant dire que les sources sont trop maigres pour en parler ici, en détail.

VER GÉANT

VIG 36

FF 9D+2

PdV / PdF 36

DEX 10

REF 10

DEP 11

INT 1

VOL / PER 1

PSY 0



Taille > 100 m de long Poids > 200 t
Genre ? Longévité ?

CARACTÉRISTIQUES

Carapace : 72 (PC) ; 54 (PE)

Docilité : néant

Facteur de taille : +10

COMBAT

Le Ver géant n'est pas reconnu comme un véritable prédateur car son mode alimentaire se trouve plutôt dans les profondeurs du sol. Mais si un aventurier imprudent se trouve sur son passage lors d'une « sortie », il peut finir écrasé ou avalé.

CAPACITÉS PARTICULIÈRES

Écrasement / Déglutition : 10D+[FF]

Cependant, le Ver des sables, dénommé *Shewlwdd* par les Seniorhotts nomades de Sierra, semble être le plus connu de tous. Le *Shewlwdd* est un ver géant du désert de Carrius, bien connu des tribus autochtones, qui le considèrent bien plus qu'un simple animal fouisseur. Certains spécimens dépassent les cent mètres de long, tandis que sur Tyrania, des individus quatre fois plus long auraient été observés. Mais les sources pirates de la planète sont toujours peu fiables.

Le *Shewlwdd* se déplace sous le sable et fait surface en cas de vibrations régulières (comme celles de la marche humanoïde) à la surface du sol. C'est pourquoi les chasseurs du désert apprennent à marcher d'une manière déstructurée selon des séquences aléatoires, afin de ne pas émettre de vibrations régulières qui attireraient ces monstres. Les Seniorhotts du désert profond – qui se font appeler *Twarreggs* – utilisent un marteleur énergétique, produisant des bruits sourds et réguliers, pour attirer le Ver des sables.

Les Sables Tambours sont un des principaux dangers de Tyrania en rapport avec les vers géants : ces sables particulièrement fluides, comme de la poudre, se situent dans des zones spéciales et amplifient démesurément les vibrations de tout

objet s'y déplaçant, appelant presque à coup sûr un de ces sauriens. Les Pirates de l'espace, en baroudeurs habitués de la planète, se protègent en montant sur des affleurements rocheux, où les Vers des sables ne peuvent pas les atteindre et où les vibrations des déplacements sont moins fortes.

L'origine des Vers des sables est encore incertaine. Des rumeurs prétendent qu'ils ne sont pas originaires de Carrius, ni même de Tyrania, voire du Troisième Quadrant. Pourtant, ils sont en tout cas parfaitement adaptés aux planètes sur lesquelles ils vivent. Leur cycle semble indubitablement lié à celui de l'énergie pure. Les Scalls en seraient les précurseurs.

Pour ce qui est du *Shewlwdd*, les connaissances sont un peu plus approfondies. Le premier stade de la vie du *Shewlwdd*, le Scall, est pourtant un animal à base de silicat. Cependant, certains chercheurs impériaux commencent à comprendre le cycle complet de ces reptiles, dont certains spécimens, au lieu de se reproduire par scissiparité, continuent de grandir jusqu'à un stade pré-vermiforme. Nul ne sait ce qui provoque ce changement de cycle dans la vie de certains Scalls. Devenu adulte, le *Shewlwdd* produit alors par sécrétion la trioxin, dont il semble être la principale source sur des planètes désertiques comme Carrius.

Le cycle du Ver des sables semble parfait : les Scalls se transforment en Shewlwdds qui créent la trioxin, source de vie pour les créatures bioénergétiques. À la mort d'un Shewlwdd, son corps se décomposerait et donnerait naissance à de nouveaux Scalls.

Technologies

Toutes les technologies employées et développées par l'Empire Millénique – et reprises par la Force Noire – ont une seule et même source : l'énergie pure. Tout technicien qui se respecte dispose de ces connaissances de base afin de comprendre et d'user des technologies impériales.

Dans ce chapitre sera décrit les technologies les plus communes au sein de l'Empire Millénique et dont les applications serviront pour les missionnaires envoyés sur le terrain.

Jargon dans le jeu de rôle

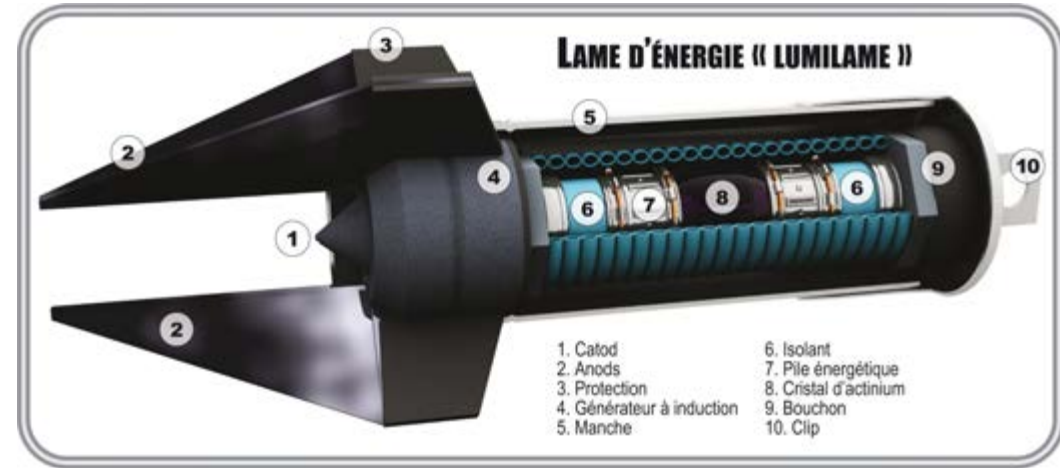
Comme il a été notifié au début de cet ouvrage, beaucoup de termes spécifiques sont employés ici afin de pouvoir mieux s'imprégner du monde de LTM. C'est aux MJ d'introduire ce jargon scientifique et technique au fur et à mesure des aventures afin que leurs joueurs s'y habituent progressivement. Ainsi, on ne parle pas d'informatique mais de « médiatique » au sujet des ordinateurs. Le terme « cybernétique » est remplacé par « biotechnie », en particulier pour les prothèses dont il sera question ici.

Lumilame

Les premières armes employées par les soldats impériaux fut des épées à lame métallique. Puis, plusieurs siècles après, les premiers ingénieurs au service de l'Empereur firent vibrer ces lames métalliques à l'échelle moléculaire : les Vibrolames étaient nées (voir plus loin).

Aujourd'hui, quelques couteaux et autres poignards utilisent encore cette technologie qui demande peu d'énergie. Les premiers explorateurs se rendirent compte que

défricher une forêt vierge avec une simple Vibrolame devenait une gageure, alors qu'on développait déjà des aéronefs. C'est alors qu'un ingénieur au nom de Luke-Skivann, maître d'arme, décida d'utiliser l'énergie pure, non pas dans une lame, mais dans un champ magnétique. Il créa ainsi un puissant arc électrique dont la forme contrôlée était capable de trancher beaucoup de matériaux de l'époque : la Lumilame était née !



Aujourd'hui, les armes de mêlée à Lumilame sont tombées plus ou moins en désuétude au sein de l'Empire Millénique et, la plupart, sont employées en escrime sportif plus qu'au combat. Cependant, les Amazones stellaires ont repris l'art de manier les Lumilames et se sont mises à fabriquer leurs propres Glaivolums. Les prêtres obscurs ont eux aussi abandonné la Dagolum millénique pour le Fleurolum, car se sont avant tout des Chevaliers des Ténèbres.

Énergie statique

Aujourd'hui, il ne subsiste que deux types d'armes de mêlée à décharges énergétiques. Il y a d'abord les masses d'armes et les fléaux dotés d'un dispositif électro-

statique capable de foudroyer un adversaire tout en lui infligeant des dommages contondants. Les masses et les fléaux énergétiques sont les armes de prédilection des Homocanins indigènes de la planète amazone Gynesia. Ces armes reflètent bien leurs instincts bestiaux et leurs talents de guerriers sanguinaires.

Comme toutes les armes énergétiques, cette masse d'arme est munie d'un générateur à induction. Les pointes qui hérissent l'arme sont d'autant de collecteurs électrostatiques. Plus on fait tourner l'arme dans les airs, plus sa puissance énergétique sera grande à l'impact. Une partie caoutchouteuse rend flexible la tête de la masse d'arme afin de faciliter son tournoiement.

La sphère qui constitue la partie principale de la masse ou du fléau est faite dans un métal extrêmement dur : le tantalium (voir le chapitre *Physique élémentaire*). Elle est capable de perforer le blindage d'une armure de combat et de fracasser d'un seul coup la tête d'un adversaire tout en lui infligeant une puissante décharge énergétique.

Dans la même catégorie, on trouve les matraques énergétiques employées par les forces de la Milice Impériale.

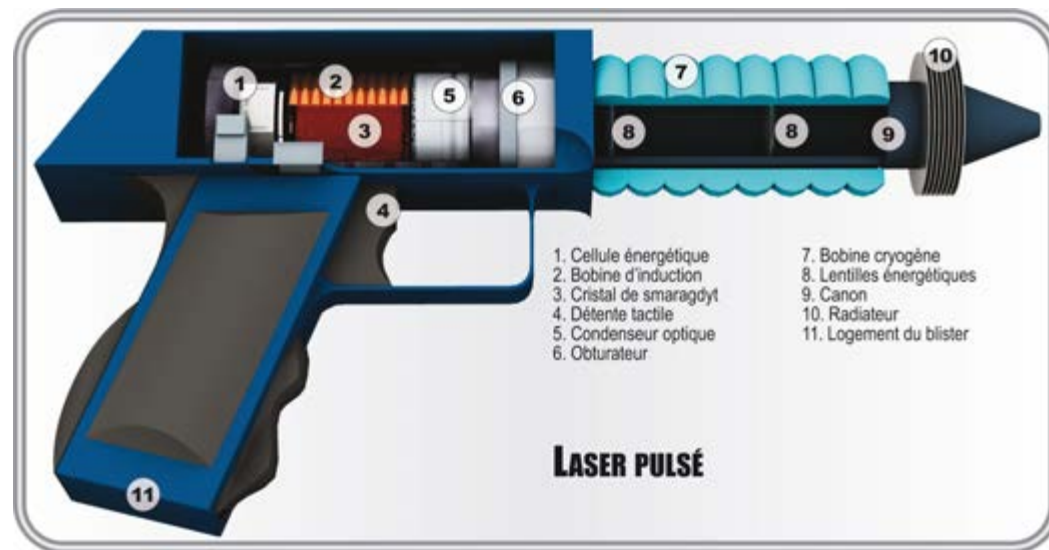
NOTES POUR LE JEU DE RÔLE

Un personnage peut prendre un tour de jeu pour charger son arme en la faisant tournoyer dans les airs. Ainsi, la masse bénéficiera au round suivant du bonus de son code-dé – le chiffre après le signe « + ».

La seconde catégorie d'armes énergétiques, la moins spectaculaire mais la plus répandue aujourd'hui au sein de l'Empire Millénique, représente les Vibrolames. Ce terme générique désigne toutes les armes blanches dont le fer est parcouru à l'échelle moléculaire par des ondes énergétiques vibratoires augmentant considérablement leur pouvoir tranchant. Tous les couteaux, poignards, dagues, fer de lance représente l'éventail des Vibrolames. Un simple couteau de cuisine est une vibrolame ! Cependant, en termes de combat, la Vibrolame désigne un couteau de guerre d'une trentaine de centimètre de long, utilisé par tous les combattants des forces en présence. Cette arme de base est aussi bien capable de trancher la chair comme un rasoir, qu'entailler la plupart des métaux.

Laser pulsé

Les pistolets-lasers sont les armes les plus répandues dans l'Empire Millénique. Elles font partie de l'équipement standard des armées impériales et de la Force Noire. Il en existe principalement deux sortes, suivant leur taille et leur puissance de feu.



Les pistolets émettent des rayons d'énergie lumineuse concentrée appelés lasers. À forte puissance, un laser est capable de pulvériser des tissus organiques ou de fondre un métal. La couleur du rayon est en fonction de sa puissance et varie du rouge au bleu dans l'ordre croissant (voir le chapitre **Appareillages des astrosnefs**).

On appelle « pistolets-lasers » – du **Minilaser ML-45** au **Turbolt TB-34**, en passant par le **Pistolaser PL-55** – toute arme individuelle qui fonctionne sur le principe du laser pulsé. Ces armes émettent généralement un rayon de couleur rouge.

Les fusils et les canons emploient la technologie du laser plasmatisé, un rayon d'énergie amplifié par un gaz exothermique. Ce type d'armes émet un laser jaune-orangé à vert.

Alors que la technologie du laser pulsé repose sur l'émission d'un faisceau thermique par un cristal de smaragdyt par induction énergétique, les Turbolasers et les Megalasers utilisent la fission atomique d'un cristal d'actinium. Ce type de laser plasmatisé émet une couleur bleue à pourpre.

Antimatière

Tous les explosifs utilisent la technologie de l'antimatière, appelée énergie nucléaire. Le principe est l'interaction entre une partie des particules radioactives de nobelium et de l'autre partie irradiée par des positrons. La mise en contact violente (détonation énergétique) de ces deux parties dégage une énergie considérable : l'antimatière. Le point d'impact d'une explosion nucléaire crée d'abord une micro-nova (le temps d'un flash) qui résulte immédiatement en un trou noir microscopique qui va annihiler toute matière présente. Une fois l'équilibre matière-antimatière restaurée, l'explosion se convertit en chaleur (plusieurs milliers de degrés). L'avantage d'une charge nucléaire (en toute relativité) est qu'elle ne dégage aucune radiation qui sont initialement absorbées par le trou noir.

Holographie

L'holographie est un procédé de restitution d'images en trois dimensions utilisant les propriétés de la lumière énergétique d'un soleil. Seuls quelques étoiles de la galaxie Andromède semblent émettre ce type de rayonnement (c'est aussi ce même rayonnement qui alimente les astronefs). On produit un hologramme en éclairant un objet par une source de lumière énergétique (soleil) et en enregistrant sur une surface sensible (capteur holovidéo) les franges d'interférences obtenues en combinant l'onde émise par la source du soleil (onde de référence) et l'onde réfléchie par l'objet. Ces ondes sont canalisées par un objectif spécial composé de trois lentilles

énergétiques. La première – et la plus grosse – capte l'onde de référence, tandis que les deux autres reçoivent l'onde réfléchie de l'objet, par deux axes différents (parallaxe). Lors de la « restitution » de l'image holographique, l'hologramme est éclairé par une lumière énergétique (celle d'un plasma gazeux, sur les projecteurs holographiques) et il agit alors comme un réseau de diffraction, pour former une image en relief de l'objet initial. Au lieu d'être produit à partir d'un objet réel, un hologramme peut être aussi calculé par un ordinateur à partir d'une image de synthèse tridimensionnelle.

Médiatique

Dans **LTM**, la médiatique désigne l'automatisation du traitement de l'information par un système concret (ordinateur, ordinateur) ou abstrait (logiciel). Dans son acception courante, la médiatique désigne l'ensemble des sciences et techniques en rapport avec le traitement de l'information. Dans le parler populaire, la médiatique peut aussi désigner ce qui se rapporte au matériel médiatique (la **photonie**), et la bureautique.

Le traitement de l'information s'appliquant à tous les domaines d'activité, on pourra les trouver associés au mot médiatique. Ainsi on pourra parler de médiatique médicale quand ces outils sont utilisés par exemple dans l'aide au diagnostic, et ce champ d'activité se rapportera plutôt à la médiatique scientifique décrite plus loin ; ou bien on parlera de médiatique bancaire ; il s'agira alors soit des systèmes d'information bancaire qui relèvent plutôt de la médiatique de gestion, de la conception et de l'implantation de produits financiers qui relève plutôt de la médiatique scientifique et des mathématiques, ou encore de l'automatisation des salles de marchés qui en partie relève de la médiatique en temps réel. On peut schématiquement distinguer les grands différents types suivants :

Médiatique de gestion

Elle consiste à piloter les processus de gestion et de management dans les compagnies impériales, dans tous les domaines d'activité : soldes (employés, ouvriers, cadres) et gestion des ressources humaines, administration des ventes, des achats

(déclaration des taxes) gestion de la relation client, gestion de la production et des approvisionnements, tenue de stocks ; des entrepôts de produits usinés, des en cours de fabrication, de l'inventaire permanent et des inventaires de fin d'exercice, carnet de commandes, marketing, finances... Ce domaine est de loin celui qui représente la plus forte activité, ce qui n'a pas toujours été perçu au sein de l'Empire Millénique.

Médiatique scientifique

Elle consiste à aider les ingénieurs dans les domaines de l'ingénierie industrielle à concevoir et dimensionner des équipements à l'aide de programmes de calcul : réacteurs nucléaires, astronefs, véhicules, etc. La médiatique scientifique est surtout utilisée dans les bureaux d'étude de la CITAS (Compagnie impériale des technologies astronautiques et spatiales) car elle permet de simuler des scénarii de façon rapide et fiable.

Médiatique temps réel

Elle consiste à définir les logiciels de pilotage de systèmes en prise directe avec le monde physique : historiquement d'abord dans l'aéronautique, l'armement, l'énergie nucléaire, mais maintenant universellement répandu avec la miniaturisation des circuits : véhicules, électroménager, etc.

Médiatique des connaissances

Il s'agit d'une forme d'ingénierie médiatique qui consiste à gérer les processus d'innovation, dans tous les domaines, selon des modèles assez différents de ceux jusqu'alors employés en médiatique de gestion. Cette forme d'ingénierie permet de mieux mettre en cohérence les trois domaines de gestion, temps réel, et scientifique dans l'organisation des compagnies impériales. Elle s'intéresse plus au contenu et à la qualité des bases de données et de connaissances qu'à l'automatisation des traitements.

Il faut enfin citer les applications médiatiques du renseignement (SIR, SST) économique (CIC) et stratégique (Forces de l'Empire), qui font appel aux technologies de

l'information, notamment dans l'analyse du contexte, pour la recherche d'informations (robots de recherche).

Ordinateurs

Un ordinateur est une machine médiatique. C'est un ensemble de circuits photoniques (composants optiques et optomagnétiques) permettant de manipuler des données sous forme ternaire (multiple du système duodécimal) – ou tec (t). Cette machine permet de traiter des informations selon des séquences d'instructions prédéfinies ou logiciels. Elle interagit avec l'environnement grâce à des périphériques (écran, clavier, modem...).

Comme toutes les « machines » inventées par les Humains, l'ordinateur est celle qui se rapproche le plus du concept anthropologique suivant :

Organe d'entrée > Organe de traitement de l'information > Organe de sortie

Chez les Humains, les organes d'entrée sont les cinq sens, l'organe de traitement est l'esprit (le cerveau) dont les logiciels sont l'apprentissage avec des mises à jour constantes en cours de vie, puis les organes de sortie sont les membres (action physique et / ou la parole, l'écriture, les réflexes, etc... Pour les ordinateurs modernes il va de soi que les organes d'entrée sont divers (tactile, reconnaissance vocale, etc) cela ne change rien à l'anthropomorphisme de ces matériels tant la possibilité de recueil de l'information par les êtres intelligents est immense (avec un avantage non négligeable) « l'auto » pensée.

Dans l'univers **ITM**, il existe trois types d'ordinateurs : le Laptop (ordinateur portable), l'ordinateur (personnel ou station de travail) et le Computeur (ordinateur embarqué à bord d'un vaisseau).

Principes

L'unité arithmétique et logique ou PND (*partis numerus dialecticus*) est l'élément qui réalise les opérations élémentaires (additions, soustractions, etc.), les opérateurs logiques (ET, OU, etc.) et les opérations de comparaison (par exemple la comparai-

son d'égalité entre deux zones de mémoire). C'est la PDN qui effectue les calculs fondamentaux de l'ordinateur.

L'unité de contrôle ou PE (*partis ezaceto*) prend ses instructions dans la mémoire. Celles-ci lui indiquent ce qu'elle doit ordonner à la PDN et, comment elle devra éventuellement agir selon les résultats que celle-ci lui fournira. Une fois l'opération terminée, la PE passe soit à l'instruction suivante, soit à une autre instruction à laquelle le programme lui ordonne de se connecter.

La PE facilite la communication entre la PDN, la mémoire ainsi que les périphériques. Elle gère la plupart de l'exécution des instructions dans l'ordinateur.

Mémoire

Au sein du système, la mémoire peut être décrite comme une suite de cellules numérotées contenant chacune une petite quantité d'informations. Cette information peut servir à indiquer à l'ordinateur ce qu'il doit faire (instructions) ou contenir des données à traiter. Dans la plupart des architectures, c'est la même mémoire qui est utilisée pour les deux fonctions. Dans les calculateurs massivement parallèles, on admet même que des instructions de programmes soient substituées à d'autres en cours d'opération lorsque cela se traduit par une plus grande efficacité. Cette pratique était jadis courante, mais les impératifs de lisibilité du génie logiciel l'ont fait régresser, hormis, dans ce cas particulier, depuis plusieurs décennies.

Cette mémoire peut être réécrite autant de fois que nécessaire. La taille de chacun des blocs de mémoire, ainsi que la technologie utilisée ont varié selon les coûts et les besoins : 8 tecs pour les télécommunications, 12 tecs pour l'instrumentation et 60 tecs pour de gros calculateurs scientifiques. Un consensus impérial a fini par se réaliser autour du duotec comme unité adressable, et d'instructions sur format de 12 duotecs (dt).

Dans tous les cas de figure, le duotec reste adressable, ce qui simplifie l'écriture des programmes.

Les techniques utilisées pour la réalisation des mémoires y compris des relais magnétiques, des tubes au plasma au sein desquels étaient générées des ondes

acoustiques, des optocoupleurs individuels, des tores de magnét, et enfin des circuits intégrés incluant des millions d'optocoupleurs.

Interface

Les dispositifs d'entrée / sortie ou interfaces permettent à l'ordinateur de communiquer avec l'extérieur. Le nombre de ces dispositifs est très important, du clavier à l'écran.

Le point commun entre tous les périphériques d'entrée est qu'ils convertissent l'information qu'ils récupèrent de l'extérieur en données compréhensibles par l'ordinateur. À l'inverse, les périphériques de sortie décodent l'information fournie par l'ordinateur afin de la rendre utilisable par l'utilisateur.

Logiciels

Les logiciels médiatiques correspondent à de grandes listes d'instructions données à un ordinateur. De nombreux programmes contiennent des millions d'instructions, effectuées pour certaines de manière répétitive. Un ordinateur personnel exécute plusieurs milliards d'instructions par seconde.

Les ordinateurs et des systèmes conçus aujourd'hui permettent d'exécuter plusieurs programmes simultanément. Cette possibilité est appelée « multitâche ».

En réalité, le processeur n'exécute qu'un programme à la fois, passant de l'un à l'autre chaque fois que nécessaire. Si la rapidité du processeur est suffisamment grande par rapport au nombre de tâches à exécuter, l'utilisateur aura l'impression d'une exécution simultanée des programmes. Les priorités associées aux différents programmes sont, en général, gérées par le système d'exploitation.

Système d'exploitation

Le système d'exploitation est le programme central qui contient les éléments de base nécessaires au bon fonctionnement de l'ordinateur.

Le système d'exploitation alloue les ressources physiques de l'ordinateur (temps processeur, mémoire, etc) aux différents programmes en cours d'exécution. Il four-

nit aussi des outils aux autres programmes (comme les codecs) afin de leur faciliter l'utilisation des différents périphériques sans avoir à en connaître les détails physiques.

Dans LTM, chaque type d'ordinateur possède son propre système d'exploitation ; mais ce dernier est similaire sur plusieurs modèles d'un même type. Par exemple, le système d'exploitation d'un carnet optique ou Holopad (rudimentaire) est différent de celui d'une ardoise tactile, ou d'un laptop, ou bien encore d'un Computeur.

Matériel médiatique

Un ordinateur est composé essentiellement d'une unité centrale où se trouvent ses composants photoniques, son interface, ses lecteurs et ses mémoires ; d'un clavier digital et d'un écran holovidéo ou holographique.

Carte matrice

La carte matrice (*tabula matera*) est un circuit optique à multicouches servant à interconnecter toutes les composantes d'une unité centrale. Comme elle permet aux différentes parties d'un ordinateur de communiquer entre elles, la carte matrice est, d'une certaine façon, le système nerveux de l'ordinateur.

Une carte matrice typique contient les éléments suivants :

- **Un ou plusieurs connecteurs d'alimentation énergétique.** Ces connecteurs fournissent la carte matrice en énergie pure.
- **L'horloge de l'ordinateur.** C'est elle qui cadence la vitesse d'exécution des instructions du processeur.
- **La LIBE (*libelus lectio solusa*).** Une petite carte mémoire à lecture unique qui conserve certaines informations importantes (comme la configuration de l'ordinateur, la date et l'heure) même lorsque l'ordinateur n'est pas alimenté en énergie.

- **La pile énergétique de la LIBE.** Elle fournit l'énergie pure nécessaire au fonctionnement de la LIBE.
- **Le SCRI (*scriptus matera lectio solusa*).** Un petit programme enregistré dans une puce photonique, support d'une mémoire à lecture unique (LIBE), qui gère l'interface de bas niveau entre le processeur et certains périphériques, et qui exécute les instructions de démarrage de l'ordinateur.
- **Le support du processeur (souvent appelé Tablet).** Il s'agit d'un réceptacle qui reçoit le processeur numérique (core) et le relie au reste de l'ordinateur.
- **Les connecteurs de la mémoire dynamique.** Au nombre de 2, 3 ou 4 sur les cartes matrices communes, ces connecteurs photoniques reçoivent les barrettes de mémoire dynamique (LIP).
- **L'interface d'entrée / sortie.** Série de connecteurs photoniques internes et externes qui permettent la connections de tous les périphériques connectés à l'ordinateur (disques, lecteurs, écran, clavier, etc.)

Processeur

Le processeur, (ou PSC, *Partis Semisa computum*, « Unité centrale de traitement ») est le composant essentiel d'un ordinateur qui interprète les instructions et traite les données d'un programme.

C'est le processeur qui apporte aux ordinateurs leur capacité fondamentale à être programmés. C'est un des composants nécessaires au fonctionnement de tous les types d'ordinateurs, associés aux mémoires et aux interfaces d'entrée / sortie. Un processeur est construit en un seul microcircuit photonique intégré sur lequel des milliers d'optocoupleurs sont interconnectés entre eux suivant une architecture précise qui détermine le type de processeur.

Les processeurs se différencient principalement par la puissance de calcul déterminée par la vitesse de l'horloge intégrée dans la carte matrice. Chaque processeur peut tourner à une vitesse donnée exprimée en million d'instructions par seconde, soit en Mc/m (Mégacycles par micron). Tous les processeurs utilisent la base de

calcul duodécimale pour tous leurs traitements de données. Ainsi, la puissance d'un processeur se définit également par la taille des processus de données qu'il peut traiter en un cycle, soit un nombre de duotecs multiple de 12 (12, 24, 48, 96 et 192 duotecs).

Mémoires

Pour qu'un ordinateur puisse travailler et stocker tous les résultats de ses calculs, il lui faut une mémoire. La première est la mémoire dynamique. La mémoire dynamique ou LIP (*libelus intra plenusa*) est la mémoire principale dans laquelle un ordinateur place les données lors de leur traitement. Cette mémoire volatile (chaque donnée est effacée après traitement et sont perdues une fois l'ordinateur éteint) est caractérisée principalement par sa capacité de stockage exprimée en Kiloduotec (Kdt). Chaque type de LIP se différencie également par sa rapidité d'accès exprimée en Mc/m et le nombre de paquets de données qu'elle peut traiter par cycle d'horloge (duotecs). Une LIP se présente sous la forme d'une barrette de nanocomposants optophotoniques agencés en circuits intégrés de 612 Kdt chacun.

Le second type de mémoire qu'utilise un ordinateur est la mémoire dite « de masse », que l'utilisateur peut paramétrer et contrôler. Le stockage des données s'effectue cette fois sur un support physique appelé disque mémoriel ou DRAM. Ce disque est une mémoire de masse holographique. La mémoire holographique est une mémoire de masse utilisant l'holographie pour stocker de hautes densités de données dans des cristaux optomagnétiques. L'holographie permet d'utiliser le volume du support au lieu de se limiter à sa surface pour enregistrer des données. Le seul inconvénient des disques mémoriels est qu'ils ne sont pas portables car leur structure cristalline est plutôt cassante. On les trouve donc principalement dans les ordinateurs et les Computeurs en station fixe. Cependant, une nouvelle génération de DRAM a été développée récemment pour être intégrés dans les Laptops, mais leur structure en métal cristallin permet une capacité de données moins grande. Chaque disque mémoriel se distingue principalement par sa capacité exprimée en Téraduotecs (Tdt), et aussi sa vitesse de rotation en **vim** (rotation par micron) qui détermine la rapidité d'accès aux données. À l'inverse de la mémoire dynamique, les données stockées sur un DRAM sont gardées, même si l'ordinateur est éteint.

Claviers

Le clavier d'ordinateur est l'un des principaux périphériques permettant à un utilisateur d'entrer dans l'ordinateur du texte et autres caractères, ainsi que de lui communiquer des instructions.

Physiquement, d'une manière générale, les claviers ressemblent à une surface sur laquelle est disposé un ensemble de petits pavés tactiles de forme rectangulaire ou quasi rectangulaire appelés touches et sur lesquels sont gravés des hologrammes (lettres, chiffres, symboles, etc.).

Moniteurs

Un moniteur est le principal périphérique de sortie d'un ordinateur. C'est l'écran où s'affichent les informations saisies ou demandées par l'utilisateur et générées ou restituées par l'ordinateur, sous forme de texte et d'images en deux ou trois dimensions virtuelles. Le texte et les images peuvent être fixes ou animés. Sur certains systèmes comme les bornes multimédias, l'écran peut aussi servir de périphérique d'entrée : l'utilisateur peut choisir une action en touchant la partie correspondante de l'écran, si le système le prévoit ; on parle alors d'écran tactile (Tablettes, Holopads).

Les deux principaux types de moniteurs utilisés sur un ordinateur est soit holovidéo (écran à plasma) ou holographique pure (holographe). Le second type, plus précis mais plus onéreux, n'est employé que sur les stations de travail fixes. Les Laptops et la plupart des ordinateurs personnels sont dotés d'un écran plasma.

Un moniteur se branche sur l'ordinateur via une carte holographique connectée sur la carte matrice (Il est intégré dans les ordinateurs portables).

Périphériques

Pour accroître la compréhension et l'interprétation des différentes données traitées par l'ordinateur, une série de périphériques d'acquisition (entrée) et de transcription (sortie) ont été développés.

Dans le domaine de l'acquisition de données à partir de support, il y a les Optoscans qui servent à numériser des documents plans ou dimensionnels. Un faisceau photonique effectue un balayage sur le document ou l'objet à reproduire et le transcrit en données médiatiques vers l'ordinateur pour traitement. La résolution du balayage est exprimée en photons par nanofits (10-9 fits) ou **ppn**. De par la technologie actuelle, il est impossible de reproduire un objet scanné en son clone physique.

Pour ce qui est de la transcription des données, la technologie a évolué avec l'apparition de l'holographie au début de ce siècle. Au départ, il eut les imprimantes qui ont été conçues dès l'apparition des premiers ordinateurs, pour permettre la consultation et la conservation sur support physique des résultats produits par les programmes informatiques. En effet, à l'époque des premiers ordinateurs, les moniteurs n'existaient pas encore et les méthodes de stockage de l'information étaient très rudimentaires et très coûteuses. Avec le temps, les imprimantes ont énormément évolué dans leur méthode d'impression et de traction du support, mais également dans leur qualité d'impression, leur encombrement et leur coût. Mais aujourd'hui, ce type d'imprimante dite « matricielles » a disparu avec le support physique pour laisser la place à des Holomantes, des machines capables de fabriquer un hologramme à partir de n'importe quel type de fichier médiatique. Chaque Holomante se différencie par la résolution de ses hologrammes exprimés en **ppn**.

Dans le domaine du multimédia, il est possible d'utiliser son ordinateur à des fins plus ludiques comme les Hologams, les présentations médiatiques, etc. Ce genre d'utilisation demande l'adjonction de transducteurs phoniques sur l'ordinateur via une carte audio connectée à la carte matrice.

Langage des supports médiatiques

Dans le domaine du pratique, le transport des données médiatiques entre deux ordinateurs ne peut se faire que de deux façons distinctes : le réseau et le support. Le premier est limité par le nombre de machines pouvant être connectées physiquement sur le fameux réseau médiatique Holotel, l'Internet de l'Empire Millénaire. Mais dans le système Omega, les supports médiatiques se sont considérablement développés car le Holotel, coupé du réseau principal d'Orlesia, n'est pas très stable et sujet aux piratages des agents de la Force Noire. Ainsi, les supports de type

« mémoires amovibles » sont plutôt employés, sécurisant le transport des données sensibles.

Mais avant de s'intéresser aux supports médiatiques, voici une mise à niveau pour comprendre le langage médiatique dans le jeu de rôle LTM.

Tout d'abord, en matière de stockage des données médiatiques, il existe une seule unité de mesure : le duotec (dt). Le duotec est l'unité de mesure en médiatique mesurant la quantité de données. Un duotec est lui-même composé de 12 teecs, soit douze chiffres ternaires.

Compte tenu de la complexité d'un système ternaire impliqué dans le calcul de capacité lié à un système duodécimal, il a été défini pour le jeu une forme simple de capacité. Toutes les unités de stockage utilisées dans **LTM** sont exprimées en code-dé, que ce soit des duotecs ou leurs multiples de 100 (Kilo, Mega, Giga, Tera). Ainsi, une mémoire de 12 Mégas dt (ou de 12 Mdt) sera toujours représentée par 1D ; une mémoire de 24 Mdt sera de 2D, etc. Ce système va permettre de connaître facilement le prix d'un fichier ou d'un support mémoriel vierge (ou tout autre matériel de support médiatique) suivant sa capacité en duotecs. La table ci-après montre une liste typique de prix selon les codes-dés de capacités standards d'un support médiatique, en Kiloduotec. Pour une capacité en Megaduotec, il suffit de multiplier le prix par 2, par 4 pour un Gigaduotec, et par 8 pour un Teraduotec. Il est bien sûr possible d'introduire des capacités intermédiaires multiples de 12. Dans ce cas, chaque tranche de 12 unités sera représentée par un bonus de 1 sur le code-dé. Cependant, par rapport aux règles de progression du code-dé (voir le **livre des Règles**), le nombre d'unités intermédiaires sera toujours limité à 2, entre deux unités standards.

Le fait de limiter la capacité à 7D est compréhensible car deux unités de mémoire de 612 Kdt revient à posséder une unité de 1 Mdt. À ce moment, il suffit d'ajouter les prix selon le code-dé correspondant pour former la nouvelle unité mémorielle. Ainsi, une Bromed (cartouche mémorielle à connexion libre) de 1 Mdt coûtera 140 P.

TABLE DES CAPACITÉS MÉMORIELLES		
Capacité en Kd	Code-dé	Prix
12	1D	10 P
24	2D	20 P
48	3D	30 P
96	4D	40 P
192	5D	50 P
255	6D	60 P
612	7D	70 P

Bien entendu, on peut disposer de cartouches mémorielles avec des capacités énormes. Par exemple, une cartouche mémorielle peut avoir une capacité maximum de 1 Tdt pour un coût de... 560 P ! Il est sans doute préférable, dans ce cas, de se procurer un disque numérique (voir plus loin). Ce prix exorbitant peut se comprendre de par la technologie de miniaturisation qu'il faut employer pour « caser » autant de données dans un objet ayant la taille d'une carte de crédit. De plus cette technologie est limitée physiquement pour chaque type de support.

Dans le cas des supports médiatiques vierges (cartouches ou disques), le prix n'inclut pas les éventuels fichiers déjà inscrits sur le support (logiciels). Il faut donc calculer le prix supplémentaire en fonction du code-dé des fichiers présents sur le support.

Processeurs

Dans **LTM**, chaque ordinateur est différencié par la puissance de son processeur, ce qui en détermine le prix. La table ci-contre présente les principaux processeurs disponibles sur le marché. Ces tarifs incluent le prix du boîtier, de la carte matrice (dotée du processeur), d'un moniteur et d'un clavier, mais pas de périphériques et autres supports médiatiques (mémoires, disques mémoriels, lecteurs de CAM et de DIN, etc.).

L'Unium 100 représente aujourd'hui les processeurs inclus dans les ardoises d'entrée de gamme et les Holopads.

Stockage des données

Comme cité précédemment, chaque support médiatique possède une capacité maximum pour stocker les données. Dans **LTM**, les données médiatiques sont compilées en fichiers qui eux-mêmes sont regroupés dans des dossiers, le tout faisant partie du système d'exploitation. Ainsi on parlera de taille en duotec pour un fichier médiatique stocké et sera défini par le code-dé correspondant. Le code-dé sert également dans le jeu pour déterminer si le missionnaire réussit ou non à lire le fichier. Ce code-dé détermine donc le nombre de dés qu'il devra lancer sous sa compétence en Médiatique (voir ci-après).

TABLE DES PROCESSEURS		
Génération	Code-dé	Prix
Unium 100	0D	50 P
Bisium 120	1D	100 P
Terium 140	2D	200 P
Kartium 180	3D	300 P
Kintium 200	4D	400 P
Kintium 400	5D	500 P
Kintium 600	6D	600 P
Kintium 800	7D	700 P

Lire un fichier

Un missionnaire doit posséder la compétence de Médiatique pour rechercher un fichier dans un ordinateur (ou tout autre support comme les Holopads ou les ardoises). Pour savoir manipuler le système d'exploitation de l'ordinateur, le personnage doit effectuer un jet de Médiatique (pas de jet par défaut). La difficulté de la recherche dépend du type de support lu. Ainsi un Holopad ou une ardoise est facile (+2) à consulter, un Laptop est moyennement facile (0) à consulter, un ordinateur ou un Computeur est difficile (-2) à consulter.

Si le jet est réussi, l'ordinateur fait apparaître le dossier où se trouve le fichier en question. Le joueur lance un nombre de dés indiqué par le code-dé du fichier à lire,

sous Médiatique. Si le missionnaire réussit son jet de compétence, le MJ lui délivre l'information sous la forme adéquate (texte, image, vidéo, etc.).

Fichiers compilés

La plupart des fichiers stockés dans un support médiatique ont une taille de **1D** à **3D**. Cependant, certains fichiers ont été compilés en un fichier unique de plus grande taille dont la lecture est pratiquement impossible (quand on lance **7D** avec une compétence de 10...).

TABLE DE DÉCOMPILATION DE FICHIER	
Code-dé	Jet
2D	Médiatique 0
3D	Médiatique -1
4D	Médiatique -2
5D	Médiatique -3
6D	Médiatique -4
7D	Médiatique -5

Ainsi, il est possible de décompiler un gros fichier en plusieurs autres de taille moindre (**1D** minimum). Cependant, s'il est facile de compiler des données, l'action inverse est difficile. Pour scinder un fichier en plusieurs autres fichiers plus petits, un jet de Médiatique est indispensable. La difficulté du jet est en fonction de la valeur du code-dé du fichier à décompiler. La table en bas de page indique le malus appliqué au jet, suivant la taille du fichier à scinder. Ainsi, chaque sous-fichier obtenu doit avoir au moins un code de **1D** et le nombre de ces nouveaux fichiers ne peut excéder trois. De plus, un sous-fichier issu d'une décompilation ne peut être à son tour décompilé.

Cartouches mémorielles

Une cartouche mémorielle ou CAM est une unité de stockage de données médiatiques utilisée le plus souvent pour le stockage de fichiers légers. La CAM intègre une mémoire dynamique avec support photonique, alimentée par une micro-batterie énergétique non interchangeable. Le microcircuit est sous la forme d'un agglomérat

de puces mémorielles. Chacune de ces puces peut stocker jusqu'à 612 dt de données, de tous formats. Les modèles de CAM vont de 12 Kdt à 1 Mdt. Une CAM peut être lue par n'importe quel ordinateur, du simple Holopad au Computer (clé de mise en marche). Les modèles au-delà de 1 Md de mémoire se présentent sous la forme d'un briquet et ne se connectent que sur les Laptops et ordinateurs : ce sont les Bromeds (broches médiatiques) dont la capacité peut aller jusqu'à 1 Gdt.

Les Memocartes utilisées principalement comme pièce d'identité, mais aussi en clé de sûreté et en moyen de paiement, sont des cartouches mémorielles non ré-inscriptibles dont la capacité est de 612 Kdt (**7D**). Leur lecture est optomagnétique (voir ci-après) et il faut un lecteur spéciale (Cartalyseur) pour pouvoir les lire. En effet, le Cartalyseur a pour but de lire les données numériques stockées dans la puce mémorielle, mais également de révéler l'hologramme (photo du porteur) ainsi que d'éventuelles données holographiques cryptées (Memocarte de 1 Mdt pour un agent impérial).

Disques numériques

Un disque numérique ou DIN se présente sous la forme d'une disquette de douze centimètres de côté avec à l'intérieur un disque optomagnétique.

Le DIN est un support médiatique très répandu qui emploie une combinaison des technologies optiques et magnétiques. Cette technologie assure une grande fiabilité. La lecture est purement optique, et, selon la polarisation magnétique de chaque point élémentaire de la surface, c'est une information ternaire (tec) qui est lue. Pour écrire chaque tec, en revanche, le laser du lecteur chauffe le point concerné tandis qu'un champ magnétique lui est appliqué pour le polariser dans un sens (tec 0) ou dans l'autre (tec 1), suivant un angle précis (tec 2).

Dans l'univers de **ITM**, il existe un seul type de DIN car ce support peut servir des milliers de fois pour la lecture et l'écriture, sans altération de sa surface. Le disque est composé d'un substrat de silicat polymérisé sur lequel est collé une feuille extrêmement mince de magnét (voir le chapitre *Physique élémentaire*). Ce métal aux propriétés optomagnétiques peut emmagasiner des données numériques par l'action thermique d'un laser optique. De par sa taille, le DIN est relativement discret et peut stocker jusqu'à 9 Gdc. Les modèles standards acceptent 1 Gdt de données

de toutes sortes et sont couramment utilisés dans les Holocams pour stocker jusqu'à deux heures de vidéos.

Un DIN peut être lu par une ardoise HV ou un ordinateur.

Biotechnie médicale

Les prothèses font parties des technologies d'avant-garde de la Biotechnie dans **LE TROISIÈME MILLENIUM**. Les prothèses biotechniques peuvent remplacer à peu près tous les organes d'un corps humain ou autre (plus rares). D'autres prothèses plus sophistiquées peuvent améliorer les performances d'un missionnaire, soit pour se brancher lui-même sur un ordinateur ou bien pour le rendre plus fort ou plus rapide.

Cependant, lorsque ces prothèses sont disponibles, elles ne sont pas toutes acceptées. La majorité des citoyens impériaux pensent que la distinction entre l'être vivant et la machine devrait être redéfinie. L'avènement des Betadroid a semé le trouble dans les esprits. Certains considèrent les Betadroid comme de simples robots plus sophistiqués, alors que d'autres les considèrent comme de véritables citoyens. L'Empire Millénique a d'ailleurs tranché en ce sens en affranchissant les Betadroid au rang de citoyens. Ainsi, les Betadroid semblent utiliser une nouvelle forme de Biotechnie, appelée cybernétique.

C'est pourquoi la Biotechnie a été récemment scindée en deux technologies distinctes : la biotechnie médicale et la cybernétique.

En fait le jugement porté sur un porteur de prothèse dépend uniquement de l'utilisation qu'il en fait. Les gens avec une prothèse réparatrice sont considérés comme un peu moins qu'humain (ou suivant la race), et son souvent jugés avec pitié et défiance. Les porteurs de prothèses sont souvent moins en accord avec leur motivation, attitudes et émotions naturelles. Pour cette raison, les porteurs de prothèses réparatrices les cachent pour ne pas souffrir de ces préjugés.

L'utilisation de prothèses cybernétiques est une abomination pour la plupart des gens. Ces prothèses améliorent les performances du corps au-delà des niveaux innés pour la race. Des implants cybernétiques sont disponibles pour améliorer un tir

ou donner une meilleure compétence en ordinateurs – au point de se retrouver mutilé à vie...

Les êtres cybernétisés – ou *cyborgs* – font souvent face à des persécutions et violent ainsi les droits impériaux civils si l'amélioration cybernétique est reconnue. Les incidents cérébraux des cyborgs suivant le type de prothèse ou implant portée sont bien connus.

Les prothèses cybernétiques ne sont pas disponibles directement pour les missionnaires. Les criminels et les partisans de la Force Noire qui se fichent de l'éthique impériale ont recours excessivement aux implants cybernétiques, mais un personnage-joueur ne devrait pas.

Installation d'une prothèse

À cause des dangers qu'elles impliquent, les prothèses réparatrices ou biotechniques sont étroitement régulées au sein de l'Empire Millénique, avec une longue période de concertation et d'observation obligatoire pour le porteur. Les prothèses cybernétiques ou *cyberimplants* sont interdites sur le marché impérial ou peuvent être permises sous dérogation spéciale du Sénat à certains missionnaires particulièrement valeureux. Actuellement, certains agents spéciaux des Services impériaux du Renseignement (SIR) sur Sierra ont été dotés de cyberimplants à titre d'expérimentation et dont l'usage est réglementé (roman **Cyberagent**). En effet, de par la présence oppressive de la Force Noire dans le système Omega, les laboratoires de l'Agence de robotique et de Cybernétique (ARC) se sont vite tournés vers la cybernétique pour la conception de nouvelles armes biotechniques.

Souvent, les personnages cherchant à améliorer leurs performances doivent requérir à des Cyberdocs clandestins et risquent de recevoir un équipement de qualité inférieure, voire douteuse. Les autres, comme les missionnaires basés sur Sierra, peuvent disposer du financement d'une grande compagnie impériale ou d'une organisation indépendante. Ce type de financement assure des améliorations cybernétiques de qualité et une meilleure adaptation physiologique. En échange, ces missionnaires doivent allégeance à leur donateur durant une certaine période, ce qui peut poser problème au sein d'un groupe. Quand la période de servitude est terminée, le missionnaire cyborg est libre, mais restera la proie des préjugés impé-

riaux, même s'ils sont moindres dans le système Omega. Sur Sierra, les SIR sont habilités à dispenser des implants cybernétiques aux missionnaires rattachés à leurs services – ce qui est souvent le cas – et les frais sont la plupart du temps partagés. Les prothèses biotechniques ou cybernétiques délivrés au sein des SIR sont conçues par l'ARC et fabriqués – et souvent customisées – par le Service technologie (SeTec) des SIR omegon.

Prothèses biotechniques

Dans **LTM**, la fonction de base d'une prothèse ou implant biotechnique est de remplacer des organes endommagés ou des membres amputés lors d'une mission. Ce type de prothèse reproduit le plus fidèlement possible les fonctions naturelles de l'organe ou du membre remplacé. Elles ne permettent en aucun cas une quelconque amélioration. Les différents coûts donnés dans ce livre (voir le chapitre *Équipement*) sont indiqués suivant les membres ou organes à remplacer. Ce type d'intervention n'altère en rien les attributs et capacités du porteur, mis à part que ce dernier retrouve ses capacités momentanément perdues lors de l'amputation de l'organe ou du membre ainsi remplacé.

Prothèses cybernétiques

Ces prothèses ou autres implants cybernétiques ne sont disponibles que dans le marché clandestin. Cependant, certains agents très spéciaux des SIR en disposent à titre exceptionnel. Ces cyberimplants représentent une technologie dangereuse et malfaisante. C'est pourquoi les Génies du Mal excellent de plus en plus dans la conception d'implants cybernétiques dans le but de confectionner des armes biotechniques reliées directement à des soldats, ou encore des implants cérébraux pour mieux pirater le réseau Holotel de l'Empire Millénique. La cybernétique améliore les capacités du porteur, mais en réduit l'humanité (ou suivant la race), d'où la désignation de cyborg. Une amélioration cybernétique rend le porteur moins emphatique vis-à-vis de ses congénères et augmente ses chances d'être contrôlé par les Puissances Obscures des Ténèbres. C'est surtout le cas pour un Prêtre millénique qui aurait recours à un implant cybernétique, aussi anodin soit-il.

Une prothèse cybernétique ou un cyberimplant peut se présenter sous la forme d'un membre ou organe artificiel ou un simple implant cérébral ou neuronal, qui accroît un attribut et les compétences qui en découlent. Compte tenu que ce livre ne s'adresse qu'aux missionnaires impériaux, la section sur les implants cybernétiques ne présente que des prothèses employées par les agents spéciaux des SIR.

CE QUE LE MJ DOIT SAVOIR...

Tous les équipements présentés dans ce livre sont indiqués avec leur prix moyen (tarif impérial). Pour calculer un tarif clandestin, le MJ lance deux dés (de couleur différente si possible). Le premier indique le coefficient à appliquer au prix initial, et le second détermine si c'est une multiplication (score impair) ou une division (score pair). Dans ce dernier cas, le MJ doit garder à l'esprit qu'un prix compétitif sur le marché clandestin signifie bien souvent une marchandise douteuse...

Liste des disponibilités d'un matériel :

A : en stock permanent

B : stock impérial (sur commande)

C : stock clandestin

D : stock clandestin (sur commande)

Équipement

Que l'on soit dans le système majeur Orlesia, ou dans Omega, on peut toujours acheter la pièce d'équipement dont on a besoin, pourvu qu'on ait suffisamment de Pecuns pour la payer ! Tenues, armes, véhicules, accessoires, ravitaillement, il est possible d'acquérir n'importe quoi dans le marché légal ou clandestin. Évidemment, les prix exercés dans une Cession impériale ne sont pas les mêmes que dans un stand clandestin de la Force Noire.

NOTES AUX MJ

Pour connaître la source des articles présentés dans ce chapitre, il suffit de se référer à son code de Disponibilité (voir chapitre précédent) qui ne devrait être connu seulement des MJ. Quant au prix, en se référant aux tables du livre des règles, un code C peut représenter la moitié du prix indiqué, et un code D peut aller jusqu'au tiers. Mais le matériel acheté dans un réseau clandestin est souvent un modèle rafistolé ou une copie de qualité douteuse. À chaque utilisation d'un équipement clandestin, le joueur doit lancer un dé : sur un impair, il y a dysfonctionnement, voire pire...

Les équipements présentés dans ce chapitre ne constituent en aucun cas une liste qui pourrait être considérée comme exhaustive tant la technologie de cette partie de l'univers est vaste et riche. C'est aux MJ d'improviser des objets de tous les jours adaptés à une technologie moderne et complètement nouvelle de **LTM**.

Remarques à propos du marché clandestin

On peut trouver sur le marché clandestin de la Force Noire tous les objets. Quoi qu'il en soit, l'offre est toujours très limitée et un achat peut prendre un certain temps ou impliquer quelques dangers. En outre, les objets achetés de cette façon ont tendance à être de qualité inférieure même s'ils offrent le plus souvent un coût tout aussi inférieur au prix pratiqué dans les Cessions impériales. Par exemple, la

vente des armes est réglementée et réservée aux personnes assermentées par le Sénat Impérial. Néanmoins, un civil peu scrupuleux peut s'en procurer dans un stand clandestin, à ses risques et périls...

Armes personnelles

Personne ne sera surpris d'apprendre que les armes individuelles de toutes sortes abondent particulièrement dans le système corrompu Omega, alors que leur vente publique est strictement réglementée, dans le système majeur. Dans les villages et les contrées reculées de l'Empire Millénaire, les colons emploient les armes quand il s'agit de chasser ou faire du tir sportif dans un club. Dans les cités et les capitales planétaires, ce sont les criminels qui se servent d'un arsenal diversifié dans l'exercice de leurs activités illégales ; conduisant quelquefois les civils, surtout sur la planète-gouvernement Sierra, à s'armer, eux aussi, pour se protéger.

Voici les descriptions des armes individuelles couramment employées dans le Troisième Quadrant connu, La table ci-dessous indique la disponibilité pour chaque arme. Les missionnaires civils doivent avoir une dérogation sénatoriale pour posséder une arme (enquête pour le compte des SIR).

DISPONIBILITÉ DES ARMES PERSONNELLES			
Type	Disponibilité	Type	Disponibilité
Masse énergétique	B	Arbalète énergétique	D
Fléau énergétique	B	Bolega	B
Matraque énergétique	A	Minilaser ML-45	A*
Vibrolame	A	Pistolaser PL-55	A*
Dagolum	A	Turbolt TB-34	B*
Fleurolum	A	Lasma LM-32	A*
Glaivolum	A	Elit-5	A*
Sabroplasma	D	Scorpio LM-35	B*
Lance énergétique	B	Hamajacer HJ-45	B*
Javelum	D		

(*) Avec dérogation sénatoriale uniquement.

Armes de mêlée

Toutes les races du Troisième Quadrant connu s'enorgueillissent de posséder une variété quasi-infinie de bâtons, de gourdins, de masses et autres armes énergétiques. Ces armes considérées aujourd'hui comme archaïques ne sont pas d'une grande efficacité face aux armes technologiques de l'Empire Millénique.

Au sein de cet empire, il existe deux types d'armes couramment usitées : les armes énergétiques et les armes à laser. Néanmoins, les unes et les autres ne sont employées que ponctuellement et peuvent se montrer inefficaces contre les tenues spéciales actuellement portées par les combattants de cette fin de siècle.

Armes énergétiques

Ces armes devenues archaïques emploient la technologie de l'énergie statique (voir le chapitre précédent). Elles sont surtout répandues parmi les peuples autochtones vivant sur les planètes impériales.



Armes à lumilame

À la fin du premier millénaire est apparue la technologie du laser, alors que les Vibrolames équipaient tous les soldats impériaux, une nouvelle arme énergétique faisait son apparition : la lame d'énergie ou, plus communément appelée, la Lumilame. Mais à part la dague, les autres armes qui en découlaient étaient réservées



au sport d'escrime et autres combats d'épées devenus obsolètes à l'ère des armes de tir. Les Amazones stellaires sont devenues expertes dans le maniement du Glai-volum tandis que les prêtres obscurs ont abandonné la Dagolum pour son grand frère : le Fleurolum.

Sabroplasma

Le Sabroplasma est l'arme de prédilection des Androgunes ; il symbolise la maîtrise, la compétence et l'honneur qui sont à la base du code guerrier tribal.

Le Sabroplasma est à la fois l'arme la plus simple et la plus difficile à manier et à maîtriser. À la base, c'est une sorte de cimeterre dont la lame de tantalium recour-

bée est capable de trancher tous les matériaux connus... sauf la lame d'un autre Sabroplasma ! Le problème avec cette arme, c'est qu'elle a autant de chances de blesser mortellement son utilisateur que l'adversaire. Pour porter un coup avec un Sabroplasma, il faut savoir le dégainer de son fourreau, l'actionner et frapper dans un seul et même mouvement. Seul un expert comme l'Androgunes peut, après avoir suivi de longues années d'apprentissage et d'entraînement au Vandil (sabre en bois), tirer pleinement parti des possibilités d'un Sabroplasma. Le représentant d'une autre race, quant à lui, a des chances de se retrouver amputé d'un membre lors de ses premiers essais.

Le Sabroplasma est doté d'une lame plasmatisée capable de parer n'importe quel type d'arme de mêlée et de rayonner d'énergie comme le laser.

Les Androgunes fabriquent eux-mêmes leur Sabroplasma. Malgré la simplicité apparente qui caractérise cette arme, aucun représentant des autres races de l'Empire Millénique n'est toujours pas capable de s'en fabriquer une qui fonctionne correctement. Le Sabroplasma fait appel à des cristaux d'une rare pureté que l'on trouve sur certains mondes de l'Empire Millénique, à la suite d'une quête initiatique. En outre, il exige aussi des talents manuels exceptionnels. Le secret de fabrication de cette arme élégante réside dans le fait de savoir quelles pièces sont nécessaires et comment elles doivent être assemblées.

Technologie du Sabroplasma

Même si le fonctionnement exact du Sabroplasma reste imbibé d'un certain mystère, les ingénieurs impériaux connaissent en revanche les principes technologiques sur lesquels il est fondé.

Toutes les pièces principales et les commandes résident dans une poignée de dix à quinze centimètres de long. Lorsqu'un Androgunes met son Sabroplasma en marche, une nanopile nucléaire émet une puissante décharge d'énergie pure qui, en passant dans un cristal (spath, silicum, smaragdyt ou actinium : voir le *livre des*



Règles), est canalisée ensuite vers la garde de l'arme. Une coquille en cyprium pur constitue un véritable « équilibreur de masse » énergétique. La lame en tantalum trempé est recouverte d'une fine couche de plasma solidifié qui n'est autre que du silicum sublimé et stabilisé. À l'allumage du Sabroplasma, le champ d'énergie pure excite les atomes composant la couche de plasma solide qui devient gazeuse. La réaction dégage une puissante énergie nucléaire capable de fissionner n'importe quelle matière. À chaque contact, l'énergie nucléaire s'annihile et devient à nouveau de l'énergie pure. Cette énergie est alors récupérée au niveau de la coquille et ensuite réinjectée dans la Nanopile grâce à des composants optiques supraconducteurs. De cette façon, il n'y a pratiquement pas de perte que lorsque l'arme frappe. En fait, l'arme consomme uniquement de l'énergie à chaque allumage et au contact d'autres matières.

Les commandes d'allumage et d'extinction sont actionnées par des capteurs tactiles placés dans le pommeau. Ainsi, lorsqu'un Androgunes saisit son Sabroplasma, ce dernier se met automatiquement en marche et il reste un délai très court avant l'activation du champ plasmatisé. C'est durant ce fameux laps de temps que l'utilisateur doit dégainer l'arme et atteindre l'adversaire à l'instant propice : un geste trop lent peut entraîner la destruction du carquois, ou pire, une blessure mortelle de l'utilisateur.

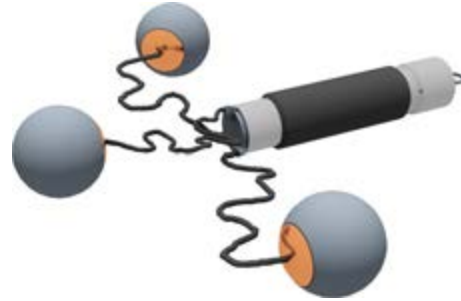
Armes de jet

Les armes de jet comme les lances sont souvent employées par les tribus indigènes vivant au sein de l'Empire Millénique. Les armes blanches n'existant plus depuis bien longtemps (à part les Vibrolames), elles ont été très vite remplacées par les technologies de l'énergie pure. Aujourd'hui, seuls les lances constituent les principales armes de jet employées dans le Troisième Quadrant connu de la galaxie ; soit à fer énergétique comme chez les Seniorhotts ; soit à Lumilame comme chez les Silimens, un héritage culturel on ne sait comment volé aux énigmatiques Tablins.



Néanmoins, certaines tribus primitives d'Homocanins de la planète amazone Gynesia ont développé des sortes d'arbalètes à carreaux énergétiques. Mais ces armes restent tout de même archaïques.

Les Prêtres milléniques possèdent, quant à eux, la fameuse Bolega, une arme énergétique de lancer composée d'un manche et de trois sphères électrostatiques. Au moment du jet, les sphères tenues entre elles par des câbles optiques blindés sont projetées sur une cible, en particulier pour entraver la fuite d'un individu. En s'enroulant autour de la victime, les boules métalliques s'entrechoquent, libérant une puissante décharge énergétique destinée à assommer plus qu'à blesser sérieusement.



Armes de tir

Les pistolets-lasers sont les armes les plus répandues dans l'Empire Millénique. Elles font partie de l'équipement standard des armées impériales et de la Force

Noire. Il en existe principalement deux sortes, suivant leur taille et leur puissance de feu.

Armes de poing

Les pistolets-lasers émettent des rayons d'énergie lumineuse concentrée appelés lasers. À forte puissance, un laser est capable de pulvériser des tissus organiques ou de fondre un blindage métallique. La couleur du rayon est en fonction de sa puissance et varie du rouge au bleu dans l'ordre croissant (voir le chapitre **Appareillages des astronefs**).

On appelle « pistolets-lasers » ou « lasers » – du **Minilaser ML-45** au **Turbolt TB-34**, en passant par le **Pistolaser PL-55** – toute arme individuelle qui fonctionne sur le principe du laser pulsé (voir schéma du chapitre précédent). Ces armes émettent généralement un rayon de couleur rouge.



Le fusil d'assaut **Lasma LM-32** est une arme individuelle à part car elle emploie la technologie du laser plasmatisé, un rayon d'énergie amplifié par un gaz exothermique. Cette technologie se retrouve dans les canons-lasers (voir plus loin). Ce type d'armes émet un



laser
jaune-
orange.



Chaque arme de tir à laser est dotée d'un blister à pile énergétique lui donnant une certaine autonomie de tir suivant sa puissance. Alors que le Minilaser n'est doté d'aucun système de visée, le fusil d'assaut Lasma est, quant à lui, équipé d'un viseur nuit/jour holovidéo et d'un radar télémétrique.

Armes à impulsion

Cette technologie spécifique ne concerne qu'une petite catégorie d'armes dont les projectiles sont faits... d'eau. En effet, ces armes émettent des micro-ondes qui amalgament les atomes de n'importe quel liquide en solide. Ces armes sont tout d'abord adaptées en milieu aquatique, mais inopérantes en atmosphère.

C'est ainsi le cas du **Hamajacer HJ-45** utilisé par les troupes marines de la Milice Impériale, principalement sur la planète pénitentiaire Antarius.



Canons-lasers

Les canons-lasers constituent les armes à rayon énergétique les plus destructrices utilisées au sein de l'Empire Millénique, car elles utilisent la technologie du laser par fission atomique (voir le chapitre précédent), une variante bien plus puissante que celle employée par le **Lasma LM-32**. On les trouve principalement sous deux types d'armes : les canons d'infanterie – comme les *Broninn* – pour l'appui au sol, et les Turbolasers montés sur les astronefs de combat. La table ci-dessous propose les deux catégories de canons-lasers les plus répandues. Les Megalasers ne sont disponibles que sur les chantiers navals.

DISPONIBILITÉ DES CANONS-LASERS			
Type	Disponibilité	Type	Disponibilité
Broninn 2L-55	B*	Turbolaser LB-57	A

(*) Avec dérogation sénatoriale uniquement.

Les canons d'infanterie **Broninn 2L55** peuvent être montés sur tripodes pour les fantassins et sont contrôlés par deux soldats dont un est préposé à la cellule énergétique alimentant l'arme. On retrouve aussi ce type d'arme sur les tourelles des véhicules blindés, ou dans les batteries-lasers des bâtiments de guerre.



Les **Turbolasers LB-57** qui équipent les chasseurs stellaires ne sont en fait rien de plus que des canons d'infanterie modifiés. Les autres modèles plus puissants montés sur les autres astronefs de combat sont, par contre, de véritables Turbolasers conçus spécifiquement pour le système d'arme embarqué.



Reprenant la technologie de base du laser plasmétique, les Turbolasers – et

les Megalasers – sont des canons à plasma énergétique dont le rayon est émis directement à partir de la fission d'un cristal d'actinium, conférant un laser plus cohérent et une puissance bien plus grande. Les plus puissants Turbolasers que l'on trouve sur les bâtiments de guerre peuvent dépasser les trois mille degrés à l'impact.

Mines et missiles

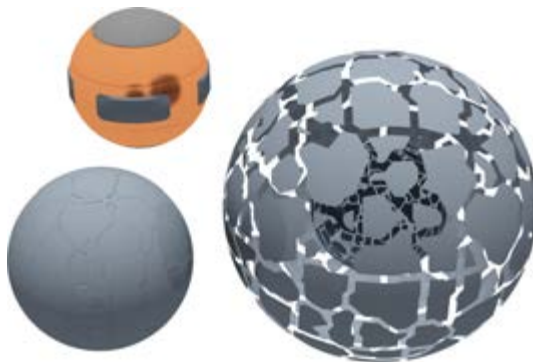
Mines spatiales

Les mines spatiales sont uniquement employées par les escorteurs **Contumax** de l'Empire Millénique et les chasseurs **Cyclon** des Forces Royales de Gynesia et, depuis peu, par les **F-14M** des Pirates de l'espace. La table ci-dessous propose les deux catégories de mines spatiales les plus répandues.

DISPONIBILITÉ DES MINES SPATIALES

Type	Disponibilité	Type	Disponibilité
Mine nucléaire MN-59	C	Mine magnétique 2M-510	D

Les mines impériales utilisent une technologie révolutionnaire basée sur la répulsion magnétique. Des fragments de tantalium cristallisés gravitant autour d'un noyau énergétique sont violemment projetés vers l'extérieur au passage d'un astronef reconnu ennemi. Ensuite, ces fragments reviennent graviter autour de la mine. Les mines magnétiques constituent l'une des armes absolues des célèbres **XC-5**.



Les Amazones stellaires et les Pirates de l'espace ont plutôt gardé la technologie nucléaire pour les mines équipant leurs astronefs de combat.

Missiles

Les missiles nucléiques sont des ogives à antimatière autopropulsées capables de détruire n'importe quel type de coque d'astronef en passant outre les blindages énergétiques. Il existe actuellement deux types de missiles, classés suivant leur domaine d'action. La table ci-dessous propose les missiles et roquettes les plus répandus.

DISPONIBILITÉ DES MISSILES ET DES ROQUETTES

Type	Disponibilité	Type	Disponibilité
MAC-10 anti-chasseur	B	TR-72 antichars	B
MAC-50 anti-croiseur	B		

Les **MAC-10** sont des missiles anti-chasseurs capables d'atteindre n'importe quelle cible, au sol et dans l'espace. Leur gabarit de détection à large spectre leur permet d'« accrocher » aussi bien des véhicules au sol que, à fortiori, des bâtiments de guerre, en



passant par les avisos. Cependant, les **MAC-10** restent plus efficaces contre les chasseurs stellaires. Les missiles **MAC-50** sont des armes anti-croiseurs dont le spectre de détection ne leur permet d'atteindre que des cibles importantes comme les navettes et les croiseurs, en passant par les avisos. Leur forte puissance de destruction leur permet d'être aussi utilisés contre des installations terrestres, mais cet emploi reste encore du domaine de l'expérimentation.

Avec l'introduction des chars d'assaut au sein des armées, un nouveau type de missiles a été conçu : les roquettes nucléiques. Ces engins autopropulsés possèdent une technologie équivalente aux missiles nucléiques mais sont spécialisés dans les combats terrestres contre les blindés. Le modèle le plus utilisé par les chars d'assaut est la **TR-72** antichars qui est capable de cibler un petit blindé à un kilomètre par tout temps et tout relief. La charge nucléaire de la **TR-72** est équivalente à celle d'un MAC-10. Mais cependant, le Microtron propulsant les roquettes ne peut permettre de tirer un astronef, quelle que soit sa portée.

Explosifs

Les grenades de lancer et les charges de démolition sont couramment employées dans les combats terrestres, mais leur utilisation demande une certaine connaissance de la technologie nucléaire car leur pouvoir destructeur peut mettre la vie en danger des utilisateurs maladroits. En effet, employant la science incommensurable de l'antimatière, ces explosifs sont de véritables générateurs de micro-nova désintégrant toute matière se trouvant dans leur vortex. La table ci-après propose les explosifs les plus répandus.

DISPONIBILITÉ DES EXPLOSIFS			
Type	Disponibilité	Type	Disponibilité
Charge de démolition	A*	Mine anti-véhicules	B*
Grenade de lancer	A*		

(*) Avec dérogation sénatoriale uniquement.

Les grenades de lancer revêtent généralement la forme de petits cylindres octogonaux contenant l'ogive, prolongés par un manche de lancer. Ces armes individuelles dotent tous les fantassins des Troupes Impériales. Les charges de démolition possèdent, quant à elles, un pouvoir de destruction encore plus important et sont employées dans le cadre de dispositifs défensifs ou pour la destruction d'édifices de grandes dimensions.

Les charges de démolition sont généralement équipées d'un minuteur relié au détonateur, mais peuvent aussi être déclenchées manuellement par radiocommande, ou encore automatiquement par détection dans le cas des mines terrestres.



Tenues spéciales

Les unités des Forces de l'Empire disposent de différentes armures légères individuelles les protégeant des environnements hostiles où elles doivent évoluer, ainsi que des différentes armes de guerre existant dans ce monde.

Les tenues spéciales sont à la base des vêtements spécifiques dont la principale qualité est de maintenir la température du porteur quelle que soit la température extérieure, dans une amplitude thermique élevée. Cette qualité est due à la présence d'une doublure spéciale composée d'un réseau complexe de fibres d'asbest (voir le chapitre *Physique élémentaire*), une plante grasse aux qualités homéothermes naturelles. Imprégnées d'un plasma liquide, les fibres d'asbest sont maintenues actives grâce à une cellule énergétique qui récupère une partie de son énergie par les frottements électrostatiques effectués par les mouvements du porteur. La couche externe des tenues spéciales est généralement faite d'une mousse de polymère qui permet à la peau de respirer tout en la protégeant de l'environnement. Certaines tenues spéciales sont complétées par un assortiment de blindages métalliques et de déflecteurs-lasers.

NOTE POUR LE JEU DE RÔLE

Une tenue spéciale ne peut être efficace que lorsqu'elle est portée entièrement : combinaison, bottes, gants et casque intégral. La partie non protégée subit immédiatement les éventuels dommages dus à une arme ou à un environnement hostile.

Combinaison de vol

Jadis, sur les premiers chasseurs stellaires **Venum**, les astropilotes devaient utiliser des scaphandres spatiaux (voir plus loin) afin de pouvoir survivre lors d'une éjection dans l'espace. Reconnus trop encombrants, ces scaphandres ont été modifiés afin d'offrir un meilleur confort aux pilotes. C'est ainsi que depuis plusieurs siècles les Astropilotes de la Chasse Impériale



sont vêtus d'une combinaison de vol **CHV-3**. Elle est composée d'un ensemble orange vif, d'un thorax et d'un entrejambe en métal, de coudières et de genouillères en résine de polymer, de bottes composites, de gants en cuir et d'un casque intégral avec une alimentation trioxydrique et une connexion radio. L'alimentation de la tenue spéciale est intégrée dans le col. La combinaison de vol **CHV-3** permet de survivre dans le vide sidéral un peu moins d'une heure avec un apport auxiliaire en trioxin.

La **CHV-3** est encore employée de nos jours dans la Chasse par pure tradition car les nouveaux chasseurs stellaires **Tempest** possèdent leur propre capsule de sauvetage autonome, et l'air y est conditionné.

Combinaison de mercenaire

Les Mercenaires impériaux, groupe d'élite de la Flotte Impériale, ont le privilège, en plus de pouvoir piloter les fameux escorteurs, de porter une combinaison de vol ultra-sophistiquée dont le procédé de fabrication reste plus ou moins secret. La tenue de vol **THV-3** a l'avantage d'être encore plus légère que la **CHV-3** de la Chasse Impériale tout en étant aussi efficace. Chaque Mercenaire possède une tenue unique qui lui est propre car elle lui est faite sur mesure par un moulage au laser anthropométrique. La doublure homéotherme a été améliorée tandis que la couche de polymer a été renforcée par une fine côte de maille en tantalium. On reconnaît facilement une **THV-3** à son large col déflecteur de laser en argyroz platiné. Le casque intégral contient un respirateur trioxydrique, un intercom radio et une visière en silicum polarisé. Les bottines en polymer sont anatomiques et auto-serrantes afin d'assurer une parfaite étanchéité. La combinaison de mercenaire comporte deux emports à clips magnétiques, tandis que la ceinture dispose de deux mousquetons pour l'équipement standard.

Malgré tous ces avantages, la tenue de vol **THV-3** ne permet qu'une survie très restreinte dans le vide spatiale.



Armure de combat

Les soldats impériaux sont reconnaissables à leur armure de combat blanche et noire. Cette tenue homéotherme est dotée d'un blindage en feuille de tantalium, de déflecteurs lasers en argyroz platiné et d'une isolation énergétique. Comme la combinaison de vol, l'armure de combat **THC-6** est aussi un excellent scaphandre spatial léger permettant de survivre dans le vide spatial durant quelques dizaines de minutes.

L'épaisse doublure en asbest permet au soldat de survivre dans n'importe quel environnement hostile, dans des amplitudes thermiques très élevées. La combinaison de polymer est recouverte de plaquettes magnétiques permettant au quatorze morceaux de l'armure d'être assemblés sur le porteur. Ceci dans le but d'un échange standard de coques défectueuses ou détruites. Le thorax, l'abdomen, le bas-ventre et les avant-bras sont renforcés par un blindage en tantalium. Des déflecteurs-lasers recouvrent pratiquement la totalité de la tenue **THC-6** afin de protéger efficacement le soldat. Les bottes blindées sont composées d'une partie escamotable afin de faciliter leur utilisation, et d'une semelle magnétique.

La coque du bassin comporte deux clips magnétiques et deux mousquetons. La partie dorsale est dotée d'un large emport magnétique permettant d'y accrocher soit le fusil d'assaut **LM-32** ou un Pak de survie. Le casque intégrale est muni d'un ordinateur de combat visualisant sur la visière polarisée du soldat l'hologramme des données tactiques permettant sa progression sur le terrain, de nuit comme de jour. L'intercom intégré permet au soldat d'être en relation permanente avec ses supérieurs. Le casque comporte également un respirateur trioxydrique et plusieurs filtres pour évoluer en atmosphère viciée. Mais ce qui fait la célébrité de ce casque révolutionnaire est que sa coque est doublée en plum, un métal capable de stopper n'importe quelle radiation, en particulier, les ondes psioniques.

Avec une tenue complète, un soldat impérial peut être largué dans n'importe quel milieu hostile et y survivre assez longtemps pour accomplir sa mission.



Scaphandre d'assaut

Malgré leur efficacité, les armures de combat **THC-6** des Troupes Impériales ne permettent pas de manœuvrer dans le vide sidéral en toute sécurité. C'est ainsi que les unités spéciales des Mariners de la Flotte Impériale sont dotées des scaphandres spatiaux de combat **SHA-6** (prononcez *chassi*), particulièrement adaptés



Scaphandre d'assaut

Modèle : SHA-6
Type : scaphandre autonome d'assaut
Catégorie : [Conduite]
Hauteur : 3 mètres
Masse (à vide) : 250 pods
Équipage : 1
Capacité du coffre : 1 fitt cubique
Propulsion : répulsion magnétique
Autonomie : [1D] heure
Vitesse : 18 km/h [1/5]
Maniabilité : [+2]
Bouclier : [12]
Points de structure : [30]
Facteur de taille : [+1]
Armes :
2 canons laser Lm-32B
Précision : [12]
Dommages : [4D] chacun
Portées : 1/2D : 150 mètres
MAX : 300 mètres [COURTE]
2 Lance-grenades Plexus-2
Précision : [2]
Dommages : [3D×3]
Portée : 500 mètres [COURTE]
Senseurs :
de détection : 1 notic
d'attaque : bout portant
Coût : 16 000 ₮
Disponibilité : B

au vide absolu. Ces armures intégrales tiennent à la fois des engins spatiaux individuels et des véhicules d'assaut.

Le **SHA-6** dispose d'une importante réserve de trioxin, d'un système de survie équivalent à ceux montés dans les chasseurs stellaires, d'un ordinateur tactique, des répulseurs magnétiques et de tout un arsenal composé de Lasma et de grenades nucléiques avec lanceurs. Une fois monté, le scaphandre d'assaut **SHA-6** mesure dans les deux mètres quatre-vingt-dix de haut tout en pesant seulement trois fois le poids d'un Humain. Ce blindé autonome est un véritable exosquelette assisté par de multiples servomoteurs magnétiques permettant au porteur de se mouvoir sans peine. Cependant, cette armure imposante reste efficace uniquement dans l'espace car, en pesanteur, ses servomoteurs se fatiguent rapidement. La commande des bras est assurée par des manettes placée dans la nacelle du conducteur.

Chaque bras du scaphandre **SHA-6** est armé d'un **Lasma LM-32B** intégré et de puissants Manomodules extrêmement précis. La « tête » de cette armure spatiale est doté d'une unité lance-grenades avec deux canons pouvant propulser des charges équivalentes aux grenades de lancer. Les semelles des cuissardes blindées sont magnétiques et permettent au Marinier de grimper facilement le long de la coque d'un astronef.

Le scaphandre d'assaut **SHA-6** est totalement protégé contre les tirs lasers et les impacts énergétiques. Son épais blindage en tantalium est quasi invulnérable car son armature est similaire à celle de la coque d'un chasseur stellaire (voir encadré).

Vêtements spéciaux

Il existe une grande panoplie de vêtements employés par les différentes races de l'Empire Millénique. Cependant, les Humains qui occupent la majorité de ce quadrant galactique ont adopté un style d'habits standards. Les hommes sont généralement vêtus d'une chemise, d'une soubreveste et d'un pantalon avec des bottines. Les femmes sont plutôt habillées d'une longue robe et d'escarpins en toile. Les tissus de ces vêtements communs sont souvent à base d'andrinople ou de cuir ani-

mal. Les manteaux d'hiver de luxe pourront être doublés d'asbest afin d'assurer un confort thermique supplémentaire.

Il existe aussi une série de tenues spécifiques employées dans les différents corps de métiers de l'Empire Millénique.

Combinaisons techniques

Les techniciens de la Compagnie Impériale des Techniques Astronautiques et Spatiales (CITAS) revêtent souvent une combinaison composée d'une seule pièce et bardée de poches et de différents clips d'emport. La combinaison **CT-7** est souvent de couleur bleue, surtout celle portée par les Astroteks travaillant dans les ateliers des relais spatiaux. Cette combinaison s'utilise généralement avec des chaussures de sécurité renforcées au tantalium et totalement isolées énergétiquement. L'épaisse toile d'andrinople polymérisée protège le technicien des coupures et des brûlures partielles.



Il existe une variante de la combinaison technique employée par le personnel navigant de la Flotte Impériale et par les équipages des transports spatiaux civils. La combinaison technique de vol **CTV-3** est un uniforme composé d'une seule pièce et d'un ceinturon doté de mousquetons. Le personnel officier des Forces y ajoutent une paire de bottes hautes en polymère et une paire d'épaulettes. La **CTV-3** employée par les militaires est dotée en plus d'un clip magnétique pour le port du **Pistolaser PL-55** réglementaire.

Scaphandres spatiaux

Depuis la ruée vers l'espace, les impériaux se sont dotés d'une vaste panoplie de scaphandres autonomes leur permettant d'œuvrer dans le milieu hostile de l'es-

pace. Aujourd'hui, le plus répandu de ces scaphandres est le **S-10S** dotant les équipages de tous les astronefs sillonnant le Troisième Quadrant. Ce vêtement spatial est muni d'une véritable centrale énergétique assurant la climatisation et la pressurisation à l'intérieur du scaphandre pendant au moins une heure. Son casque est doté d'une large verrière en silicium épais et d'un petit pupitre renvoyant au porteur l'état général du scaphandre. Ce scaphandre a en fait servi jadis à la conception de la combinaison de vol des premiers pilotes de la Chasse Impériale, devenue par la suite la fameuse **CHV-3**.



Le scaphandre **S-10S** est très remarqué dans les hangars des croiseurs impériaux car il équipe les techniciens de piste (pistars) avec des couleurs différentes, suivant leur spécialité.

Abris

Dôme de survie

Le dôme de survie est une tente monoplace de forme hémisphérique qui est à la fois portable, ignifugée, indéchirable, légère, non réfléchissante, isolante, étanche et hermétique. Il en existe des dizaines de modèles différents, selon leur taille et leurs accessoires dont la version militaire est dotée d'une doublure en asbest pour assurer la thermorégulation du soldat.

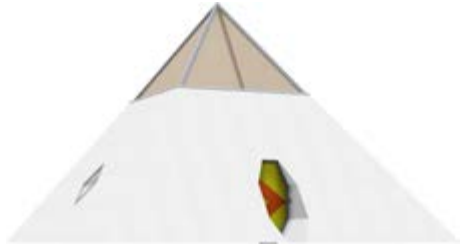


Son système de mise en place est très simple car il suffit de sortir le dôme de son sac étanche et il se déploie tout seul sur le sol. Il suffit ensuite de le fixer et de l'aménager.

Logements

La disponibilité et le prix des logements en location varient en fonction de l'importance des cités impériales. En règle générale, cependant, les habitations luxueuses coûtent plus cher et font l'objet de baux à long terme.

Les logements impériaux existent principalement



sous deux formes : les Konaps qui sont des appartements individuels ou collectifs, que l'on trouve généralement dans les résidences ou dans les campus militaires, et les villas individuelles qui sont, quant à elles, réservées à de hauts fonctionnaires, des dignitaires et d'importants hommes d'affaires.



Dans les villages isolés, on peut trouver des habitations assez hétéroclites, comme les Kasas – des sortes de huttes fabriquées avec les matériaux de la régions où elles sont montées – et n'obéissant par vraiment à l'architecture impériale. Certaines de ces habitations remontent au premier millénaire de l'Empire Millénique.

Il est possible aussi de louer des chambres d'hôtel ou des villas dans les résidences luxueuses des quartiers riches.



Accessoires

Outillage

Dans un univers où l'on trouve des armes à énergie pure et des propulseurs ioniques, l'évolution de l'outillage doit suivre les progrès de la technologie. C'est pourquoi il existe des outils spécialisés pour toutes les activités, depuis la réparation des ordinateurs et des droïdes, jusqu'à la maintenance des astronefs et des véhicules. Avant de commencer une réparation, le technicien peut employer un Tekscann pour détecter les surtensions énergétiques ou les pièces défectueuses. La table ci-dessous propose les outils les plus répandus, avec leur disponibilité.

DISPONIBILITÉ DES OUTILS			
Type	Disponibilité	Type	Disponibilité
Colmax + cartouche	B	Perfolum	A
Magnétocoupleur	A	Riveteur énergétique	A
Optocoupleur	A	Tekscann	A

S'il est nécessaire de souder ou de découper, l'ouvrier peut utiliser un Riveteur énergétique ou une mèche-laser.

Si un mécanisme a besoin d'être réglé, on se sert généralement d'un Magnétocoupleur. Il faut savoir que la mécanique andromon est basée principalement sur les champs magnétiques et les pièces en mouvement dans de tels mécanismes sont rarement en contact. En effet, par exemple, les roulements à billes sont en fait des « paliers magnétiques » et les pistons sont des « vérins magnétiques ».

Colmax

Cet étrange outil est une merveille de technologie. Grâce à l'injection d'un alliage polymère de résine et de métal, le pistolet Colmax – ou bombe « anti-brèche » – est capable de colmater une fissure à l'intérieur d'un astronef.

Au moment de son utilisation, un durcisseur est injecté dans le mélange polymère, ce qui permet de colmater la brèche en quelques secondes. Suivant l'importance de la fuite, on peut renforcer le colmatage avec un bouchon spécial.

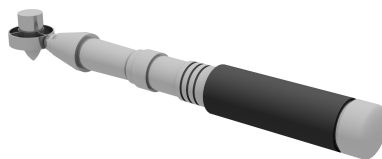
Le Colmax est considéré comme un appareillage d'astronef, et il fait donc souvent partie du pak de survie.



Magnétocoupleur

Dans un monde où les boulons sont tous magnétiques, il existe des clés adaptées. Un Magnétocoupleur est une clé dynamométrique dont le serrage est assuré par un puissant champ magnétique polaire. Grâce à une molette, le technicien peut régler la puissance du serrage par rapport au type de boulon à serrer et aux normes en vigueur. La dynamo énergétique décuple la force du technicien afin qu'il puisse effectuer un serrage efficace et précis.

Une pile énergétique (blister) placée dans le manche assure le fonctionnement de l'outil pour une certaine durée suivant l'intensité et la fréquence de son utilisation. Il existe différents types de Magnétocoupleur en fonction de leur puissance et du calibre des boulons qu'ils peuvent visser.



Optocoupleur

Un optocoupleur est tournevis qui permet de visser et dévisser, assisté par un Magnétolaser, se basant sur le même principe que la Perfolum (voir plus loin), et possédant un limiteur de couple.

Le principe de l'optocoupleur découle de la technologie du Magnetolaser conçue en 922-2 par BlakeDekann et développée par la CITAS, en s'inspirant du fonctionnement de la Perfolum. Cet outil,



qui permet de visser et dévisser tous types de rivets et boulons magnétiques, se distingue du Magnétocoupleur par sa capacité à tourner dans les deux sens sans aucun effort de l'utilisateur.

Les optocoupleurs sont en général « sans fil » et fonctionnent grâce à une cellule énergétique rechargeable. La plupart disposent également d'un Fluogène, facilitant le vissage dans les endroits sombres. Il existe aussi un certain nombre de modèles d'optocoupleur à tête orientable, permettant de visser avec plus d'aisance les parties exigües d'un appareillage.

Perfolum

La Perfolum représente une gamme d'outils polyvalents utilisant une Lumilame. La forme et la taille de la lame d'énergie pure est adaptée suivant son utilisation. Ainsi, il y a des Perfolums pour percer, découper, abraser, etc. Pour les matériaux tendres comme le bois, une scie à vibrolame fait souvent l'affaire.

La Perfolum s'utilise sur le réseau énergétique (secteur) ou sur une cellule. Les modèles portables sont dotés d'un blister semblable à celui monté dans les armes individuelles et dont l'autonomie est d'une heure environ.



Riveteur énergétique

Le Riveteur énergétique est une sorte de pistolet à souder universel fonctionnant sur le principe de la fusion nucléaire. Une forte décharge d'énergie cyclique induit une puissante réaction exothermique. La température atteignant plusieurs dizaines de milliers de degrés sur une surface microscopique, l'arc d'énergie pure peut souder n'importe quelle matière, même le tantalium.



Le Riveteur énergétique existe aussi bien en poste à souder alimenté par une cellule nucléaire, qu'en pistolet muni d'un blister pour une autonomie d'une heure.

Tekscann

Un Tekscann est un scanner énergétique projetant un faisceau invisible à rayonnement gama (g). Le mécanisme passé au crible est numérisé en image virtuelle et analysé par un microprocesseur intégrant toutes les données techniques de base du système.

Une cartouche mémorielle introduite dans le Tekscann contient les schémas techniques du mécanisme analysé afin de comparer et ainsi de détecter une éventuelle panne. Alimenté par un blister, le Tekscann a une autonomie d'une demi-journée environ.

À la base, le Tekscann fait partie des pièces comprises dans un Technopak.



Équipement médical

La table ci-dessous propose les équipements médicaux les plus répandus, avec leur disponibilité.

DISPONIBILITÉ DE L'ÉQUIPEMENT MÉDICAL			
Type	Disponibilité	Type	Disponibilité
Biopak	A	Biophotoniseur	B
Bioration	A	Bioscann	A

Biopak

Les biopaks sont les kits standards de premiers soins employés dans tout l'Empire Millénique. Pratiques et peu encombrants, ils comprennent des drogues, de la pho-

tochair et toutes sortes de produits pharmaceutiques (antiseptiques, coagulants, etc...).

Le Biopak standard peut soigner la plupart des blessures légères et peut se révéler très utile dans des situations critiques, quand la vie d'un patient est en danger (afin qu'il puisse, au minimum, être transporté jusqu'à des installations médicales mieux équipées).

Cet équipement peut être transporté sur une **Tenue Spéciale** grâce à un clip standard.



Biorations

Durant une aventure, le missionnaire a besoin d'être hydraté mais aussi nourri. Les éléments nutritifs apportés par les rations macrobiotiques sont essentiels pour éviter la fatigue et conserver une certaine énergie.

C'est sans doute le produit alimentaire de substitution le plus consommé par les militaires, quel que soit leur rang. Il en existe une variété considérable.

Une Bioration se présente le plus souvent sous la forme d'une barre alimentaire qu'on peut consommer rapidement, tout en marchant. Ces Bioration sont conditionnées par pack de dix. Cependant, pour des raisons de santé, il est préférable de prendre un vrai repas au moins une fois tous les deux jours.



Biophotoniseur

Inventé par le tristement célèbre généticien GoroMann (créateur de la race Silimen : voir le chapitre **Races intelligentes**), le Biophotoniseur constitue les fondements essentiels de la bioénergie impériale.

Quand un individu est trop gravement blessé pour pouvoir être soigné par un Biopak, il doit alors faire un séjour dans un Biophotoniseur : une sorte de cuve bardée de canons à photons qui accélèrent le processus naturel de guérison. Le patient est alors plongé en léthargie, avant d'être enfermé dans cet



appareil régénérateur ressemblant un peu à un tombeau. Le Biophotoniseur peut soigner pratiquement toutes les blessures, c'est une question de temps ; mais il ne peut en aucun cas remplacer un membre perdu (voir le *livre des règles*).



Bioscann

Le Bioscann est équivalent au Tekscann mais adapté à la bioénergie. Sa sonde à résonance magnétique (SRM) est capable de visualiser n'importe quel organe et de détecter la présence d'une molécule particulière dans l'organisme.

C'est l'outil indispensable de tout praticien médical. La SRM est placée dans une seringue hypodermique qui est destinée à recueillir du sang énergétique ou du tissu photonique pour analyse immédiate par des capteurs hypersensibles. Cette même seringue, disposant d'un Fluo-gène, peut aussi servir à injecter un médicament de premier secours dont la dose est gérée par le microprocesseur de l'appareil.



Équipement médiatique

La table ci-après propose les équipements médiatiques les plus répandus, avec leur disponibilité.

DISPONIBILITÉ DE L'ÉQUIPEMENT MÉDIATIQUE

Type	Disponibilité	Type	Disponibilité
Ardoise	A	Disque numérique	A
Broche médiatique	A	Holopad	A
Cartouche mémorielle	A	Laptop	A
Compumap	B	Memocarte	B
Ordinateur	B	Ordinateur	A
Disque DRAM	A		

Ardoise

Dans le monde du Troisième Quadrant d'Andromak, il n'existe plus de papier, ni de crayon, ni de peinture, depuis plusieurs siècles. Les images virtuelles – ou tridimensionnelles – sont devenues très vite monnaie courante. Les enseignes et les cocardes sur les vaisseaux, sont en fait des hologrammes. Les panneaux publicitaires sont d'énormes projecteurs holographiques ou des écrans holovidéo (HV) proposant des animations bouclées.



L'ardoise est un des instruments les plus employés dans le monde de la communication impériale. Le terme « holovidéo » indique un procédé utilisant un écran plasmatique à cristaux liquides affichant une image « plane » en omni 3D qui est visible sur 180°. Ces ardoises peuvent présenter des hologrammes animés ou non suivant si le fichier introduit est de type « texte », « image » ou « vidéo ». Grâce à une cartouche mémorielle ou une broche médiatique, on peut ainsi faire la lecture d'un fichier informatique de n'importe quel type.

Certains modèles d'ardoises haut-de-gamme permettent l'écriture holographique grâce à un Stylum – une sorte de stylo à pointe énergétique – qui stimule l'écran plasmatique pour orienter les cristaux liquides et ainsi créer une image virtuelle. Les grands modèles d'ardoises disposent en plus d'un clavier alphanumérique, et même d'un lecteur de disques numériques. En règle générale, quel que soit le mo-

dèle, les ardoises présentent un boîtier qui va de vingt à trente centimètres de côté, au maximum.

Broche médiatique

Une broche médiatique – ou Bromed – est un support de stockage amovible qui se branche sur un ordinateur, un Laptop, et sur les Holopads les plus récents. Une Bromed dispose d'une importante mémoire dynamique pouvant contenir jusqu'à 1 Gdt de données.

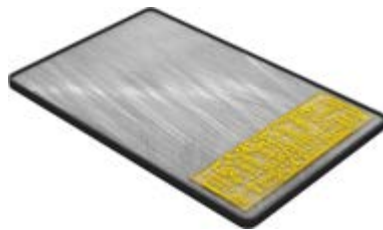
La Bromed tend à remplacer peu à peu les cartouches mémorielles classiques.



Cartouche mémorielle

Support informatique se présentant sous la forme d'une carte de crédit épaisse de quelques millimètres. La cartouche mémorielle s'utilise dans les ordinateurs, les ardoises holovidéo et tous les systèmes possédant un microprocesseur.

Depuis quelques années, une nouvelle génération de cartouches mémorielles a vu le jour au sein des services secrets. Elles se présentent dans un format plus compact avec les mêmes capacités de données. Elles ne sont cependant pas disponibles pour le grand public.



Compumap

Le Compumap est une ardoise dédiée à la cartographie. Généralement employés dans les unités des Troupes Impériales, le Compumap est un ordinateur portable tactique qui, relié par radio à un bâtiment de guerre en orbite, présente l'hologramme d'une carte d'état-major avec les déplace-



ments en temps réel des troupes alliés et ennemies. Le Compumap fait partie du paquetage standard d'un soldat impérial envoyé sur le terrain. Dans ce cas, il dispose de cartouches mémorielles relatives à la région planétaire où il se trouve. Les détails de ces fichiers topographiques peuvent descendre à des échelles inférieures à 1/500°.

Le Compumap est en fait une version individuelle du scanner topographique monté à bord des astronefs.

Ordinateur

Depuis la fabrication des chasseurs stellaires, la CITAS s'est appliquée à concevoir une série de Calculateurs particulièrement adaptée pour le combat. La série *Kintium* a brillé depuis le premier vol du **VP-16 Venum**, il y a plusieurs siècles. La singularité de ce type de Calculateur est qu'il possède trois processeurs supraconducteurs à quadruples noyaux capables de passer en redondance en un milliardième de seconde, avant même le seuil énergétique critique. Le **Kintium-Z6** installé à bord du **TD-25 Tempest** possède huit unités de stockage holographique disposées en racks amovibles et dispose d'une unité de refroidissement cryogène au nitrogène semi-solide.



Le Calculateur **Kintium-Z6** a servi de base à la nouvelle génération d'ordinateurs embarqués à intelligence artificielle qui sera censée piloter le futur chasseur interstellaire **VS-29 Hypercor** en cours de développement.

Cet ordinateur n'est pas disponible à l'unité car il est partie intégrante de chaque appareil. Cependant, un missionnaire peut très bien s'en procurer un au marché clandestin provenant d'un VP-16 abattu [modèle Kintium de base avec 7D de mémoire et de DRAM].

Disque DRAM

Les disques DRAM ne défraient plus la chronique. Il faut avouer que les progrès dans le domaine du stockage médiatique ne sont pas aussi flagrants et suscitent donc un intérêt plus réduit.

Pourtant, l'évolution suit son cours. Ainsi, la grande majorité des disques tournent aujourd'hui à 7200 vim et travaillent sur une interface SATA II. La taille de la mémoire tampon intégrée longtemps constituée de 2 Mdtc passe doucement à 8 Mdt.

D'autres progrès ont-ils été réalisés ?

Non, la mémoire holographique constitue le summum de l'enregistrement de données de masse et les progrès techniques de la rotation magnétique des disques holographiques a atteint ses limites. La dernière génération de DRAM propose seulement une fiabilité à toute épreuve et une interface la plus rapide qui soit.

Disque numérique

Support informatique sur lequel sont inscrites des milliards de données numériques destinées à être lues par les ordinateurs et les Computeurs, ainsi que d'autres appareils spécifiques comme les ardoises.

Le disque numérique – ou DIN – se présente sous la forme d'un boîtier extra-plat et carré de neuf centimètres de côté. Ce boîtier contient une fine galette de silicium synthétique recouverte d'une matière optomagnétique. Le DIN existe en version matricielle (lecture unique) et virtuelle (lecture et écriture). Tous les lecteurs DIN sont capables d'utiliser les deux versions. Ces lecteurs sont dotés d'une tête de lecture à rayon laser optique dont la réflexion est analysée par une cellule à induction photomagnétique.



Holopads

Une nouvelle génération d'ardoises a vu le jour il y a quelques années. En quête de miniaturisation, les ingénieurs impériaux se sont surpassés en élaborant le carnet optique – ou Holopad. Ce bijou de technologie est la reproduction en miniature d'une ardoise (dix centimètres de long), avec les mêmes fonctions : seule la mémoire de stockage des données est moindre. Le clavier sensitif est remplacé par quelques boutons qui permettent d'accéder à un menu proposant tous les fonctions d'une ardoise standard. Cependant, les images tridimensionnelles de petite taille empêchent l'exploitation de données complexes et détaillées.

Le Holopad existe en différents modèles qui sont tous connectables sur un ordinateur ou un Computeur.

Laptop

Dans une technologie hyper-sophistiquée comme celle de l'Empire Millénique, il faut des outils adaptés et accessibles à tous. Le Laptop est de ceux-là. Ce petit ordinateur portable est l'outil de base dans le domaine de la médiatique domestique et professionnelle. Il est composé d'une unité centrale de la taille d'une petite mallette dont le couvercle constitue l'écran. Un clavier tactile alphanumérique permet d'entrer des données ou de taper des programmes informatiques. Une plaque digitale sert à manœuvrer un curseur sur l'écran du bout du doigt. Un lecteur de disques numériques et un autre de cartouches mémorielles sont souvent intégrés dans la plupart des modèles de Laptops vendus sur le marché impérial.



Cet ordinateur portable sert souvent aux techniciens, mais aussi aux saboteurs pour pénétrer un système informatique, directement par un autre ordinateur, ou via le réseau Holotel de l'Empire Millénique (Internet interstellaire).

Memocarte

La Memocarte – ou Memo – est une carte à puce photonique servant principalement de pièces d'identité pour tous les citoyens de l'Empire Millénique. Elle se présente sous la forme d'une cartouche mémorielle dans laquelle est implanté un microcircuit de silicium pure renfermant toutes les informations numériques concernant le porteur : état civil, biométrie, compte bancaire, activité sociale, etc. La Memo militaire contient en plus les différents mots de passe permettant à son porteur d'accéder à des lieux protégés. On peut voir sur une Memo, l'hologramme du titulaire, comme une photo d'identité.

La Memocarte est délivrée uniquement par les brigades de la Milice Impériale après enquête des Services Impériaux du Renseignement. Cette cartouche mémorielle sert aussi bien de pièce d'identité que de carte de paiement ou de clé photonique. Depuis l'avènement des Memocartes, l'argent liquide est tombée en désuétude et seuls les villages isolés de l'Empire Millénique font encore circuler les Pecuns en pièces sonnantes et trébuchantes.

Ordinateur

Les ordinateurs personnels occupent la plupart des foyers impériaux, dont plus de la moitié sont à usage domestique (gestion, Domotique, loisirs, etc.). Leur conception reste à peu près la même : une unité centrale, un clavier et un moniteur (holovidéo ou holographique).



Les stations de travail *Abitasus* sont aussi bien répandues dans le domaine particulier que professionnel et leurs composants sont compatibles à cent pour cent. Cette génération d'ordinateurs a séduit également les agences aériennes et stellaires et est maintenant intégrée dans les centres de contrôle et de régulation du trafic, que ce soit au sol, dans les airs ou dans l'espace. Seule l'armée s'en est restée aux modèles imposés par la CITAS.

De par leur disponibilité, les ordinateurs *Abitasus* sont restés très abordables par le coût et propose une large gamme de périphériques à usage domestique et professionnel. Leur unité centrale est compatible avec tous les supports médiatiques proposés sur le marché.

Accessoires biotechniques

Même si cette technologie est en cours de développement (voir le chapitre précédent), la biotechnie dispose déjà de quelques applications que pourront aisément utiliser les missionnaires impériaux. Mais là encore, il faut faire attention à ne pas abuser de cette technologie qui a tendance à supprimer de l'Humanité (toutes races confondues). Les prothèses biotechniques sont certes utiles car elles permettent de retrouver un membre perdu et de le remplacer efficacement et surtout, de cacher son aspect artificiel. Les prothèses cybernétiques, quant à elles, sont le plus souvent des implants servant à améliorer les performances, voire surpasser les attributs naturels. Dans la plupart des cas, on ne cherche pas à camoufler le membre artificiel qui est, le plus souvent, disproportionné.

LA CYBERNÉTIQUE DANS LE JEU DE RÔLE

Cet additif concerne surtout les porteurs d'implants cybernétiques. Chaque prothèse – même biotechnique – dispose d'un nombre de points de cybernisation : les Points Cyborg (PC). Un peu comme pour les POT (voir le livre des Règles), chaque PC entraîne le porteur vers le Cyborg et donc vers les Puissances Obscures. Une fois que les PC dépassent la moitié du code de Volonté, le sujet devient un cyborg et son comportement devient mauvais : il est alors un serviteur du mal et sa place n'est plus dans le groupe de mission-

naires, comme un Prêtre millénique qui bascule vers les Puissances Obscures après avoir acquis trop de POT.

Il est proposé ici une petite liste de prothèses et d'implants avec le cyber-bonus (CB) modifiant le code d'attribut ou de compétence concernée. Les prix sont volontairement exorbitants et les implants cybernétiques ne sont disponibles que dans les réseaux clandestins. Autant il est possible d'abandonner sa prothèse biotechnique pour faire descendre ses **PC**, autant il est difficile, voire impossible, de retirer un implant cybernétique sans y laisser la vie. On devient définitivement un cyborg...

Neuroprocesseur

L'un des aspects les plus importants de la biotechnie est invisible à l'œil nu. Ce type d'interface biotechnique, connu sous le nom de Neuroprocesseur, est à base de circuits intégrés et d'amplificateurs neuraux permettant au système nerveux d'accepter et de contrôler la prothèse, tel qu'elle soit. Le processeur de base est un boîtier de dérivation implanté sur la colonne vertébrale du sujet permettant l'interface entre le système nerveux central et la prothèse (ou l'implant). Ce processeur a une petite trappe d'inspection permettant l'insertion de co-processeurs. Ceci se fait en incisant la peau dans un environnement raisonnablement stérile et en ouvrant la trappe pour accéder aux connecteurs.



Neuroprocesseur

Modèle : NP-59
Type : implant biotechnique
PC : 2
Coût : 2 500 ₮
Disponibilité : B
CB : 0

Le Neuroprocesseur est le système de base indispensable, qui est beaucoup plus facile à installer qu'on ne le croirait. Ce module biotechnique est fixé sur la colonne vertébrale, et des nanomachines sont libérés, tissant de minuscules liaisons à travers le système nerveux central pour connecter les terminaisons nerveuses au processeur. Le processus complet prend de une à deux semaines.

Prothèses biotechniques

Ceci est un exemple de prothèse biotechnique – ou cyber-implant – issue de l'étroite collaboration entre les ingénieurs de la Compagnie Impériale de Médico-énergie (CIME) et de l'Agence de Robotique et de Cybernétique (ARC), pour le remplacement des membres perdus en service commandé, en priorité pour les militaires et les agents impériaux. Ce matériel cybernétique ne fait que remplacer le membre perdu, mais n'augmente en rien ses capacités d'origine.



Prothèses biotechniques

Modèle : cyber-implant
Type : membre biotechnique
PC : 1
Coût d'un bras biotek : 2 000 ₮
Coût d'une jambe biotek : 2 000 ₮
Coût d'un oeil biotek : 2 700 ₮
Coût d'une oreille biotek : 2 700 ₮
Coût d'un pneumogen biotek : 4 000 ₮
Coût d'un myocard biotek : 5 000 ₮
disponibilité : B
CB : 0

Note
Après activation de son Neuroprocesseur, le patient met 14 jours standards pour accepter sa prothèse. L'injection de nanomachines peut améliorer le processus pour un surcoût de 50 % du prix de base.

Les prothèses biotechniques de l'ARC sont fabriquées dans le but d'être le mieux possible acceptées par le receveur et sont entièrement compatibles avec le Neuroprocesseur **NP-59** posé au préalable par les mêmes ingénieurs. Les photochairs utilisées sont de première qualité et possède maintenant des cellules bioénergétiques retirées au préalable sur le receveur et mis en culture. Ainsi, la chance de rejet a été repoussée en dessous des 1 %.

Ces prothèses possèdent une interface neurale qui permet le total contrôle du membre artificiel, grâce aux nanomachines envoyés par le Neuroprocesseur. Ainsi, le patient retrouve la quasi-totalité de son membre perdu, avec néanmoins une sensibilité épidermique moindre. Les prothèses les plus performantes ont une sensibilité de 16² (nombre de terminaisons neurales sur une surface de 1 mm²).

Cyberoptic

Les prothèses cybernétiques de l'agence privée *Neurosavv*, basée sur Sierra, sont avant tout destinées à des patients fortunés et sont réglementées par l'imperium d'Omega. Cependant, ces implants proposent des facultés plus élevées que la normale, avec les risques d'entrer dans la biotechnie obscure et dévastatrice. Cependant, développée par un puissant homme d'affaire – un certain MariaKlauss – cette agence travaille aujourd'hui en étroite collabo-



Cyberoptic

Modèle : CE-53

Type : œil cybernétique

PC : 2

Coût : 3 300 ₮

Disponibilité : néant

CB : Perception +4 (Vue)

Note

en tant que missionnaire, il est très difficile de posséder un jour un tel équipement, à moins d'avoir amassé assez d'argent pour se permettre une telle implantation cybernétique haut de gamme. C'est pourquoi il n'y a pas d'indication au niveau de la disponibilité.

spectre lumineux, allant des infrarouges aux ultraviolets. Ainsi, par un réglage automatique par rapport à la lumière ambiante, cette prothèse permet de voir la nuit, soit en discernant la chaleur émise par les objets, soit en utilisant des Fluogènes UV pour une totale discrétion, tout en voyant comme en plein jour (en noir et blanc). De plus sa Microcam à haute-résolution possède un zoom optique de 8x et un numérique de 12x. Les paupières du patient sont commandées par les volets du Cyberoptic.

ration avec l'ARC d'Andros pour fournir des équipements de pointe aux agents spéciaux des SIR, la fameuse section *Omega-9* du SeRad (roman *Cyberagent*).

Le Cyberoptic de *Neurosavv* propose la gamme complète du

Manomodule répulseur

Cette prothèse cybernétique, fabriquée par une filiale de l'ARC, secrètement contrôlée par la Force Noire, est différente des autres prothèses car elle entre dans la catégorie des cyber-armes. Ces prothèses cybernétiques sont bien sûr prohibées par l'Empire Millénique et ne cherchent pas à imiter le membre remplacé. C'est une arme et rien d'autre. Le Manomodule répulseur ne possède même pas de photochair, ni de zone sensible, et doit être caché dans un gant pour ne pas être remarquée. Ainsi, le porteur ne ressent aucune douleur ni autre *stimulus* en usant de cette main cybernétique.



Manomodule répulseur

Modèle : CH-54

Type : main cybernétique à répulsion

PC : 3

Coût : 5 000 ₮

Disponibilité : D

CB : Combat à mains nues +4 ; Lancer +2

Note

Les effets du Manomodule répulseur sont équivalents à ceux du pouvoir obscur d'Attaque cinétique (voir le *livre des Règles*, chapitre *Psionique*)

Le Manomodule répulseur dispose d'un petit de répulsion magnétique dans sa paume – alimenté par une pile nucléaire intégrée – qui peut repousser un humanoïde sur plusieurs mètres d'un simple geste. Cette bio-arme est utile au corps à corps, en particulier pour les Prêtres obscurs qui n'hésitent pas de l'utiliser en combat contre un congénère millénique, en plus de leur pouvoirs psioniques.

Certains disent que le prince Hillerr lui-même dispose de ce genre de cyber-

arme...

Interface biomédiatique

Les ingénieurs et techniciens travaillant au sein de l'ARC basée sur Sierra sont devenus des experts en cybernétique, par rapport à leurs confrères du système majeur. Sollicitée par les demandes des SIR, et en particulier des sections spéciales –

comme l'*Omega-9* du SeRad – l'ARC commence à proposer des implants cybernétiques non agressives, pour contourner la loi anti-cyborg de l'Empire Millénique.

C'est ainsi qu'a été élaboré la première interface biomédiatique pour permettre à un être intelligent de dialoguer avec un ordinateur ou un droïde de type Cyberdin. C'est un Homogunes du SeRad qui a été le premier à subir ce genre d'implantation qui consiste à connecter une borne cybernétique directement sur le réseau neuronal du cortex cervical.



Interface biomédiatique

Modèle : AJ-6

Type : interface biomédiatique

PC : 3

Coût : 80 000 ₮

Disponibilité : néant

CB : Médaitique +4 ; Opération sensorielle +2

Note

En tant que missionnaire, il est très difficile de posséder un jour un tel équipement, à moins d'avoir amassé assez d'argent pour se permettre une telle implantation cybernétique haut de gamme. De plus, ce matériel est encore en phase de développement et très peu d'agents spéciaux l'expérimentent actuellement. C'est pourquoi il n'y a aucune indication sur sa disponibilité.

ajouter une Bromed. Cette interface biomédiatique se connecte à tout système via une fiche une fiche RS-232. Bien entendu, une barrière antivirale a été implantée dans la prothèse.

Cet implant permet au porteur de se connecter directement à un système médiatique et de le programmer plus facilement. En plus de la librairie standard des données stockée dans un mini DRAM de l'implant, il est possible d'y

DISPONIBILITÉ DES ACCESSOIRES DIVERS

Type	Coût	Disponibilité	Type	Coût	Disponibilité
Auricom	50 ₮	A	Holographe	1 000 ₮	B
Bipeur	250 ₮	A	Holophone	500 ₮	A
Blister	50 ₮	A	Holomobile	100 ₮	A
Cellule énergétique	500 ₮	B	Macrosenseur	200 ₮	A
Thermoconvecteur	300 ₮	A	Nanopile	100 ₮	A
Couverture de survie	100 ₮	A	Pak de survie	200 ₮	A
Creuset thermique	50 ₮	A	G-Tabula	100 ₮	A
Fluogène	50 ₮	A	Antigrav	1 600 ₮	A
Focus	20 ₮	A	Pointeur	50 ₮	A
Holocam	600 ₮	A	Technopak	300 ₮	A
Holocap	400 ₮	A			

Auricom

Les Services impériaux du renseignement (SIR) ont développé depuis quelques années des intercoms miniatures appelés Auricoms, qui sont en fait des oreillettes émettrice/réceptrices dont le micro capte les vibrations des mâchoires du porteur. Certaines unités d'élite des Forces de l'Empire utilisent également ces intercoms auriculaires qui ont une portée d'un kilomètre maximum, et utilisent le réseau Artemis d'antennes-radio des SIR.

Mais l'Auricom s'est aussi développé dans le domaine professionnel pour pouvoir utiliser son Holomobile (voir plus loin) en toutes circonstances, par liaison radio.



Accessoires divers

La table ci-dessous propose les accessoires les plus répandus, avec leur prix en Cession impériale et leur disponibilité.

Bipeur

Le bipeur est une balise de détresse individuelle émettant manuellement ou automatiquement un signal radio pouvant être capté à une centaine de kilomètres.

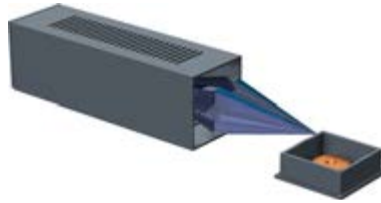
Envoyant par intervalles réguliers une fréquence codée ou non, ce boîtier polyédrique peut être capté par un Scanneur sensoriel ou une radio standard.



Blister

Pile énergétique constituée d'un cristal d'actinium taillé au laser protonique, puis conditionné dans un boîtier isolé. Le blister existe sous différentes formes et tailles adaptées à son utilisation.

On utilise principalement le blister pour les armes de tir et divers appareillages portatifs. Certains peuvent contenir deux cristaux, comme ceux employés dans les fusils d'assaut **LM-32**.



Cellule énergétique

Une fois vidée de son énergie, le cristal d'actinium devient une pierre inerte. De plus, ce cristal est limité en puissance, quelle que soit sa taille. Aussi, pour alimenter des appareillages portatifs demandant une plus grande puissance énergétique, les ingénieurs impériaux ont eu recours au nucléaire. Mais un réacteur à antimatière a, lui aussi une durée de vie limitée.

La cellule énergétique est une batterie d'accumulateurs utilisant le principe d'échange de potentiel entre des éléments métalliques, comme le plum et l'argyroz (voir le chapitre **Physique élémentaire**) assemblés en « sandwich ». Ainsi, ces éléments



peuvent stoker une quantité d'énergie pure donnée et la restituer par un circuit de délestage connecté par des bornes en cyprium. La puissance d'une cellule énergétique est déterminée par le nombre d'éléments qui la compose, ainsi que la qualité des métaux employés. Les cellules énergétiques les plus communes sont celles employées pour les canons-laser portatifs.

Convertisseur thermique

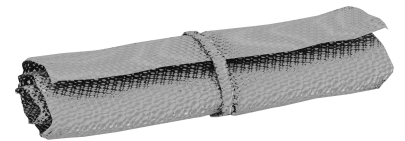
Appelé aussi « thermoconvecteur » ou « thermos », le convertisseur thermique est une sorte de radiateur bivalent qui, grâce à une centrale énergétique à fission nucléaire, est capable de climatiser un environnement. Pour réchauffer un endroit clos, le convertisseur thermique fissionne les molécules de sodium (gaz inerte présent en majorité dans une atmosphère respirable), créant ainsi un dégagement d'énergie pure rayonnant une onde calorifère. Pour rafraîchir un environnement, le Thermoconvecteur ionise les molécules de sodium en leur faisant perdre leur énergie et ainsi crée un rayonnement cryogène.



Le convertisseur thermique existe en version murale pour les habitations et en version portable pour les soldats impériaux.

Couverture de survie

La couverture de survie est un véritable sac de couchage homéotherme dont la doublure en asbest est similaire à celle des **Tenues Spéciales**. Cependant, pour conserver l'énergie catalysant les fibres, la couverture est dotée d'un blister dont l'autonomie est d'environ douze heures.



La couverture de survie fait partie de l'équipement standard des unités des Troupes Impériales.

Creuset thermique

Les « flammes » dans le monde de **LTM** sont de couleur bleue, quel que soit le combustible, et présentent un aspect différent. En effet, dans la voie lactée, les flammes sont plutôt la résultante chimique de la combustion d'une matière carbonique par l'oxygène. Dans le cycle de l'énergie pure, la combustion provient en fait de l'échauffement moléculaire des matières énergétiques. Cela résulte à des émanations gazeuses luminescentes ressemblant à du plasma.

Le creuset thermique, ainsi que tous les autres matériels utilisant la combustion énergétique, emploient l'induction énergétique d'un cristal plasmatisé de synthèse. Cette induction provoque l'échauffement des molécules de trioxin qui dégagent alors une forte énergie calorifique. Cette combustion se traduit par un puissant arc énergétique continu d'une forte intensité lumineuse.

Le creuset thermique fait partie du Pak de survie des soldats impériaux.



Fluogène

Terme générique désignant toute source lumineuse à faisceau concentré ou non. Ce système d'éclairage utilise l'excitation énergétique d'un cristal plasmatisé de synthèse. Cette réaction émet un puissant flash continu comme un véritable soleil microscopique. La taille et la puissance du faisceau Fluogène sont déterminées par le type de déflecteur parabolique employé, ainsi que par la source d'alimentation.

Le Fluogène de poche est alimenté par un blister lui conférant une autonomie de deux heures environ, pour une portée de cent mètres.



Focus

Le focus est un briquet à combustion énergétique dont la technologie est identique à celle des creusets thermiques décrits précédemment.

Alimentés par une pile énergétique non interchangeable, le focus a une autonomie d'une centaine d'allumages.



Holocam

On nomme Holocam un appareil portable permettant d'enregistrer des images holographiques et du son sur un même support. Il combine donc les fonctions d'une caméra HV avec celles d'un enregistreur audio numérique. La plupart des Holocams utilisent un **DIN** comme unité d'enregistrement.

On utilise plutôt un lecteur **DRAM** de plus grande capacité pour les Holocams professionnelles. En studio, ces mêmes appareils sont reliés directement à un ordinateur de traitement vidéo.



Holocap

Appareil photo numérique restituant des images holographiques fixes. Suivant les modèles, le Holocap dispose soit d'un système instantané à hologrammes, soit d'une cartouche mémorielle. Le modèle instantané a une capacité de dix hologrammes tandis que le modèle à cartouche mémorielle peut capturer jusqu'à une cinquantaine d'images virtuelles, voire plus avec une Bromed.

Les hologrammes instantanés – ou Hologs – issus d'un Holocap sont composés d'une feuille de silicat collée sur un support souple semi-réfléchissant appelé celluloïd ou cellulo. Le silicat restitue les informations interférométriques enregistrées par les



lentilles énergétiques de l'appareil en des points lumineux (photons) ayant leur propre énergie. Pour regarder un Holog, il suffit de l'éclairer soit par rétroprojection (Fluogène), ou simplement par éclairage direct (soleil). Ainsi, en tournant légèrement le Holog, on peut voir la scène photographiée sous différents angles. Un Holog a cependant une durée de vie limitée (autonomie des photons).

Aujourd'hui, comme pour les Holocams, les Hologs issus d'un Holocap sont enregistrés sur une cartouche mémorielle sous forme de fichiers médiatiques pour être traités par la suite sur des ordinateurs.

Holographe

Projecteur holographique restituant le plus fidèlement possible des images issues d'une Holocam ou d'un Holocap, ou encore d'un ordinateur graphique. Le principe est de reprendre le procédé de la prise de vue holographique (voir le chapitre **Technologies**), mais à l'envers. Ainsi, les hologrammes encodés sont reproduits en trois faisceaux distincts : l'onde de référence de la scène initiale, et deux projections issues des parallaxes originales. Les trois transducteurs optiques de l'holographe projettent une image virtuelle en faisant converger toutes les ondes énergétiques en un seul foyer optique. On peut ainsi voir la scène sous tous les angles... ou presque.

La projection holographique est bien plus fidèle que les écrans holovidéo, mais plus onéreuse. Les holographes sont surtout employés en visioconférences ou dans des Holophones de salon haut de gamme (voir ci-après).

Holophone

Sorte de visiophone à images holographiques dont les versions varient suivant leur utilisation. Le Holophone public est généralement à écran HV, tandis que l'unité fixe dite « de salon » est à projection holographique proposant de véritables images tri-dimensionnelles. L'unité standard utilisée en majorité par les particuliers ressemble



vaguement à une ardoise munie d'une mini-holocam et d'un système audio « main-libre » ou Auricom.

Le Holophone mobile ou Holomobile est en fait un intercom radio (voir ci-après) utilisant le réseau Holotel de l'Empire Millénaire (Internet interstellaire) à partir duquel il est possible d'accéder à n'importe quel type de fichiers informatiques, ou simplement de pouvoir converser en voyant son interlocuteur.

Intercom

L'intercom est une unité radio à émission/réception utilisant les ondes THF (très hautes fréquences) standard. Les versions portables ou mobiles employées, entre autres, par les missionnaires impériaux, sont en fait des « talkies-walkies » visiophones – ou Visiomobiles – dotés généralement d'un petit écran HV à plasma et dont la portée n'excède pas trois kilomètres.

La version embarquée comme l'intercom des astronefs a une portée de plusieurs milliers de kilomètres. Le poste intercom installé dans les véhicules militaires a, quant à lui, une portée de quinze à trente kilomètres.

Macrosenseur

Paire de jumelles holographiques à vision HV panoramique dotées d'un zoom numérique à interpolation. Les images virtuelles sont accompagnées de données topographiques de base comme la distance, la vitesse d'un objet visé et les coordonnées planétaires.

La prise de vue holographique d'un Macrosenseur est similaire à celle d'un Holocap, sauf que sa lentille énergétique capturant les ondes de références est particulière. Tout d'abord, c'est la plus petite car sa focale est plus élevée et son double foyer permet l'émission d'un laser télé-métrique. Un Macrosenseur n'enregistre les images sur aucun support.



Le Macrosenseur militaire est doté d'un intensificateur de lumière ou d'un capteur infrarouge pour la vision nocturne. De plus, il peut envoyer les images en visu par radio, vers un ordinateur portable à proximité ou un centre de commandement et du traitement de l'information.

Nanopile

L'énergie nucléaire est sans conteste la preuve incontestable de la maîtrise de l'atome par les ingénieurs de l'Empire Millénaire. En plus de permettre la confection de redoutables explosifs nucléaires, le nobelium sert également à produire une énergie extrêmement puissante et durable. Le pouvoir de miniaturisation a permis de reprendre la technologie des réacteurs nucléaires qui alimentent des villes entières et de l'adapter à des appareillages plus petits. Ainsi, de par sa conception, une Lumilame demande une grande quantité d'énergie pour produire un arc suffisamment tranchant. C'est ainsi que la Nanopile est née : un micro-réacteur nucléaire dans un manche !



Une Nanopile reprend le principe de l'interaction de deux pépites de nobelium en opposition de charge. L'énergie d'antimatière qui se dégage de cette réaction permet d'alimenter des appareillages très gourmands en énergie. La Nanopile peut être aussi employée pour alimenter des petits appareils, au même titre qu'une cellule énergétique.

Pak de survie

Sac à dos étanche principalement utilisé par les unités des Troupes Impériales. Il contient tout le matériel de survie pour trois jours : dôme de survie, Compumap, couverture de survie, Fluogène, Focus, Pointeur, Biopak, Biorations).

Une version plus simple existe pour les campeurs et les randonneurs amateurs.

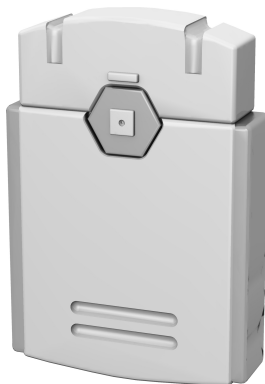


Planche à répulseurs

Les planches à répulseurs sont ni plus ni moins que des skateboards à sustentation magnétique. Leur difficulté d'emploi réside dans l'équilibre et dans la façon de les « piloter » avec les pieds et la position du corps.



Glissant à trente centimètres du sol, la « G-Tabula » est la plus répandue des planches à répulseurs. Cet engin atteint rapidement l'altitude de la course et peut aisément dépasser les 100 km/h en descente.

Plateau Antigrav

Le plateau Antigrav – ou Antigrav – est un chariot à répulseurs magnétiques capable de transporter des charges de plusieurs centaines de kilos. Il se présente sous différentes formes dont la plus répandue est celle d'un marbre métallique rectangulaire d'une dizaine de centimètres d'épaisseurs.

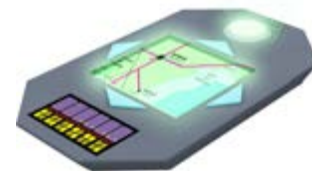


Une forme anatomique de l'Antigrav sert souvent de civière dans les hôpitaux. Les répulseurs magnétiques placés sous le plateau sont contrôlés par un microprocesseur qui règle leur puissance suivant la répartition des charges sur l'engin afin de stabiliser ce dernier.

Le plateau Antigrav peut être alimenté soit par des capteurs solaires, soit par un blister ou une cellule énergétique.

Pointeur

Les soldats impériaux utilisent des boussoles à affichage numérique appelées pointeurs. Ces instruments de repérage topographique indiquent la direction de marche du porteur, ainsi que sa position sur la planète suivant les trois plans géométriques en employant la « triangulation tridimensionnelle ».



Le pointeur statique se présente généralement sous la forme d'une tablette de la taille de la main sur laquelle un écran HV affiche une carte d'état-major, tandis que les données topographiques dynamiques apparaissent par l'intermédiaire d'une grille virtuelle, donnant la direction instantanée par rapport à l'axe magnétique de la planète. Un modèle plus sophistiqué est utilisé dans les véhicules, couplés au Computer.

Technopak

Sorte de boîte à outils étanche pouvant emporter tout une panoplie d'ustensiles adaptés au métier de l'utilisateur (Technicien, Biotek, etc), en plus d'un Tekscann (ou Bioscann dans le cas d'un Biotek).



Physique élémentaire

La petite galaxie Andromak est située aux confins infinis de l'univers, dans un autre espace-temps. Il est donc facile d'imaginer que les lois de la physique qui régissent cette galaxie soient quelque peu différentes de celles de la « Voie Lactée ». Voici donc un aperçu des lois de la physique andromon employées dans le jeu de rôle **LE TROISIÈME MILLENIUM**, du langage aux unités physiques, en passant par les ressources les plus répandues dans l'Empire Millénique.

Langages

Au sein de l'Empire Millénique fondé par les Humains, il existe principalement deux formes de dialectes évolués : le *Commun* (ou Andromon) et le *Milen*. Cependant, les tribus primitives des mondes du Troisième Quadrant connu utilisent toujours leur langue d'origine. Mais les individus non humains qui se sont intégrés dans la société impériale ont été obligés d'apprendre le dialecte universel de l'Empire Millénique.

Commun

Appelé aussi *Andromon* par les hauts dignitaires de l'Empire Millénique, le Commun est le langage universel développé par les Humains il y a deux millénaires. Ce dialecte relativement simple est basé entièrement sur la phonétique des mots. Les sons utilisés par le Commun restent cependant très difficiles à prononcer pour les habitants de la planète Terre ; c'est pourquoi il est inutile d'entrer dans le détail en ce qui concerne la prononciation exacte de l'alphabet présenté en bas de page.

Le Commun présente tout de même la particularité de ne posséder ni d'article, ni de pluriel. Son écriture ne propose aucune majuscule ni minuscule. Les verbes ne

possèdent aucune conjugaison ou déclinaison. Les signes utilisés dans le Commun sont assez proches des symboles grecs, tandis que les sons sont similaires à ceux du Latin.

Aujourd'hui, très peu de documents sont écrits car la plupart d'entre-eux sont audiovisuels. Cependant, l'écriture subsiste dans les enseignes et autres écrans publicitaires, ainsi que les plaques d'immatriculation des vaisseaux impériaux, tout ceci sous forme d'hologrammes, bien entendu. Le seul endroit possédant encore des ouvrages manuscrits sur support papier sont conservés dans une salle secrète du Palais Millénique.

La table ci-dessous propose l'alphabet andromon avec ses principaux signes ainsi que son équivalence phonétique francophone.

ALPHABET ANDROMON			
⌘ (alfa) = a	Ɔ (feta) = f, ff, ph	ℓ (lima) = l, ll	⊕ (pia) = p, pp
Ⓜ (ana) = an, en	⌘ (gama) = gu	Ⓜ (mana) = m, mm	Ⓜ (ra) = r, rr
β (beta) = b	Ⓜ (sha) = ch, sh, sch	Ⓜ (nina) = n, nn	Ⓜ (teta) = t, tt
Ⓜ (ceta) = c, ç, ss	Ⓜ (ita) = i	Ⓜ (omega) = o	Ⓜ (uta) = u
Δ (delta) = d	Ⓜ (ina) = in, ein, ain, un	Ⓜ (ona) = on	Ⓜ (vega) = v, w
Ⓜ (euta) = e, eu, œu	Ⓜ (jina) = j, ge	Ⓜ (uma) = um	Ⓜ (ya) = y, ill, LL
Ⓜ (eta) = é, è, ê, ei, ai, œ, et	Ⓜ (kata) = f, c, qu	Ⓜ (outa) = ou	Ⓜ (zeta) = z, s

Milen

Avant la naissance de l'Humanité dans le Troisième Quadrant, les LLodas, créatures primordiales du Grand Concepteur Universel, utilisaient un dialecte complexe et subtil fait de phonèmes et d'idéogrammes cunéiformes : le Milen. Aujourd'hui, cette langue morte a été préservée par les seuls Prêtres milléniques au sein de l'Ordre du Millenium. Elle est toujours couramment parlée et écrite par les LLodas.

Le Milen peut être assimilé aux hiéroglyphes égyptiens de par ses sons et ses signes, mais aucune similitude pour ce qui est de sa terminologie. De par sa structure, le Milen est probablement la racine étymologique du Commun. Cependant, sa

syntaxe est radicalement différente. On peut seulement retenir que chaque mot exprime une idée dont le sens subtil s'adapte à son contexte.

Le Milen est indéchiffrable pour un andromon ordinaire et c'est pourquoi seuls les Prêtres milléniques peuvent le comprendre, le parler et l'écrire.

Système numérique

Les Humains ont établi un système de calcul sur la base numérique de douze, dont la raison originelle s'est perdue dans la nuit des temps. Ce mode dit « duodécimal » est une numérotation logique procédant par douze unités et ayant le chiffre **12** comme base numérique. Les unités de calcul évoluent donc ainsi en croissant et décroissant de **12** en **12**. Un chiffre duodécimal est en fait la douzième partie de cette base. Le système numérique duodécimal est une suite numérique dans la quelle les multiples et sous-multiples des unités sont des puissances de **12** de ces unités.

Cette base de calcul est employée aussi dans les unités médiatiques (voir le chapitre *Technologies*). Mais, paradoxalement, c'est l'unité décimale qui régit le temps et l'espace au sein de l'Empire Millénique.

Voici dans la table ci-dessous une approche simplifiée du système de calcul de l'Empire Millénique employé dans tous les domaines de la science et des techniques, ainsi que dans la vie de tous les jours.

TABLE DU SYSTÈME NUMÉRIQUE IMPÉRIAL

○ (nulo) = 0, Ø, zéro, nul	≡ (kinto) = 5, cinq, ...	✖ (deco) = 10, dix, ...	■ (mego) = 1,2×106, méga
— (uno) = 1, un, premier	▼ (hexo) = 6, six, ...	✖ (ondo) = 11, onze, ...	● (gigo) = 1,2×109, giga
= (divo) = 2, deux, second	✖ (seto) = 7, sept, ...	▲ (duo) = 12, dizaine, déca	▲ (tero) = 1,2×1012, téra
≡ (tero) = 3, trois, troisième	✖ (arto) = 8, huit, ...	▲ (ecto) = 120, centaine, hecto	
≡ (karto) = 4, quatre, ...	✖ (nivo) = 9, neuf, ...	▲ (kilo) = 1200, millier, kilo	

Système Unitaire Impérial

Chaque élément d'une technologie, aussi évoluée soit-elle, doit posséder son propre système de calcul afin de paramétrer chacune des données qui la composent. Ainsi, on peut évaluer, quantifier, dénombrer les éléments d'une matière donnée dans un ensemble scientifique. Pour ce fait, les Humains ont établi, durant d'un millénaire, un mode de conversion numérique basé sur la structure même de l'univers, des connaissances apportées en grande partie par les lois universelles inculquées par les LLodas. C'est ainsi que fut fondé le Système unitaire Impérial (SUI : prononcer *sui*).

Toutes les unités de mesure paramétrant les différents éléments physiques de la technologie impériale sont basées sur le SUI.

Le tableau ci-après représente une liste non exhaustive des principales unités de mesures andromon usitées dans le monde de **LTM**, avec des équivalences approximatives pour les unités terriennes.

SYSTÈME UNITAIRE IMPÉRIAL

Unité impériale	Équivalence	Valeur	Symbole
TEMPS UNIVERSEL			
Nanon	Nanoseconde	10 ⁻⁹ micron n	
Micron	Seconde	1,6438356 seconde	mn
Centon	Minute	100 microns	cn
Centar ou <i>solaire</i>	Heure	100 centons	C
Révolu	Jour	100 centars	r
Période	Mois	50 révolus	P
Stellar	Année	12 périodes	s
Centuri ou <i>Centurion</i>	Siècle	120 stellars	D
Myriade ou <i>Millennat</i>	Millénaire (règne du millenium)	12 décades	m
DIMENSIONS ET DISTANCES			
Fitt (dimension)	Mètre	1,852 mètre	ft

Notic (distance planétaire)	Kilomètre	1 000 fitts	nc
Parcek (distance sidérale)	Unité astronomique	300 000 notics	pk

POIDS ET VOLUMES

Lumb	Gramme	2,54 grammes	lb
Pod	Kilogramme	1 000 lumbs	pd
Ons (Fitt cubique)	Litre ou dm ³	2,54 litres	os

TEMPÉRATURE OU ANGLE

Radian	Degré	0,32° Celsius	° (temp.) rd (angle)
--------	-------	---------------	---------------------------------

PUISSANCE

Dyn (mécanique)	Cheval-vapeur	0,16666667 cheval	dn
Calor (thermique)	Joule	4,184 joules	cr
Tronic (énergétique)	Watt	2,54 watts	tc

INFORMATIQUE ET TRAITEMENT DE L'INFORMATION

Tec	Bit	0,6666667 bit	t
Duotec	Octet	12 rits	dt
Kiloduotec	Kilo-octet	1 200 duotecs	Kdt
Megaduotec	Méga-octet	1 200 kiloduotecs	Mdt
Gigaduotec	Giga-octet	1 200 mégaduotecs	Gdt
Teraduotec	Téra-octet	1 200 Gigaduotecs	Tdt
Vitesse processeur	Hertz	Megacycles par micron	Mc/m

VITESSE

Nod (sol)	Mètres par seconde	3,6 kilomètres/heure	nd
Vim (angulaire)	Rotations par seconde	Volutes in micron	vim
Sonic (air)	Son	340 nodes	mk
Célérité (espace)	Lumière	1 parcek/micron	ce

SAISONS

Périhélie	Été	300 révolus*	—
Aphélie	Hiver	300 révolus*	—

DEVISE

Pecun	—	—	ƒ
-------	----------	----------	----------

Kilopec	—	1 200 pecuns	Kƒ
Megapec	—	1200 kilopecs	MP
Gigapec	—	1 200 Megapecs	Gƒ

(*) Durées standards sur Barthelima

Ressources et matières premières

Les mondes du Troisième Quadrant d'Andromak regorgent de merveilles et de curiosités minérales et végétales qui ont largement contribué au formidable essor technologique de l'Empire Millénique. Voici donc une liste non exhaustive des principales ressources exploitées pour la technologie impériale.

Acerabolos

Plante xylogène à larges feuilles de l'ordre des sapindacées. La plupart des Acerabolos peuvent atteindre entre dix et quarante mètres de hauteur. La plupart des Acerabolos tolèrent le manque de luminosité : beaucoup de petits spécimens s'accommodent de vivre sous la canopée des feuillages des arbres plus grands qu'eux, si bien que les plus grands spécimens deviennent dominants hors de la canopée.

Les feuilles d'acerabolos sont toujours opposées et sont, dans la plupart des espèces, à nervation palmée. Les fleurs de l'acerabolos sont vertes, jaunes, orangées ou rouges. Bien que celles-ci soient individuellement petites, l'arbre entier en fleurs peut être impressionnant dans diverses espèces. Les érables sont au début du printemps source de pollen et de nectar pour les insectes, en particulier pour les Anofells (voir le chapitre **Créatures**).

Le fruit de l'acerabolos, appelé *acer*, est en forme d'hélice et est très appréciés des oiseaux. La graine peut ainsi, grâce au vent, être transportée sur des distances considérables. Elle parvient à maturité sur l'arbre de



quelques semaines à six périodes selon l'espèce et est dispersée peu de temps après. La plupart des espèces ont besoin de la stratification pour germer. La graine peut rester dormante plusieurs années avant de germer.

Le sirop d'acerabolos – ou *bolo* – est une liqueur produite à partir de la sève brute de l'arbre. Le sirop d'acerabolos est produit dans les forêts de Barthelima par les Androgunes autochtones, et se vend aujourd'hui partout dans l'Empire Millénique, et dont la valeur peut rivaliser avec la liqueur d'actine (voir le chapitre **Créatures**).

Actinium

Cristal photo-organique à inductance énergétique. Une fois taillé en polyèdre régulier au laser plasmatique, le cristal d'actinium devient un véritable générateur d'énergie pure.

Cette pierre légèrement opaque aux reflets nacrés se trouve sous forme de roches cristallines dans les mines actifères de Barthelima et de Sierra. Une fois conditionné en blister, le cristal d'actinium prend une couleur cobalt (voir le chapitre précédent) et entre aussi dans la fabrication du Sabroplasma (couleur bleue).



Amaryl

Plante bulbeuse à longues feuilles et à larges fleurs d'un rouge éclatant. Préférant le climat tropical, l'amaryl se trouve à l'état naturel sur la planète amazone Gynesia. Elle est aujourd'hui cultivée un peu partout sur les mondes de l'Empire Millénique car le nectar de ses fleurs est transformé en huile essentielle à des fins médicinales. Ses feuilles épaisses et fibreuses entre dans la confection de vêtements tissés, au même titre que l'andrinople (voir ci-après).

L'amaryl est bien sûr utilisée pour ses fleurs dans les jardins privés et publics.



Andrine

Arbuste cultivé dans les fermes hydroponiques de Carrius et dans les serres hélioniques d'Antarius dont une fibre textile naturelle – l'andrinople – est extraite de ses graines. À l'origine, ce sont les Seniorhotts fermiers qui ont découvert ses vertus.

Une fois tissée, l'andrinople est employée pour la confection des vêtements et des draperies diverses. L'huile d'andrine (prononcer *andriné*) est généralement employée dans la cuisine.



Argyroz

Métal (Az) précieux blanc, brillant et très ductile. L'argyroz se rencontre largement à l'état pur dans le sol. Cependant, il est plus souvent combiné à différents sulfures. Inoxydable par la trioxin, il noircit au contact de l'air et se dissout dans l'acide. L'argyroz est le plus ductile et le plus malléable de tous les métaux après l'aurum (voir plus loin). C'est un métal au pouvoir réfléchissant exceptionnel ; il fond à 960°. Sa densité est de 10,5. On l'allie au Cyprium (voir page suivante) pour lui donner plus de dureté. Laminé en feuilles, cet alliage sert à la confection des déflecteurs lasers des tenues spéciales et autres protections (Argyroz platiné). Une fois poli, l'argyroz devient un véritable miroir.



L'argyroz se trouve uniquement dans les mines argentifères d'Hermes.

Asbest

Matière grasse et fibreuse issue de la plante du même nom. La propriété de l'asbest réside dans son pouvoir naturel de thermorégulation. Même la plante morte, ces fibres peuvent être à nouveau activées par une faible induction énergétique. Une fois tissée et organisée en réseau microscopique, l'asbest est imprégnée d'un plasma liquide et cousue dans la doublure des fameuses tenues spéciales. Parcou-

rue par une induction énergétique, ce réseau fibreux retrouve ses propriétés homéothermes.

L'asbest se cultive sur à peu près tous les mondes de l'Empire Millénique, mais elle est surtout originaire de Carrius où les Seniorhotts l'utilisent depuis des siècles.

Aurum

Métal cristallin (Am) précieux d'un jaune brillant, inaltérable à l'air et à l'eau, fondant à 1 064°. L'aurum est le plus ductile et le plus malléable des métaux du Troisième Quadrant. On peut le réduire en feuilles d'une épaisseur de 1/10 000° de millimètre. Sa densité est de 19,5. Très bon conducteur de la chaleur et de l'induction énergétique, inattaquable par les acides et insoluble.

Une fois sublimé par fission atomique, l'aurum est utilisé dans la fabrication des capteurs cosmiques qui alimentent les astronefs. Fusionné avec des particules de Cyprium, le plasma d'aurum entre dans le processus de fabrication des panneaux hélioniques.

L'aurum se trouve sous forme de pépites (aurites) noyées dans les nappes de sables aurifères de Carrius. Cela a conféré un statut particulier à cette planète.

Cyprium

Métal cristallin (Cm) de couleur orange-brun, malléable et ductile, principal conducteur d'induction énergétique. Le Cyprium existe dans la nature à l'état natif (cyprites) ou combiné à différents corps, notamment aux sulfures. De densité 8.94, il fond à 1 084°. D'une faible dureté, il est, après l'aurum, le meilleur conducteur d'induction énergétique. Inaltérable à l'eau ou à la vapeur d'eau, il sert à la fabrication de nombreux objets : câbles, guide-ondes, récipients culinaires, etc.). Une fois cryogénisé, le Cyprium devient un supraconducteur énergétique employé dans les répulseurs magnétiques et les lasers.



On trouve des mines cyprifères uniquement sur Hermes.

Eritroxilac

L'eritroxilac est une plante endémique de Gynesia de la famille des linales. Elle joue un rôle important dans la culture homocanine, à travers ses utilisations rituelles ou médicinales. Une puissante drogue hallucinogène est extraite de ses feuilles. Les savants impériaux sont partagés sur les origines de l'arbuste mais s'entendent pour dénommer *troxin*, la substance à mâcher que fournit la plante. Cette drogue est appelée *mama inala* en dialecte local utilisé par les Amazones stellaires qui en sont devenues elles aussi des consommatrices.

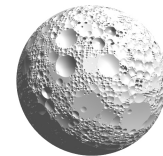
L'eritroxilac pousse à l'état sauvage uniquement dans les plaines dégagées de Gynesia car elle a besoin du peu de lumière qui traverse l'épaisse couche nuageuse de la planète. Ses feuilles contiennent des alcaloïdes, dont la majorité des principes actifs sont utilisés en pharmacologie. Mais de base, la *troxin* est la drogue naturelle employée par les Homocanins avant d'aller chasser l'amib. Les guerrières amazones utilisent aussi cette drogue lors de rites de passage.



Iridium

Minéral précieux, blanc grisâtre, très dense (15). La principale propriété de cette roche spongieuse est son excellente isolation énergétique. L'iridium entre dans la fabrication des coques de batteries énergétiques et dans l'isolation des circuits de puissance.

Ce minéral d'origine volcanique se trouve à l'état naturel souillé uniquement dans les profondes vallées de Hermes.



Lith

Matière minérale dure et fusible à plus de 3 000°. Concassée et mélangée à divers liants chimiques, la Lith entre dans la composition de la Bétonit, ciment employé en bâtiment. Une fois traitée, cette roche peut aussi servir à la fabrication des céramiques en cryogénie.



La Lith est la composante fondamentale de la croûte terrestre d'une planète tellurique de la galaxie Andromak. Il est donc normale de la trouver à l'état naturel sur toutes les planètes de l'Empire Millénaire.

Malvak

Plante xylogène géante originaire de Gynesia, de l'ordre des andansonias, dont le tronc est ventru et le bois mou gorgé d'eau (les autochtones l'appellent pour cela « arbre-amphore »), lui donnant une allure caractéristique. Le Malvak est généralement très massif et peut atteindre 50 mètres de haut et plus de 75 mètres de circonférence ; son diamètre pouvant atteindre 24 mètres. Il présente au sommet du tronc une couronne de branches irrégulières et dépourvues de feuilles une bonne partie de l'année locale (en tout cas, les feuilles sont absentes tout au long de la périhélie), c'est une des explications à son appellation « gros'arbre tourni » par les tribus homocanines car il paraît avoir été retourné tête en bas.



L'écorce du Malvak est fibreuse, grise et écaillée, ce qui lui confère un aspect reptilien lorsqu'elle est vue de loin, quelquefois irrégulièrement tuberculée. Elle a la particularité de pouvoir se régénérer rapidement. Le bois est mou et spongieux. Cette capacité particulière de régénération a permis aux tribus arboricoles des forêts de Barthelima de se servir du Malvak comme structure porteuse de leurs habitations.

Le Malvak a un caractère botanique unique dans le genre : des fleurs blanches pendantes, au contraire des autres espèces à fleurs érigées. Ces fleurs sont suspendues au bout d'un long pédoncule. La floraison a lieu durant les deux premières périodes de la périhélie.

Le fruit du Malvak (pomme de pain) se présente sous une forme oblongue. Ce fruit est entouré d'une coque assez dure, ligneuse, et contient des graines enrobées d'une pulpe hydratante.

Marmor

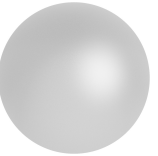
Roche métamorphique résultant de la transformation d'un calcaire, dure, souvent veinée de couleurs variées, capable de recevoir un beau poli et qui est très employée dans les arts. Transformé en poudre, le Marmor entre dans la composition des céramiques à haute résistance mécanique et thermique.



Le Marmor se trouve à l'état naturel sur la majorité des planètes du Troisième Quadrant, sauf sur Hermes et Calcinera.

Nakar

Le Nakar constitue le revêtement intérieur de certaines coquilles de mollusques, composé de cristaux silicates et de chitine, d'aspect translucide. C'est un produit recherché depuis longtemps pour la décoration, la marqueterie, la confection de bijoux ou de boutons, au point que certains coquillages ont localement disparu. Certains sont élevés pour leur Nakar qui résiste mieux aux acides que la coquille et se reconstitue lorsqu'il est percé ou abîmé chez le coquillage vivant.

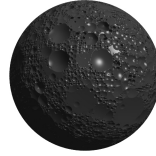


Lorsqu'un élément étranger irritant entre dans la coquille de ces mollusques, ceux-ci secrètent également du Nakar, couche après couche, tout autour afin de s'en protéger, formant ainsi une ou plusieurs perles.

Contrairement aux autres couches de la coquille, le Nakar est synthétisée par le mollusque tout au long de sa vie.

Nobelium

Métal cristallin (Nm) très dense (21), de couleur noir brillant non fusible, peu ductile et instable. Une fois polarisé par un puissant bombardement magnétique aux protons, les atomes de Nobelium deviennent bistables et s'opposent alors symétriquement pour former de l'antimatière. Une fois calibré et scindé en pépites jumelles, le Nobelium devient le composant principal des charges nucléiques et entre dans la fabrication des armes à antimatière et des Nanopiles. La fission contrôlée du Nobelium radio-actif est utilisée dans le fonctionnement des centrales énergétiques.



Ce métal rare se trouve à l'état inerte sous formes d'amalgames cristallins hétérogènes (nodules) sur les fonds marins d'Antarius, et de pépites radioactives dans la ceinture d'astéroïdes Beltegeuse (roman *Extrastellaires*)

Plum

Métal (Pm) dense, d'un gris bleuâtre. De densité 11.3, le Plum fond à 327° et entre en ébullition à 1 740°. On le trouve dans la nature surtout à l'état de sulfures (galens) sur à peu près tous les mondes de l'Empire Millénique. Il se présente souvent allié à l'argyroz. Le Plum est utilisé :



- en feuilles, pour doubler la coque des casques des armures de combat impériales, car c'est un excellent isolant psychomagnétique (Psionic)
- en solution ionique dans la composition de produits pharmaceutiques comme anesthésiant
- sublimé, dans la fabrication des verrières blindées sur les vaisseaux de guerre.

Mais le Plum est surtout employé comme isolant vibratoire et magnétique pour la fabrication des circuits énergétiques à haute puissance.

Polymer

Gomme plastique issue du traitement chimique de la sève de Xulon (voir plus loin) liée à un caoutchouc de synthèse. Une fois cuit et moulé à chaud, le Polymer est employé dans l'industrie domestique. Après un traitement chimique de surface, les feuilles de Polymer servent à la confection des dômes et des couvertures de survie, ainsi qu'à la fabrication des jupes pneumatiques des aéroglisseurs. Injecté à froid sous forme de mousse, le Polymer sert à la confection des combinaisons de tenues spéciales et habille les manches et pommeaux des armes individuelles et outils. Lié à de la poudre de Marmor, le Polymer devient une résine époxyde – appelée *Bakelitt* – à très haute résistance mécanique tout en gardant une densité relativement faible. Sous cette forme, ce Polymer sert à la fabrication de structures porteuses dans le bâtiment moderne et dans la fabrication des armes. Depuis peu, la *Bakelitt* est entrée dans la fabrication des scaphandres d'assaut **SHA-6** des Mariners impériaux.



Quayah

Plante xylogène qui se distingue par son volume. Le Quayah peut atteindre cent mètres de hauteur en moyenne mais son diamètre n'exécède pas sept mètres. De plus, le Quayah peut vivre plusieurs milliers d'années. Ainsi, une étude dendrochronologique attribue un âge de 3 500 ans à un spécimen de la forêt de Lutecia, sur Barthelima. Ces qualités font de cet arbre, vénéré par les tribus andogunes, le géant du règne végétal. Certaines espèces de Quayah dépassent largement les cent mètres de haut dans les immenses forêts tropicales de Gynesia.



Shett

Métal cristallin (St) tenace et malléable, de densité 7.87, fondant à 1 535°, largement utilisé dans la technologie et l'industrie métallurgique sous forme d'alliages, d'aciers et de fontes.



Le Shett pur, dit « ferdou », est capable de s'aimer sous l'induction d'une énergie photomagnétique. Il entre ainsi dans la fabrication des DRAM. Une fois moulé, le Shett sert à la fabrication des répulseurs magnétiques en constituant le noyau des bobines inductives. Très ductile, mais en même temps très résistant, ce métal commun se travaille facilement à chaud ou à froid. On trouve le plus souvent le shett sous forme d'oxydes ou de sulfures. Traité dans les fourneaux à plasma, le minerai donne la fonte que l'on transforme ensuite en fer ou en acier. Le Shett s'oxyde rapidement dans l'air humide en formant de la rouille. Les objets en Shett sont généralement traités en surface par des produits isolants, ou moulés avec d'autres métaux inoxydables ou des liants galvaniques. Suivant un procédé chimique récent, le Shett transformé en acier et lié avec du Polymer donne un alliage appelé « plastacier ». Ce nouvel alliage sert aujourd'hui à la fabrication des coques de véhicules de tourisme et de nombreux appareils ménagers.

Le Shett est principalement exploité dans les mines ferriques de Barthelima, Antarius et de Sierra, et de leurs lunes.

Silicat

Sel minéral (SiO_3) formé à partir d'une molécule élémentaire de trioxin et d'un atome de Silicum (voir plus loin). Le Silicat est en fait un minéral organique, composant fondamental des vies non bioénergétiques ; il entre à l'état primaire dans la composition de la majorité des roches magmatiques (Lith) et métamorphiques (Marmor). Le Silicat est donc présent dans la majorité des planètes de la galaxie Andromak.



De par son schéma moléculaire simple, le sel de Silicat – ou *Sillis* – est aujourd'hui reproduit synthétiquement pour réaliser de nouveaux composants optiques et électroniques. Cela a évité l'extermination des animaux produisant du Silicat pur comme le Lumric et le Polypus : voir le chapitre *Créatures*).

Silicum

Cristal métalloïde (Si) de densité 2.35, d'une couleur gris clair à l'état cristallin fusible vers 2 000° et se sublimant au four énergétique.

Présent dans la nature sous forme de *sillis* (grains de sables), le Silicum est surtout exploité dans le vaste désert de Carrius. On le trouve aussi à l'état de verre minéral dans les vallées soufrées de Hermes. Moulé avec des impuretés alcalines, le Silicum sert à la fabrication du verre industriel. Une fois purifié par induction magnétique, le Silicum entre dans la fabrication des composants optiques en Photonie, et lié à du Silicat, à la confection des Cabloptiques à haut rendement. Une fois cristallisé et dopé par des isotopes radio-actifs, le Silicum devient le composant principal des microprocesseurs et autres circuits intégrés utilisés en médiatique, comme les puces photoniques des Memocartes. Le cristal de Silicum est aussi le composant de base du Sabroplasma (couleur jaune).



À l'état naturel, le Silicum peut être mélangé à des *aurites* pour former des nappes aurifères, sources de l'Aurum, sur Carrius et Tyrانيا.

Depuis peu, le sable analysé sur Tyrانيا a montré une présence d'une extrême pureté de Silicum. Mais son exploitation est bien sûr impossible car Tyrانيا est pour l'instant le repaire des Pirates de l'espace...

Smaragdyt

Minéral cristallin précieux, transparent et rouge vermillon. La particularité de ce cristal est que sa structure atomique lui permet, une fois induite par un puissant champ énergétique, d'émettre un faisceau cohérent d'énergie pure. La Smaragdyt est utilisée dans tous les instruments à laser (armes, ustensiles) sous forme de pépites calibrées appelées rubis. La Smaragdyt se trouve dans la nature sous forme de cristaux rouges souillés, uniquement dans les mines rubifères d'Antarius. Le cristal de Samragdyt entre dans la fabrication du Sabroplasma (couleur rouge).



Solanac

Le Solanac est une espèce de plante dicotylédone annuelle de la famille des Nicotiana, originaire des plaines de Barthelima, largement cultivée pour ses feuilles sé-

chées, riches en Narcotic (alcaloïde toxique), qui servent à la préparation du tabac manufacturé.

La racine, du type pivotant, est longue et fibreuse. La tige dressée, de section circulaire, pubescente et visqueuse au toucher, se ramifie surtout près de son extrémité supérieure. Les feuilles nombreuses, entières, grandes, fragiles, sont alternes, sessiles, un peu décourbées, de forme ovale à lancéolée, à pointe aigüe et de couleur vert pâle. Au toucher, elles sont visqueuses comme la tige. Elles exhalent un parfum légèrement âcre, due au Narcotic, dont la saveur est agressive et l'odeur intense. Les fleurs sont vert-jaunâtre, blanches ou rosées selon la variété, avec un calice réduit et une corolle pubescente, à cinq lobes ovales. C'est l'extrémité de la corolle qui est colorée, le tube restant toujours verdâtre. Elles sont groupées en panicules lâches. La plante est hermaphrodite, chaque pied portant des fleurs des deux sexes. La pollinisation, entomophile, est assurée principalement par les insectes. Elles apparaissent au début de la périhélie. Le fruit, qui se forme jusqu'à la fin de la saison estivale, est une capsule ovoïde à déhiscence septicide. Il renferme de nombreuses petites graines.



Le Solanac est cultivé sur à peu près tous les mondes de l'Empire Millénique, et même sur Gynesia par les tribus homocanines. Ce qui a instauré un commerce profitable entre les Homocanins et les Amazones stellaires.

Spath

Minerai cristallin précieux très brillant, extrêmement dure et incolore. Le spath peut rayer tous les matériaux connus sans être altéré. Son indice de réfraction est très élevé. Fondu dans les fours spéciaux à plasma, ce minerai noble est extrudé en tiges capillaires entrant ainsi dans la fabrication des circuits photoniques et des composants optiques supraconducteurs. Le spath est particulièrement employé pour la conception des optiques de précision dans les lasers.



Ce minerai rare ne se trouve que dans les montagnes soufrées de Hermes et dans les couches tectoniques de Carrius. Le cristal de spath entre dans la fabrication de base du Sabroplasma (couleur blanche).

Tantalium

Métal silicate (Tm) blanc, dur, fondant à 1 800°, de densité 4.5, dont la molécule contient des atomes de Silicum. Le Tantalium est le métal le plus résistant de tous les métaux connus. Il est surtout employé pour le blindage des astronefs de guerre et des tenues spéciales. Une fois laminé à froid en feuilles, le Tantalium est à la base de la fabrication des obturateurs intégrés dans les canons à laser.



Sous forme de minerai, le Tantalium se trouve à l'état pur dans les mines tantalières de Barthelima et de Sierra, et de leurs lunes.

Xulon

Un Xulon est une plante xylogène commune capable de se développer par elle-même en hauteur, en général au-delà de sept mètres.

Le Xulon acquière par croissance secondaire une structure rigide composée d'un tronc qui généralement se ramifie en formant des branches. Le développement en hauteur et la ramification des branches permettent au Xulon d'augmenter sa capacité d'exploitation de l'espace aérien. La position des feuilles sur plusieurs niveaux permet au Xulon de multiplier la surface d'échange pour la photosynthèse. Le Xulon est une plante pérenne la plus répandue sur les mondes de l'Empire Millénique qui vit de plusieurs années à plusieurs décennies.



Plus que tous les autres plantes de cette espèce, le Xulon joue un rôle majeur dans le fonctionnement écologique d'une planète, en raison de sa capacité à stocker

l'énergie des étoiles, à prendre une part active dans le cycle de l'énergie pure et à fournir la trioxin, gaz vital pour tous les êtres bioénergétiques.

Le Xulon constitue aussi pour les peuples de l'Empire Millénique une ressource considérable de matériaux (principalement du bois), de denrées (notamment des fruits) et de multiples services. Ils occupent dans presque toutes les cultures autochtones une place réelle et symbolique importante.

Normes de navigation

Quand on se trouve aux commandes d'un véhicule ou d'un astronef, il ne suffit pas de savoir le piloter pour se rendre à une destination. Il existe des moyens pour se repérer afin de diriger son appareil dans la bonne direction. Tous les vaisseaux disposent de senseurs divers qui leur permettent de connaître leur position dans l'espace suivant un système géométrique propre aux normes andromon.

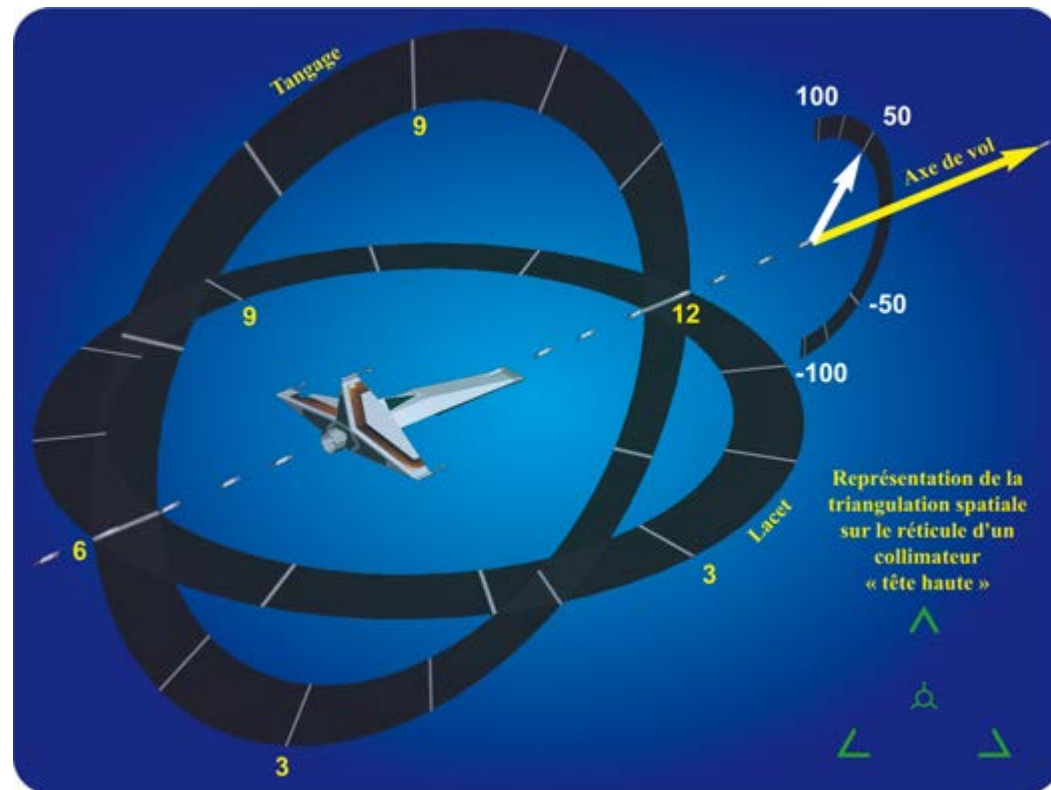
Voici donc une approche des différentes normes de navigation mises à la disposition des pilotes et navigateurs de vaisseaux.

Visualisation du vol spatial

Les astronefs, et en particulier les bâtiments de guerre, emploient un système tridimensionnel de visualisation de la configuration de vol. Ce système, appelé communément « triangulation », est basé sur la représentation virtuelle de deux plans de vol perpendiculaires couplés à un vecteur. En effet, dans l'espace, on ne possède aucune référence de « haut » et de « bas ». Toute la triangulation de coordonnées spatiales a pour origine le centre pondéral de l'astronef. C'est d'ailleurs à cet endroit où se trouve la centrale inertielle de l'appareil reliée au Computeur. Cet appareillage a pour fonction de connaître la configuration relative de vol de l'astronef, quelle que soit sa position dans l'espace.

Triangulation

La configuration de vol d'un astronef est construite suivant, tout d'abord, un plan horizontal gradué de 1 à 12, dont le dernier chiffre est situé à l'avant de l'appareil, soit dans le sens de vol. Ce plan représente ainsi le « lacet » de l'astronef. Ensuite, il y a le plan perpendiculaire au premier, gradué lui aussi de 1 à 12, le 12 étant superposé à celui de premier plan. Ce second plan représente le « tangage » de l'appareil. Enfin, pour représenter l'angle relatif de vol, un vecteur a été utilisé. L'origine de ce vecteur se trouve sur l'axe de vol de l'astronef et pivote par rapport à celui-ci sur un plan virtuel perpendiculaire à cet axe, gradué de 0 à 100 (vers le « haut » ou



vol *positif*) et de **0** à **-100** (vers le « bas » ou vol *néglatif*). L'énoncé d'une telle configuration géométrique se présente comme suit.

Un astronef vole en Lacet 12, en Tangage 10 et en vecteur de vol 25. Sa configuration le représente en vol tout droit dit « azimutal », en légère montée inclinée d'un quart de tour sur la droite. Dans ce cas, on énoncera : astronef en 12.10 vecteur 25.

Pour que cette configuration de vol soit complète, il faut préciser la vitesse instantanée de l'appareil. Ainsi, il suffit d'ajouter à la suite de la configuration de vol, la vitesse en Célérité ; soit : 12.10 vecteur 25-09 (0,9 ce).

Coordonnées spatiales

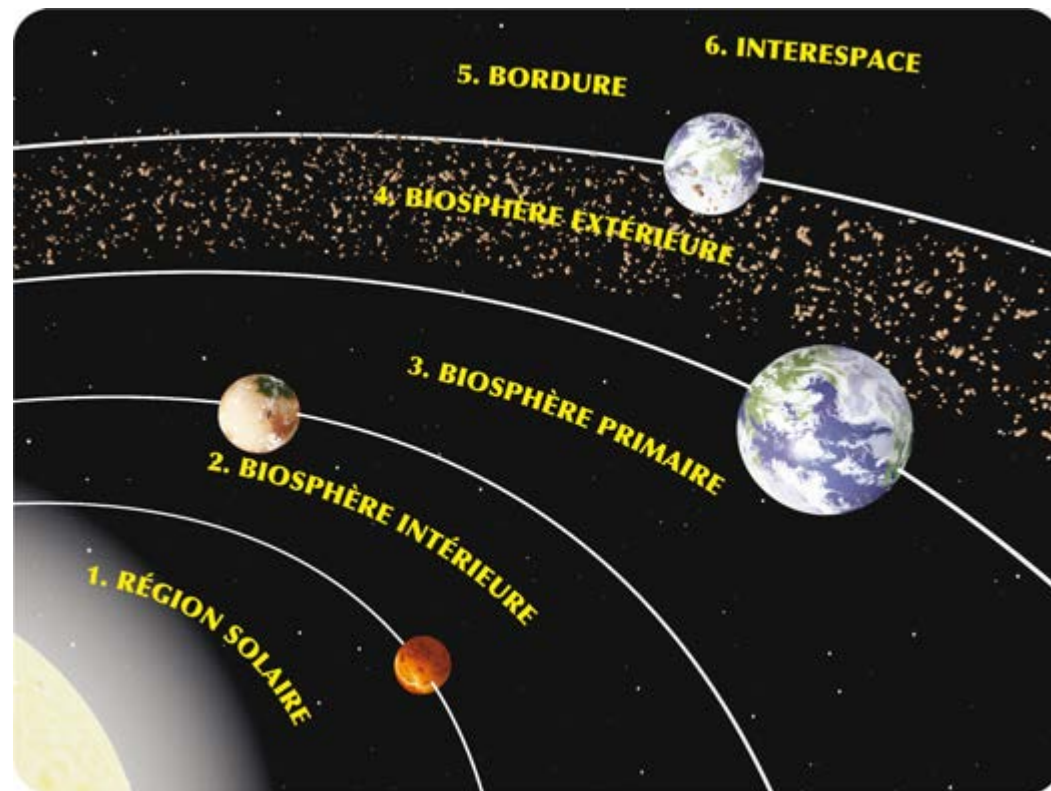
Dans l'espace, pour situer un corps céleste (planète, astronef) on a découpé le vide spatial en secteurs parallélépipédiques de trois cent mille kilomètres de côté. Ce procédé a été inventé par les premiers explorateurs impériaux pour chacun des systèmes solaires connus du Troisième Quadrant. La numérotation a été effectuée à partir de chaque soleil de chacun des deux systèmes impériaux jusqu'à leur périphérie, en spirale par la droite, soit dans le sens inverse de rotation de la galaxie.

Régions stellaires

Les systèmes habités du Troisième Quadrant ont été divisés par les astronomes impériaux en six régions, allant de la zone à proximité de leur étoile jusqu'aux frontières du système.

Région Solaire. La région solaire occupe une position centrale dans un système, parcourue par les vents radioactifs et les langues de gaz incandescentes nées d'éruptions à la surface de l'étoile. Les planètes de ce périmètre sont presque toujours des mondes inhospitaliers où règnent des températures très élevées.

Biosphère Intérieure. En s'éloignant de l'étoile, on trouve des planètes plus hospitalières, bien que leurs atmosphères ne soient encore souvent ténues. C'est néanmoins le milieu qui voit l'apparition des premières colonies impériales.



Biosphère Primaire. Un équilibre fragile est enfin atteint entre la chaleur ardente du soleil et le froid glacial du vide dans la biosphère primaire. C'est là que se rencontrent les planètes gouvernementales Barthelima et Sierra, et très logiquement la plus grande partie des défenses spatiales.

Biosphère Extérieure. Les abords du système sont le domaine des champs d'astéroïdes *Beltegeuse* et *Cingulum*. C'est le passage obligé pour les vols en hyperspace.

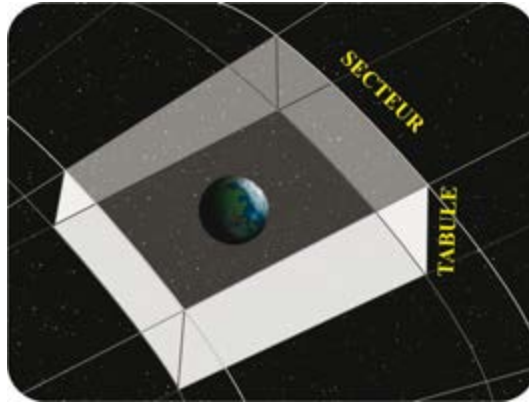
Bordure. Les confins du système sont le domaine des planètes trop froides pour accueillir la vie.

Interespace. Les systèmes Orlesia et Omega délimitent des points de sortie par des portes spatiotemporelles.

Positionnement par tabulation

Chacun des systèmes solaires possède une certaine épaisseur qui approche l'année-lumière, soit plus de neuf mille quatre cent soixante milliards huit cent millions de kilomètres ! De ce fait, les secteurs ont été empilés virtuellement en différentes couches de trois cent mille kilomètres d'épaisseur, soit en Parsek. Ces couches spatiales sont appelées « tabules ».

Ainsi, par exemple, un corps céleste situé dans le système Orlesia a pour coordonnées spatiales :

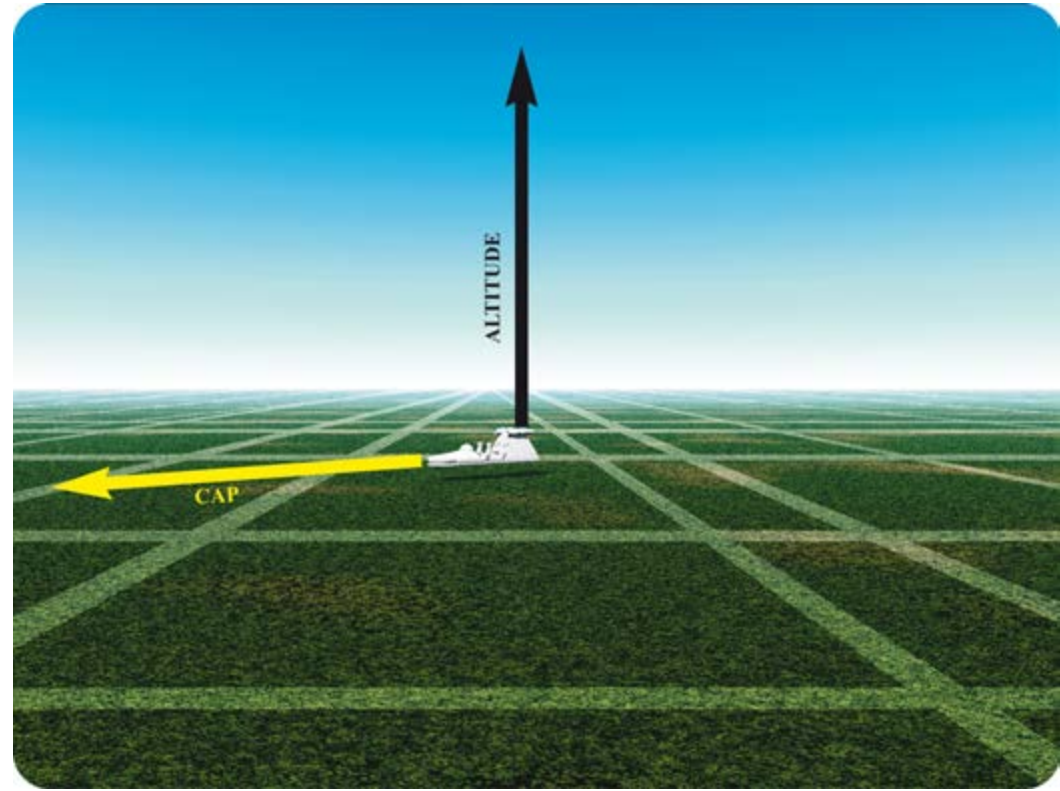


Planète Barthelima, secteur 490.3 tabule 2

Le premier nombre indique la distance orbitale en Parsek, suivi du chiffre **3** indiquant la région solaire en partant du centre du système (dans le cas de Barthelima, c'est la Biosphère primaire). Le tabule est donc la couche où se situe la planète. Si les coordonnées spatiales représente un astronef, en particulier un croiseur, sa configuration de vol sera énoncée à la suite de ces coordonnées. Ces dernières constituent les paramètres primordiaux pour calculer un « saut » en hyperspace.

Coordonnées terrestres

Par « coordonnées terrestres », il faut bien entendre les coordonnées sur la surface d'une planète. En effet, pour se positionner exactement sur le sol de celle-ci, les



troupes, ainsi que tous les conducteurs de véhicules et les pilotes d'astronefs, emploient un procédé de coordonnées appelé QSI (Quadrillage de Surface Intégrale). En clair, cela signifie que le sol d'une planète est virtuellement quadrillée en surfaces de cent mètres de côté avec une donnée d'altitude.

Par exemple, les coordonnées d'un objet quelconque posé sur le sol d'une planète se présente comme suit :

Secteur 322B-0

La lettre « B » signifie Bore (nord). Le chiffre zéro signifie l'altitude actuel de l'objet, par rapport au niveau de l'océan.

Si les coordonnées désignent un objet en mouvement comme un véhicule, elles seront énoncées comme suit :

Secteur 322B-1-90/11

Le dernier nombre indique donc la vitesse du véhicule exprimée en Nod, suivi du cap selon le lacet (voir page précédente).

Pour les astronefs évoluant dans l'atmosphère, les coordonnées seront plus complexes car elles reprennent la configuration de vol présentée en page précédente :

Secteur 322B-1.1-12.10 vecteur 25-1

Cette fois, le dernier chiffre, qui est celui de la vitesse aérienne de l'astronef, sera non pas en Célérité mais en Sonic.

Tous les appareils et senseurs topographiques utilisent une base de calcul utilisant le système QSI, comme les Compumaps (voir le chapitre ***Équipement***) et les calculateurs à bord des vaisseaux.

Infrastructures impériales

Fondé depuis près de deux mille années standards, l'Empire Millénique s'étend actuellement sur deux systèmes solaires, ayant colonisé cinq mondes. Chaque planète est sous la tutelle d'une capitale où siège un gouverneur impérial et ses conseillers. La planète gouvernementale Barthelima possède la plus grande capitale où siège l'Empereur. Chacune des capitales planétaires a sous sa juridiction un certain nombre de mégapoles et de cités impériales, gérées par un légat. Ensuite, on trouve un grand nombre de bourgs et de bleds plus ou moins isolés à la tête desquels se trouvent des dignitaires impériaux commandités par le légat le plus proche géographiquement.

Cités impériales

Les cités impériales sont classées en trois catégories, suivant l'importance de leur superficie et de leur population.

Il y a tout d'abord les capitales planétaires qui abritent le gouverneur et ses conseillers. Ces capitales sont immenses et représentent



généralement plus d'un millions d'âmes, toutes races confondues. Ces grandes cités cosmopolites disposent d'un astroport interstellaire, d'un relais technique, d'une grande base spatiale et d'une garnison impériale importante.

Sous la tutelle directe de la capitale planétaire se trouvent les mégapoles et les cités. Ces grandes villes de quelques centaines de milliers d'habitants sont en fait des répliques à moindre échelle des capitales. Elles disposent quant à elles d'un astroport ou d'un simple spatio-drome qui constitue



en fait le relais technique dont elles dépendent. Elles sont généralement protégées par une unité spatiale de la Flotte et d'une petite garnison impériale.

En plus grand nombre, on trouve les bourgs et les bleds de quelques centaines d'habitants qui sont bâtis de façon plus anarchique et ne disposent d'aucune installation particulière. Certains de ces villages sont construits autour d'un sanctuaire millénique dont ils dépendent et ne rassemblent que des fidèles de l'Ordre du Millénium, plus communément appelés « odems ». Certains de ces villages se sont développés autour d'un embarcadère qui servait jadis pour les liaisons maritimes et qui, aujourd'hui, sert de spatio-drome.

Centralis

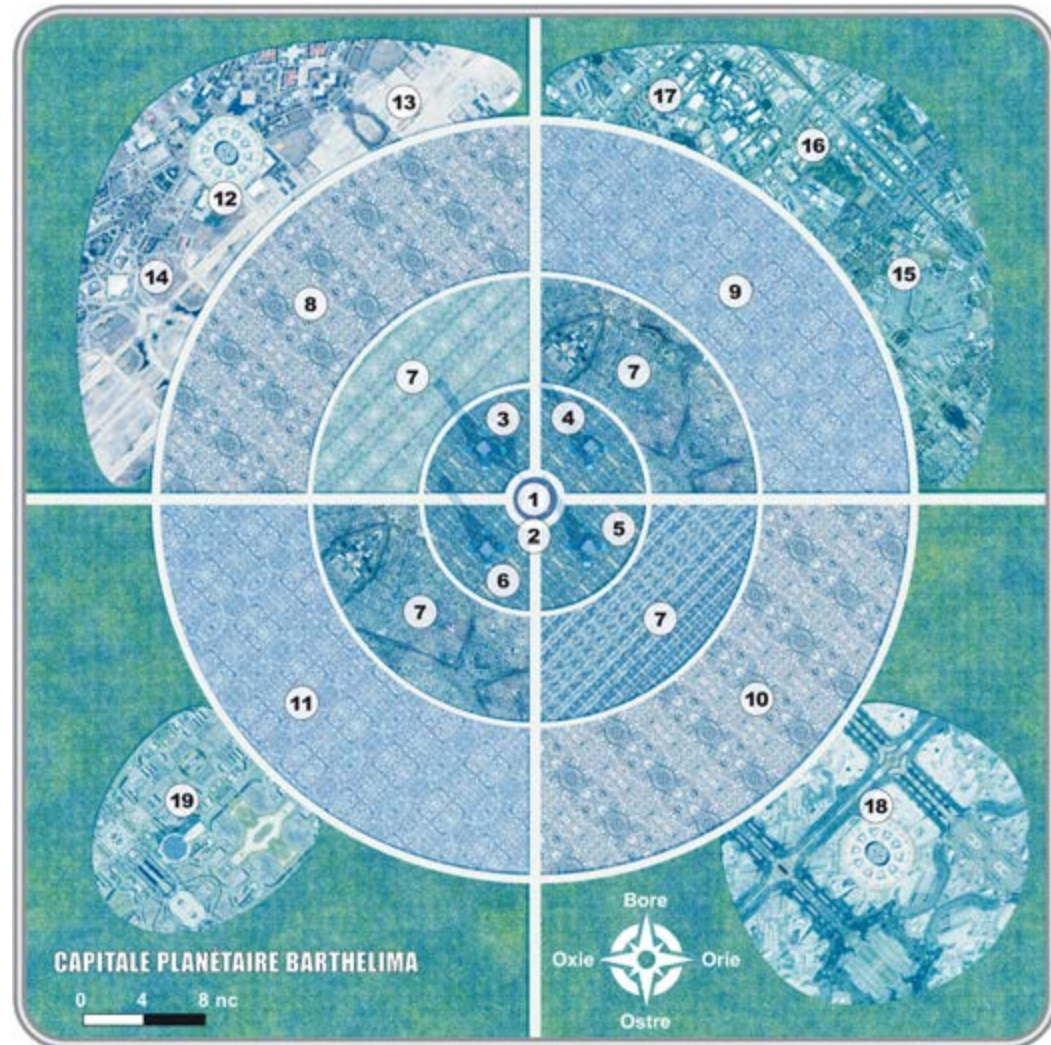
Centralis, capitale de la planète gouvernementale Barthelima et siège de l'Empire Millénique, représente la cité impériale archétype dans son organisation architecturale et sociale. Cette immense cité est bâtie suivant un schéma géométrique stricte

basé sur un réseau de boulevards formant des arrondissements symétriques et concentriques. La ville est partagée par quatre avenues perpendiculaires. Un réseau carroyé de rues vient compléter le schéma urbain. Cependant, seuls les avenues et les boulevards sont équipés de voies magnétiques.

Centralis est située sur Primalis, le plus important continent de Barthelima, berceau de l'humanité. Depuis plus de mille années standards, cette immense cité cosmopolite se dresse dans la province verdoyante de Lugdenesis, entourée de grandes forêts. À la différence des autres capitales impériales fondées jusqu'à aujourd'hui, les quatre avenues sont terminées et aboutissent vers une autre cité. L'avenue orientale (vers l'ouest) a été cependant la dernière à relier la cité de Totahinn à Mogadann. Cela est la preuve de la jeunesse de cet empire galactique et que ses infrastructures inachevées témoignent de son expansion continue. Ainsi, les trois autres voies magnétiques, plus anciennes, relient les cités de Montesly, Totahinn et Gartempe. Aujourd'hui, Centralis reste la plus importante ville de l'Empire Millénique avec ses huit millions d'habitants sur les huit milliards de citoyens recensés sur tous les mondes impériaux.

Le plan de la page suivante montre une vue aérienne de la cité impériale avec des repères mentionnés dans le texte suivant.

Le centre de la capitale planétaire est occupé par un quartier de haute sécurité où trônent le Palais Impérial et le Palais Millénique [1], les deux structures étant superposées. Ce quartier névralgique est protégé par les différentes phalanges de la Garde Impériale, protection rapprochée de l'Empereur (voir **Les forces en présence**). Le boulevard circulaire interne [2] ne permet en aucun cas l'accès au quartier de haute sécurité et il n'est là que pour permettre la jonction entre les avenues orthogonales. Tout autour du quartier impérial sont disposées quatre grandes tours vitrées où résident les sièges sociaux de la plupart des compagnies impériales. Chacune de ces tours mesurent plus de trois cents mètres ce qui représente cent vingt étages. Le premier arrondissement [3] englobe les zones commerciales. La zone boréale regroupe le siège social de la Compagnie Impériale des Technologies Astronautiques et Spatiales (CITAS) avec ses différentes agences techniques. La banlieue de Centralis regorge d'habitations standards et quelque peu anarchiques constituant la population urbaine la moins favorisée de la cité. En périphérie externe de la capitale planétaire, sur le pourtour de la Rociade, sont disposées diverses ins-



tallations dont certaines peuvent avoir la taille d'une ville moyenne. Il y a d'abord, au nord, la base spatiale BSF-900 [12] abritant le personnel d'une flottille de com-

bat complète, ainsi que l'état-major de la Flotte Impériale et ses différents quartiers généraux. Sa vaste plateforme de 36 kilomètres au carré peut accueillir des cargos et, en cas d'urgence, un aviso. Sont accolés à cette base militaire un immense dépôt de munitions, d'armes et de pièces détachées constituant l'arsenal de la Flotte [13] ; ainsi que le campus [14] où logent tous les personnels de la base. zone orientale [4] renferme les bureaux des Cessions Impériales (CI) entourés des principaux stands commerciaux civils et militaires. C'est dans la zone australe [5] que réside le siège social de la Compagnie Impériale du Tourisme Interstellaire (CITI) avec ses principales agences de voyages et de ses plus importantes stations de taxis urbains. Enfin, la zone occidentale [6] abrite le siège social de la Compagnie Impériale de l'Éducation (CIE) avec ses différents rectorats, ainsi que les différents quartiers résidentiels où vivent les fonctionnaires travaillant au sein des grandes compagnies impériales.

Le deuxième arrondissement de Centralis [7] est occupé par les quartiers résidentiels et représente 70 % de l'agglomération. Cet arrondissement regroupe tous les citoyens impériaux ayant une activité dont les plus importants et les plus riches sont logés dans les résidences de la zone boréale.

Le troisième arrondissement regroupe tous les entrepôts et les industries, noyau économique de la planète et d'une partie de l'Empire Millénique. Les zones boréales [8] abritent tous les principaux entrepôts de ravitaillement. Les zones australes [10] regroupent plutôt les dépôts techniques représentant tous les éléments mécaniques industriels ainsi que les parcs neufs et d'occasion des vaisseaux civils. Les zones industrielles orientales [9] rassemblent toutes les usines de traitement et les raffineries. Les zones industrielles [11] constituent un quartier de haute sécurité car elles abritent toutes les plus importantes usines de production aussi bien dans le domaine civil que militaire.

La Rocade occidentale de la capitale est occupée par une importante garnison impériale [15] abritant une compagnie de l'Infanterie et de la Milice ; ainsi que l'état-major des Troupes Impériales et ses différents quartiers généraux. Tout comme la base spatiale, la garnison dispose d'une cité dortoir [16] pour les troupes et d'un campus [17] pour les officiers.

Dans la banlieue, au sud de la capitale, s'étale l'astroport interstellaire [18] dont les deux fonctions principales sont le tourisme et le commerce. Son immense plateforme d'atterrissage est similaire à celle de la base spatiale et peut accueillir plusieurs astronefs de transport comme les navettes, les paquebots et les cargos spatiaux. Son astrogare peut accueillir plusieurs milliers de voyageurs en transit par jour tandis que ses docks peuvent transférer plusieurs milliers de tonnes de marchandises diverses. L'astroport de Centralis est actuellement la plus importante plateforme spatiale de l'Empire Millénique.

Enfin, dans la périphérie orientale de la capitale, se trouve le plus grand des relais techniques [19]. Cette énorme station est composée d'une plateforme équivalente à celle de l'astroport interstellaire et de différents entrepôts de pièces détachées. La piste peut accueillir en cale sèche tous les types d'astronefs, sauf les avisos et les croiseurs.

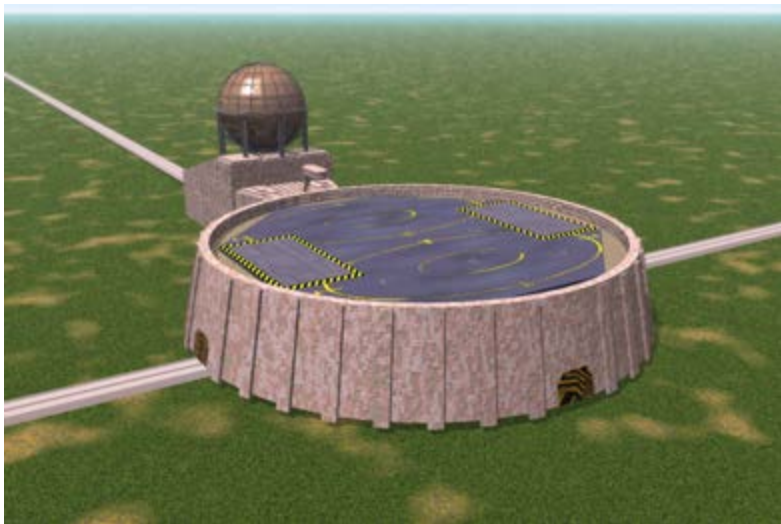
Relais techniques

Chaque planète impériale possède au moins une station technique terrestre dont la mission principale est l'entretien et la réparation des vaisseaux. Ces stations, appelées « relais techniques », sont de véritables ateliers de mise en cale sèche des astronefs civils et militaires. C'est en fait d'immenses bâtisses octogonales dont le toit constitue la plateforme d'atterrissage. Celle-ci peut s'ou-



vrir pour accueillir les astronefs directement dans l'atelier principal. De puissants plots suspenseurs maintiennent l'astronef en lévitation tout le long de sa visite technique.

Les relais techniques, comme celui de Montesly, sont conçus suivant un standard d'infrastructure que l'on retrouve partout. Un centre technique comme celui-ci appelle aussi de nombreux emplois, ce qui fait développer une agglomération à proximité, pour loger les techniciens du relais spatial et

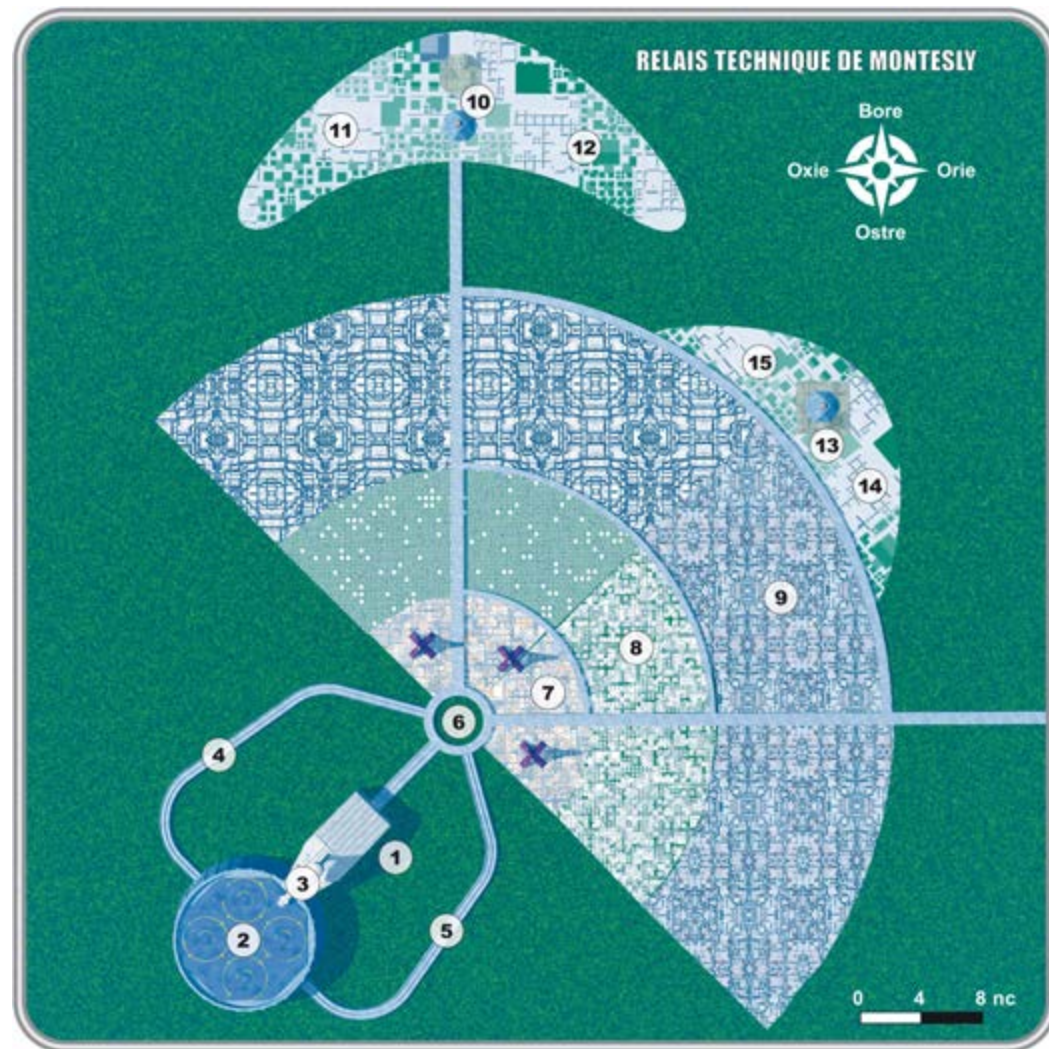


leurs familles. Par ailleurs, un commerce s'installe aussi, ce qui fait grossir cette agglomération prolétaire. Cela devient donc à la fin une véritable cité impériale.

Montesly est l'une de ces cités, et même une mégapole, bâtie autour d'un relais technique et qui n'existe que par lui. Aujourd'hui, Montesly représente le plus important relais technique de tout l'Empire Millénique, en superficie du moins. La cité possède actuellement une population de près de trois millions d'habitants dont la majorité sont des techniciens. Comme toutes les cités impériales de cette catégorie, Montesly est protégée par une garnison impériale et une base spatiale.

Le plan ci-contre montre une vue aérienne du relais spatial avec des repères mentionnés dans le texte suivant.

La plateforme de Montesly a été construite sur la côte occidentale du continent Primalis, dans la province de Civitasis, au bord du fleuve Mishigann. Comme tous les



relais techniques, Montesly ne représente que la moitié du schéma urbain d'une capitale planétaire et ne possède que deux avenues orthogonales. Dans le cas de

Montesly, une seule est opérationnelle et se dirige vers l'est pour rejoindre la capitale Centralis, tandis que l'autre ne permet que l'accès (limité) à la base spatiale.

Le spatiodrome de Montesly [1] comprend une plate-forme escamotable [2], une capitainerie [3] avec sa tour de contrôle pour la régulation des vols commerciaux et les escales techniques, ainsi qu'une multitude d'ateliers en son sein. Deux voies d'accès permettent la circulation des voyageurs [4] et des véhicules en révision [5]. Dans la capitainerie se trouve également une brigade de la Milice Impériale et un bureau des Services impériaux du Renseignement (SIR).

Le centre de la cité de Montesly [6] est occupé par trois tours administratives dont l'une d'entre-elles abrite le Légat et ses conseillers. Pour les arrondissements, c'est le même schéma urbain que les cités impériales. Le premier arrondissement [7] constitue la zone commerciale, le second [8], les zones résidentielles et le dernier [9], les entrepôts ainsi que quelques usines. Au bord de la Rcade boréale, on trouve la base spatiale BSF-700 [10] de la 2^e Flotte Impériale avec son arsenal [11] et son campus militaire [12]. À l'ouest du périphérique externe se dresse une garnison impériale des Troupes [13] avec sa cité-dortoir [14] et son campus d'officiers [15].

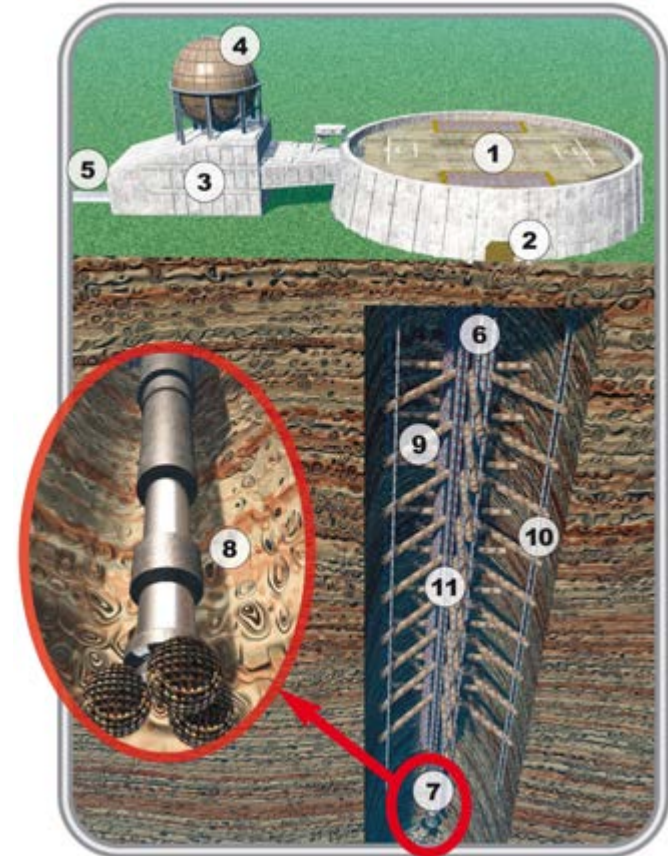
Centres miniers

Les centres miniers sont des domaines d'exploitation des ressources minérales principales gérées par la Compagnie Minière de l'Empire (CME). Ce sont des immenses complexes dont 90 % des infrastructures se trouvent dans le sol à des profondeurs parfois conséquentes, suivant le type de minerai exploité. L'un des plus importants centres miniers se trouve sur la planète gouvernementale Barthelima, dans la province de Lugdenesis, à environ 1 500 kilomètres de Centralis. Le centre minier BAR-210 exploite le plus gros filon de tantalium (voir le chapitre précédent) de l'Empire Millénique. Protégé par une garnison impériale, cette mine industrielle fournit principalement les usines d'armement des Forces de l'Empire ainsi que les ateliers et les chantiers lunaires de la Compagnie Impériale des Technologies Astronautiques et Spatiales (CITAS) fabricant les astronefs de la Flotte.

Le plan ci-après montre une coupe du centre minier avec des repères mentionnés dans le texte suivant.

Le centre minier BAR-210, comme toutes les autres exploitations minières de l'Empire Millénique, est constitué principalement en surface d'un grand spatiodrome [1] de seconde catégorie, c'est-à-dire qu'il peut accueillir des astronefs importants de la classe des cargos spatiaux. La plate-forme d'atterrissage se trouve sur le toit d'une infrastructure en Bétonit armée à une hauteur de soixante mètres, soit un bâtiment de vingt-trois étages. Malgré son importante taille, cette installation ne dispose d'aucun atelier de maintenance et ne peut donc en aucun cas faire le travail d'un relais technique. Trois lourdes portes blindées servent d'issues de secours [2].

La plateforme est reliée à un bâtiment [3] qui abrite les bureaux administratifs et le centre de contrôle de la station. Cette embase supporte une immense coupole [4] couverte de capteurs hélioniques assurant l'alimentation en énergie des installations de surface. Cette source énergétique peut aussi alimenter en secours les installations souterraines de survie. À l'arrière se trouve la voie magnétique barrée par une énorme porte



blindée [5] qui donne l'accès à la zone-vie dans laquelle on trouve un réfectoire, des salles de repos et des vestiaires, ainsi que les appartements du directeur du centre. À l'intérieur même de ce bâtiment se trouve une importante centrale de climatisation qui régénère l'air de la mine et maintient sa température constante.

À la verticale du spatiodrome, vers les entrailles de la planète, se trouvent les fondations de la mine avec son puits de forage [6]. Cet énorme cylindre d'acier brut est composé d'anneaux emboîtés les un dans les autres qui coulisent entre eux au fur et à mesure que l'exploitation s'enfonce. Cette gaine blindée abrite la colonne de forage [7], appelée communément « carotte ». Cette imposante colonne métallique de cinq mètres de diamètre est constituée de cylindres imbriqués en « gigogne ». Cette conception permet à la colonne de forage de modifier sa longueur automatiquement par rapport à l'emplacement du filon minéral. Actuellement, la colonne de la mine BAR-210 mesure 1 198 mètres pour une masse totale de 19 000 tonnes. Au bout de cette colonne se trouve la tête de forage [8] comportant une immense machinerie d'excavation. Elle est composée de haveuses, de robots manipulateurs et de senseurs chimiques.

Le centre minier BAR-210 est constitué de plusieurs niveaux souterrains disposés tous les cinquante mètres, ce qui représente actuellement plus de vingt niveaux. Chaque niveau d'exploitation est traversé par des couloirs techniques [9] convergeant vers le puits de forage. Ces couloirs larges de trois mètres sont équipés de voies magnétiques qui servent pour la circulation des wagonnets de minerais et des équipes de mineurs. Leur longueur est d'environ 200 mètres. En fait, ces couloirs en structures métalliques servent d'étais à l'armature maîtresse de la mine. De part et d'autre de ces couloirs techniques sont disposées des cages de Lifteurs [10]. Ces ascenseurs à répulsion magnétique sont utilisés par le personnel de la mine. Des monte-charges [11] à sustentation magnétique sont aussi installés dans les couloirs, près du puits de forage. Ces monte-charges sont employés pour transporter les containers de minerai ainsi que du matériel lourd.

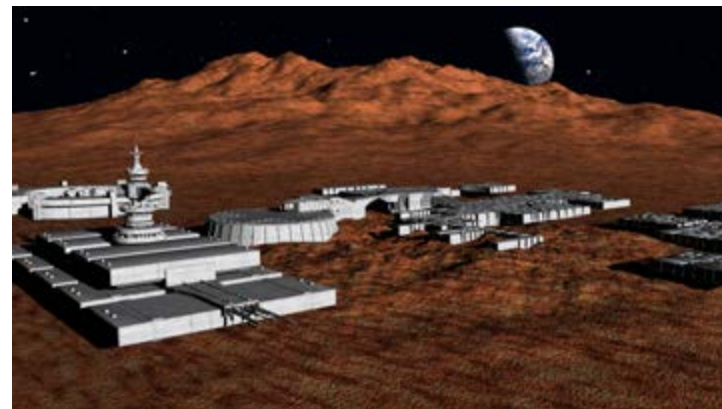
Toutes les installations souterraines du centre minier BAR-210 sont alimentées nuit et jour par une centrale nucléaire dont la puissance est de plusieurs millions de watts. En couplage avec la coupole solaire, le réacteur à antimatière fonctionne à bas régime, ce qui rallonge considérablement la durée de vie de son combustible. Celle-ci est estimée à plus de 500 années standards. L'énergie pure produite par ce

réacteur est stockée dans d'immenses condensateurs capables d'alimenter pendant une journée toutes les installations primaires de la mine (éclairage, ascenseurs, systèmes domestiques, etc.).

Chantiers navals

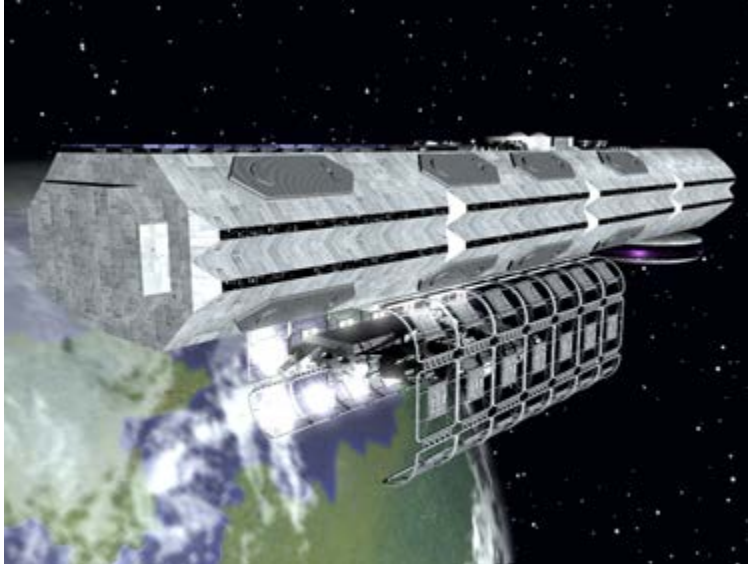
Tous les véhicules et les astronefs de faible tonnage (chasseurs, escorteurs, navettes) sont fabriqués dans les chantiers astronautiques de la Compagnie Impériale des Technologies Astronautiques et Spatiales (CITAS). Ces usines sont réparties en plusieurs ateliers d'assemblage sur Barthelima, Carrius et Antarius. Chaque type de vaisseau est donc construit dans une chaîne de production spécifique, permettant la fabrication en série. Ces usines de productions sont implantées loin des agglomérations, et les ateliers militaires sont même enterrés, pour des raisons évidentes de sécurité. Les ateliers destinés à l'élaboration des prototypes militaires – véhicules ou astronefs de faible tonnage – sont implantés dans des régions isolées et le lieu est connu seul du personnel y travaillant. On parle même que le personnel affecté actuellement sur le dernier chasseur stellaire VS-29 est consigné au sein de l'usine même jusqu'à la fin de l'expérimentation.

Le satellite naturel de Barthelima, Selen, dispose depuis un siècle d'un important chantier naval dédié aux astronefs de moyen tonnage, aussi bien dans le secteur civil (cargos) que militaire (avisos). Chaque astronef est assemblé dans une chape de construction pouvant aller jusqu'à 900 mètres de long sur 70 mètres de large. Chaque chape est alimentée en matériels (plaques, blindage, armatures) et équipements par des tunnels de convoiement partant



directement de la base lunaire *Clavius*. Un atelier de préfabrication est accolé à chaque chape et est aménagé pour un modèle spécifique d'astronef. Depuis la mise en place des ateliers destinés à l'avisio stellaire UTS-700 *Scula*, la base *Clavius* est protégée en permanence par un escadron de la Chasse impériale.

Les bâtiments de guerre, comme les croiseurs, ne peuvent en aucun cas être assemblés au sol, ni même en faible pesanteur, car leur mise en place demanderait des infrastructures trop importantes et leur mise en « cale sèche » durant les travaux exigerait des répulseurs magnétiques trop onéreux. C'est pourquoi la CITAS a dû investir dans des chantiers placés en orbite géo-



stationnaire autour de la planète Barthelima. Même si la construction de tels installations a demandé des budgets colossaux, cet investissement s'est avéré, par la suite, avantageux sur deux points : l'apesanteur rend la manipulation des lourdes pièces d'assemblage plus facile et les astronefs achevés peuvent être mis immédiatement en service à partir de leur atelier de construction. C'est ainsi que les chantiers orbitaux Nazerann, Wesann et Loriann ont vu le jour il a plus de cinquante années standards. Aujourd'hui, le principal chantier orbital Nazerann s'adonne à la conception et fabrication d'un nouveau type de cargo interstellaire, dans le plus grand secret et sous haute protection de la Flotte Impériale. Les autres chantiers gravitant autour de Barthelima assurent la construction de deux nouveaux croiseurs destinés à la 5^e Flotte, récemment décimée au cours de la *Bataille de Sierra*.

La guerre galactique opposant l'Empire Millénique et la Force Noire a revalorisé l'intérêt pour les chantiers navals et certains budgets ont dû être révisés à la hausse pour assurer leur rénovation et la formation de nouveaux personnels techniques. On imagine que le prince Hillerr a dû avoir recours à des chantiers navals colossaux pour la fabrication des bâtiments de guerre formant son Armada. Mais nul n'a pu encore en découvrir les emplacements. Cependant, la rumeur sur la construction d'un destroyer interstellaire plus grand que celui des Amazones stellaires laisse envisager la taille du chantier pour une telle œuvre...

Sanctuaires milléniques

L'Ordre du Millenium représente la communauté religieuse qui est à la base des lois régissant l'Empire Millénique. Les prêtres de cet ordre, disséminés dans tout le royaume, ont besoin régulièrement de se recueillir, voire de se repentir, pour entrer en communication spirituelle avec un de leurs maîtres : les LLodas. Pour cela ont été construits sur tous les mondes impériaux des sanctuaires milléniques, lieux de pèlerinage dont chacun est gardé psychiquement par un LLo-das. Les fidèles de l'ODM sont eux aussi invités à prier devant l'autel du sanctuaire, du moment qu'ils sont accompagnés par un prêtre.

Les sanctuaires milléniques sont taillés à même la roche dans les flancs de montagnes. On dit qu'ils ont été façonnés par la seule force des pou-



voirs psioniques des LLodas, alors que les Humains vivaient encore en tribus primitives. Quand on connaît la puissance incommensurable des pouvoirs de ces créatures du **Grand Concepteur Universel**, il n'est pas difficile de croire en cette légende.

Les sanctuaires milléniques, au nombre de neuf dispersés sur quatre planètes colonisées par l'Empire Millénique, se présentent sous la forme d'immenses grottes dont l'entrée est protégées par une barrière psionique. Le symbole du Millenium (le Luminar) est gravé juste au-dessus de l'entrée. L'intérieur de l'immense cavité est jonché de grandes colonnes de pierre dont les embases en Marmor brut sont couvertes de runes miléniques. Les parois de cette grotte mystique sont aussi gravées de textes en Milen ainsi que de fresques thématiques représentant les différentes étapes de la Création du monde sur lequel se situe le sanctuaire. Au centre de la salle de méditation se dresse l'Autel Sacré. Cette grande structure en pierre est composée d'un parallélépipède sur lequel repose un marbre de Marmor poli couvert d'idéogrammes miléniques gravées à l'aurum fin. De part et d'autre de cet autel sont disposés des blocs rocheux en forme d'arcs de cercle. Plus bas que l'autel, ces blocs sont destinés à la génuflexion des fidèles. Cet ensemble forme bien entendu le symbole du Millenium.

Le village qui se trouve toujours à proximité des sanctuaires milléniques ne dispose que de quelques masures ne répondant pas souvent au standard impérial actuel. Peuplé d'une centaine d'âmes, ce bourg de pèlerinage dispose généralement d'une taverne d'hôte et d'un stand commercial. Quelques maisons isolées en matériaux locaux peuvent aussi s'intégrer au village. Beaucoup de ces bleds isolés sont encore restés à l'époque coloniale de l'Empire Millénique et utilisent toujours le Pecun, sonnante et trébuchante, comme monnaie locale : les Cartalyseurs et autres appareils de paiement électronique y sont rares. Ces villages d'un autre temps renferment généralement des ermites en quête de paix intérieure. Mais aussi de vieux prêtres peuvent occuper ces drôles d'habitations hétéroclites afin d'éduquer un jeune prétendant sur la Voie millénique. Il peut y avoir aussi d'autres maisons étoffant la maigre agglomération dans lesquelles logent des familles de fidèles.

Station « Fargoss »

AIDE DE JEU

La station Fargoss peut servir de décor à n'importe quelle campagne de la saga LTM. Dans ce chapitre annexe se trouve une description détaillée d'une partie de la plateforme technique et des bureaux de l'administrateur de la station. Fargoss peut servir soit de décors pour un scénario se déroulant sur place, soit de point de rendez-vous pour les PJ.

La plateforme technique

La station orbitale *Fargoss* est en fait un chantier naval de la Flotte d'Omega inachevé. Les crédits impériaux n'étant plus suffisant, le Sénat d'Andros a dû faire appel à des capitaux privés aux sources obscures. Mais cela fait longtemps que le gouvernement omegon doit courber l'échine sous le joug de la Force Noire en acceptant des fonds de la part de ses corpuscules partisans.

Cette immense structure gravite maintenant depuis plusieurs années autour de la planète Sierra. C'est donc aujourd'hui le premier relais spatial de l'Empire Millénaire ! Au lieu de fabriquer des bâtiments de guerre, ce chantier converti en relais technique répare et restaure tous les gros astronefs de la flotte omegon civile et militaire. Il n'est pas rare de croiser en cale sèche un cargo spatial ou un des avisos impériaux, les fameux UTS-700, sous bonne garde. Les ateliers débordent sans cesse d'activité et grouillent d'une foule d'astrotechniciens de tout poil en combinaisons spatiales, à pied ou en disques antigravs, qui sont accrochés aux structures des astronefs.

La station proprement dite

Les docks

On accède à la station *Fargoss* par les quais d'un spatiodrome, au lieu d'une piste comme sur les relais terrestres. Ainsi, chaque quai peut recevoir un astronef qui y sera amarré tout le long de l'intervention. Mais les Docks reçoivent également les navettes de ravitaillement en personnel et en vivres qui sont principalement des barges ou des Micronavs de type CAB.

Les PJ ne pourront accoster à la station que par les Docks, puis rejoindrons la Capitainerie. De là, des Lifteurs conduiront les PJ vers le cœur de la station dans les salons de la zone d'accueil.

La Capitainerie

Elle est composée du centre de contrôle spatial et du bureau de régulation. C'est à partir du CCS – qui ressemble à une ruche bourdonnante d'activité – que les Astroteks guident par intercoms les astronefs en phase d'approche, leur indiquant leur axe de navigation et le quai qui leur est assigné. On trouvera toujours le chef de la Capitainerie ou son officier de pont dans le bureau d'accueil, même si la plupart des tâches sont gérées par l'ordinateur central de la station.

Le bureau des douanes impériales

Ce bureau dépendant directement de la Compagnie des Douanes Impériales et de la Normalisation (voir *LTM : les forces en présence*) envoie systématiquement un inspecteur sur tous les astronefs accostant aux Docks afin de vérifier sa cargaison et son ordre de mission ou de fret. Par exemple, les spiritueux – comme la liqueur d'Actine – vendus dans la station sont formellement interdits à l'exploitation sous peine d'une amende qui peut aller jusqu'à cinq années de baignade sur Antarius.

Les douanes impériales de *Fargoss* sont particulièrement vigilantes depuis que la station est devenu le centre d'intérêts des contrebandiers de la Force Noire.

La sécurité

L'antenne des SIR est reliée à tous les autres postes de sécurité de la station par un réseau médiatique intranet, ce qui permet, en cas de problème, d'envoyer rapidement une unité d'intervention sur les lieux. Ces unités d'intervention sont composées d'escouades de miliciens impériaux en armures de combat et d'agents d'investigation, ainsi que d'une unité de chasseurs stellaires détachés de la 5^e Escadre de Chasse d'Omega. C'est l'escadron **5.2 Gardians** qui assure la sécurité périphérique de la station. Une navette d'assaut du croiseur *Speculator* – seul rescapé de la *Bataille de Sierra* – est aussi amarrée aux Docks afin d'intercepter un cargo suspect ne répondant pas aux normes de sécurité.

Il y a toujours au moins trois gardes armés dans le bureau des SIR. C'est ici que tout nouvel arrivant, résidant ou voyageur en transit se fait connaître et est éventuellement fouillé si son dossier d'arrivée est louche.

Les missionnaires impériaux peuvent bien entendu compter sur l'entière collaboration de ce bureau.

Le Quartier Général

La direction de la station est assurée par un fonctionnaire de l'Empire Millénique. C'est un humain quinquagénaire de grande taille répondant au nom de KolloTenn. En fait, il dispose du même statut qu'un légat sur la planète et est entouré de conseillers pour l'aider à gérer la station.

Le stand commercial

Il est situé près des Docks. On peut y acheter à peu près tout. Après commande au guichet, TisoneLinn, le gérant, va chercher les marchandises dans son stock. S'il manque beaucoup d'articles, il prend note de la commande en prenant des arrhes

– 30 % en moyenne – et promet de l'honorer dans les deux révolus, voire avant le départ du client en transit, si ce dernier paie le total de la facture.

La « *Septimium Stella* »

La *Septimum Stella* est la principale taverne de la station qui, sans être spécialement mal fréquentée, est parfois le théâtre de bagarres entre membres d'équipages différents. On y sert aussi bien des boissons que des en-cas à base de sandwiches ou de tablettes macrobiotiques. Quand une bagarre éclate, le tavernier percute un senseur d'alerte relié directement au PC du bureau de sécurité. Dans la minute qui suit, une escouade de soldats miliciens vient rétablir l'ordre et embarque les contrevenants en cellule de détention.

Les moyens de déplacement

La majorité de la station est accessible... à pied. Cependant, le personnel dont la présence est requise assez rapidement utilise des disques antigravs de type PO-89 (voir le chapitre *Véhicules*). Les coursives sont trop étroites pour permettre le passage d'autres véhicules. Mais les voyageurs en transit peuvent louer un de ces disques pour leur convenance personnelle (10 P l'heure), ainsi que les missionnaires impériaux.

Les résidents

Les gens qui vivent sur *Fargoss* sont essentiellement des techniciens et des ingénieurs travaillant sur la plateforme technique. Le reste de la population compte les différents civils gérants le centre commercial, ainsi que tout le personnel des Docks et de l'administration. Il y a aussi les quartiers militaires où sont de factions les As-tropilotes de chasse et l'équipage de la navette d'assaut.

Ne brisez pas la vitre en cas d'urgence !

Le pire danger qui menace une station orbitale comme *Fargoss* est bien sûr la dépressurisation. Qu'elle soit le fait de micro-météorites, d'une attaque ennemie, d'un sabotage de l'intérieur ou d'une simple panne du système de survie. Les concepteurs de *Fargoss* ont essayé d'envisager toutes ces éventualités.

La station dispose de boucliers antilasers [BD : 90], de six chasseurs VP-16 Venum, d'une navette de classe *Gama* avec six Mariners en scaphandre de combat, d'une Micronav CAB-02 de la Milice Impériale et d'un groupe de climatiseurs trioxydriques à l'épreuve des pannes avec redondance sur trois circuits distincts.

En cas d'urgence, chaque partie de *Fargoss* peut être hermétiquement isolée du reste de la station par des cloisons étanches qui se verrouillent automatiquement en cas de dépressurisation, ou manuellement pour neutraliser un intrus malveillant. Une fois ces cloisons verrouillées, rien ne pourra les débloquent, mis à part une charge nucléaire. Ces lourdes portes blindées ne pourront être rouvertes qu'à partir du PC du bureau de sécurité à l'aide d'un code d'activation connu seul du chef de la sécurité.

La station orbitale sait qu'elle ne pourrait pas faire le poids contre une attaque directe de la Force Noire, qui pourrait la détruire complètement. Comme cette station orbitale est la seule de la planète Sierra, l'intérêt de s'en rendre maître est évident. Mais là, les éventuels terroristes se heurteront rapidement aux unités d'intervention du bureau de sécurité. Si une escadrille ne répondant pas sur les transpondeurs SCI (identification : voir le livre *LTM : Forces en présence*) de la Flotte Impériale est détecté dans l'espace de sécurité de la station, l'escadrille des Gardians l'interceptera, renforcé quelques minutes plus tard par la 5^e Escadre de Chasse basée sur Sierra.

Au nombre de ces menaces potentielles, il ne faut pas oublier la désorbitation. En effet, si un trop grand nombre d'astronefs quitte les Docks en même temps alors qu'un cargo spatial est amarré en cale sèche à la plateforme technique, la station pourrait devenir instable et, dans le pire des cas, quitter son orbite et pénétrer dans les couches denses de l'atmosphère de Sierra, où elle serait désintégrée en quelques heures. Heureusement, de puissants gyrostabilisateurs à répulsion magnétique tournent en permanence, intégrés dans la superstructure.

La vie quotidienne

La vie quotidienne sur une station orbitale comme *Fargoss* est similaire à celle que l'on peut trouver sur une plateforme pétrolière sur Terre ou un porte-avion. On peut donc jeter un coup d'œil sur les ouvrages relatant le quotidien de ce type d'infrastructures.

Les personnages non-joueurs

KOLLO TENN

KolloTenn est le commandant de la station *Fargoss*. Il est très élancé, à la peau mate (comme tout omegon) et les cheveux grisonnants. Il est redoutablement intelligent. Il est strict sur le règlement et les lois qui gèrent la station. Il est très respecté par le gouvernement de Sierra. KolloTenn est considéré comme un meneur d'hommes et ses discours ont une réelle influence. Il passe le plus clair de son temps à superviser la bonne marche de la plateforme technique.

KOLLO TENN	Humain Technicien FONCTIONNAIRE	Taille 1,88 m Genre andron	Poids 85 kg Âge 58
VIG 10			ACCESSOIRES
FF 1D			Costume Technopak (malette)
PdV / PdF 10			ARMEMENT
DEX 10	Réparation 20 Pilote Cat. A 14		
REF 10			
DEP 5			
INT 10	Andromon 20, Diagnostic 20 Administration 20, Astronautique 14, Survie 14		QUALITÉ / DÉFAUT
VOL / PER 10			Honnêteté, Obsession
PSY 10			VAISSEAU
			VP-16S Vespa Disque antigrav PO-89




TISOGO LINN

TisogoLinn est le gérant du stand commercial de *Fargoss*, ainsi que le propriétaire de la *Septimum Stella*. Et ceci depuis dix stellars. Il passe le plus clair de son temps à vendre ses articles. Il a teint son pelage d'homocanin en roux avec des mèches blondes.

TISOGO LINN	Homocanin Commerçant FONCTIONNAIRE	Taille 2 m Genre asexué	Poids 110 kg Âge 45
VIG 16	Combat à mains nues 16		ACCESSOIRES
FF 3D			Gilet Cartalysseur, Ardoise
PdV / PdF 16			ARMEMENT
DEX 12	Masse d'arme 12, Arbalète 12, Athlétisme 12 Conduite 21		Masse et arbalète énergétiques
REF 12			QUALITÉ / DÉFAUT
DEP 7			Mauvais caractère
INT 10	Faune 10, Influence 18, Glyfork 18 Survie 18	VAISSEAU	
VOL / PER 10		Disque antigrav PO-89	
PSY 6			

LINDEBWL A

LindeBwla est la responsable de l'antenne des SIR de *Fargoss*. On la trouve d'ordinaire au PC du bureau sécurité. Ancien officier des Troupes à bord d'un croiseur impérial, elle a conservé son langage argotique de terrain. Elle a quitté les Troupes après avoir perdu une jambe. Elle porte une prothèse bioénergétique avec laquelle elle pratique une technique de combat à mains nues qu'elle a inventée. Elle ne cherche pas à dissimuler les balafres de la partie gauche de son visage dur et peu féminin. Les nouveaux arrivants la trouvent très directe et un peu déroutante.

LINDEBWL A	Humaine Soldat OFFICIER DES TROUPES	Taille 1,68 m Genre gynon	Poids 69 kg Âge 48
VIG 10	Combat à mains nues 15		ACCESSOIRES
FF 1D			Tunique
PdV / PdF 10			ARMEMENT
DEX 10	Armes de tir 15 Athlétisme 15 Conduite 15		Pistolet PL-55 Blister x2
REF 10			QUALITÉ / DÉFAUT
DEP 5			Réflexes de combat
INT 10	Andromon 15, Armée 15, Bioénergie 15, Dissimulation 15, Explosifs 15, Navigation 15, Survie 15	VAISSEAU	
VOL / PER 10		Disque antigrav PO-89 militaire 2 Lasma TB-32B embarqués	
PSY 10			

OLIVERYONN

OliveRyonn est le responsable des Douanes Impériales sur la station. Il est grand, chauve et porte une fine moustache. Il est incorruptible et essaie de faire passer sa conception de l'intégrité à ses collègues de la Milice Impériale. Cela porte parfois ses fruits. Il est toujours d'une grande politesse, même quand il ordonne l'arrestation d'un contrevenant.

OLIVERYONN

Humain Milicien
MAJOR II

Taille 1,78 m
Genre andron

Poids 93 kg
Âge 60

VIG 10 Combat à mains nues 20

FF 1D

PdV / PdF 10

DEX 10 Pistolet 20
Conduite 20

REF 10 Fusil d'assaut 18

DEP 5

INT 10 Andromon 20, Enquête 20,
Illégalité 20, Médiatique 20,
VOL / PER 10 Milieu 20, Administration 18

PSY 10



ACCESSOIRES

Combinaison technique d'officier

ARMEMENT

Pistolet PL-55 + Blister
Matraque énergétique

QUALITÉ / DÉFAUT

Honnêteté

VAISSEAU

Disque antigrav PO-89