

4

AUTRES REALITES DE LA VIE DANS L'ESPACE

La découverte des ondes Pushpull permettant aux objets sondes d'échapper à la loi de la gravitation a une origine curieuse. Elle n'est pas due à un Tekno, mais à un Prêtre du nom de Lama Gyr. Ce n'est que par la suite que la Loge Tekno développa ces milliers d'objets à anti gravité qui changèrent la vie quotidienne d'un si grand nombre.

Darhing Cheer, Pour comprendre le 116e siècle

tourne bien au-delà de l'orbite de la dernière planète de l'étoile autour de laquelle il gravite. Sa masse peut atteindre plusieurs milliards de tonnes.

Les stations spatiales

Stations intrasystèmes :

De toutes tailles, ces stations qui abritent souvent un astroport sont en orbite autour d'un monde ou de son étoile centrale.

Stations extrasystèmes :

Ces grandes stations, points de relais des Lehouine, orbitent au-delà de la dernière planète d'un système.

Stations intersystèmes :

Perdues dans le vide qui sépare les astres, les stations intersystèmes sont les plus grands artefacts jamais réalisés... Construites en Espace profond, elles suppléent au manque des mondes habitables dans un secteur de l'Empire galactique. Des Etres y naissent, vivent et meurent. La sophistication technologique n'y a d'égal que l'extrême réalisme des reconstitutions de systèmes écologiques naturels : parcs, forêts, plaines et prairies ouvertes sur le vide... Des flottes commerciales entières y sont basées, des vaisseaux Lehouine

LES ARTEFACTS SPATIAUX

Il existe des astroports de trois types : l'astroport sol, l'astroport orbital, l'astroport extrasystème. Tous bénéficient du statut de port franc : les formalités douanières s'appliquent dès lors que les marchandises quittent l'astroport pour être distribuées sur le monde où il se trouve, autour duquel il orbite ou à proximité duquel il est situé. Tous les astroports impériaux sont classés NT6, même si les mondes qu'ils desservent sont parfois d'un niveau technologique inférieur.

Les astroports

Astroport sol : il est toujours situé sur un monde réputé stable. Aucune rivalité politique, économique ou ethnique grave

ne doit y avoir jamais été répertoriée. Sur un monde d'un NT inférieur à 6, l'astroport est connecté aux moyens de transports locaux. On peut même voir un classe V embarquer une cargaison de minerai déchargée de wagons tractés par une locomotive à vapeur sur Piezo IV, une colonie religieuse humaine ayant régressé.

Astroport orbital : il tourne en orbite stabilisée autour de mondes où l'installation d'astroports sol est impossible. Soit pour les raisons politiques déjà citées, soit à cause d'un trafic atmosphérique trop intense. Seuls y font escale les vaisseaux dont la planète est le terminus...

Astroport extrasystème : il

s'y arrêtent, des accords financiers, politiques et juridiques qui décident du destin de systèmes stellaires entiers y sont conclus.

La gestion de ces installations est confiée à des assemblées représentatives de toutes les guildes, les Navyborgs y ont généralement priorité quant aux questions relatives à l'Espace et à la sécurité.

Construire une station spatiale

Utiliser les règles des Lehouine (voir tome III), avec les exceptions suivantes : la totalité de la masse représente le Potentiel, le type de confort disponible est 4 ou 5, les déplacer exige des remorqueurs.

PROPULSION ANTIGRAV

De nombreux véhicules antigrav sont décrits dans *Empire Galactique*.

Ils ont des possibilités limitées d'évolution dans l'Espace. Rappelons que ce type de véhicules fonctionne par orientation du vecteur de gravité. Plus le champ de gravité de la planète où il évolue est élevé, plus un antigrav est efficace, et plus il ira loin dans l'Espace.

Performances

La distance en kilomètres la plus

grande à laquelle il peut s'élever (tout en restant manœuvrable) est égale au diamètre du monde où il évolue.

Le temps nécessaire pour atteindre cette distance est donné par la formule

$$t = 11 \cdot T$$

Où t = temps en heures.
11 est un coefficient.

T = taille du monde (cf. *Empire Galactique*).

Exemple:

Il est donc plus rapide de se rendre à 20 000 km d'un monde de taille 10 (1 heure) qu'à 2000 malheureux kilomètres d'un rocher de taille 0 (11 heures).

Vol dans l'Espace

On constatera aisément que si ces véhicules ont quelques faibles chances contre un vaisseau Varlet dans l'atmosphère d'une planète, ils n'en ont aucune dans l'Espace, où canaondes et fleurs de la mort sont utilisables.

Caractéristiques

Les véhicules antigrav peuvent combattre entre eux ou contre des astronefs. Leurs caractéristiques sont les suivantes :

Masse : 1 à 10 tonnes.

Points de Coque : Masse x 2

Équipage : 1 Etre.

Passagers : 4 par tonne, y compris le pilote.

Écrans : on peut recouvrir la coque d'une substance type Abestos ou Reflec. On peut également monter une armure énergétique (masse = 1 tonne) : son absorption maximale est de 8 points.

Maniabilité : elle est égale à la taille du monde, diminuant au prorata de la distance.

Armement : Cf. Varlet : armement sol.

Informatique : Cf. Varlet.

Vitesse : 10 000 km/h/Type d'atmosphère.



Autres usages de l'antigravité

L'antigravité sert également pour des armes, des robots et de nombreux objets d'usage courant. Une des plus belles réalisations due à cette technique est le planeur antigrav (voir illustration) :

PLANEUR ANTIGRAV NT6

Capacité : 1 ou 2 passagers

Masse : 50 kg

Prix : 2 000 000 Crédits

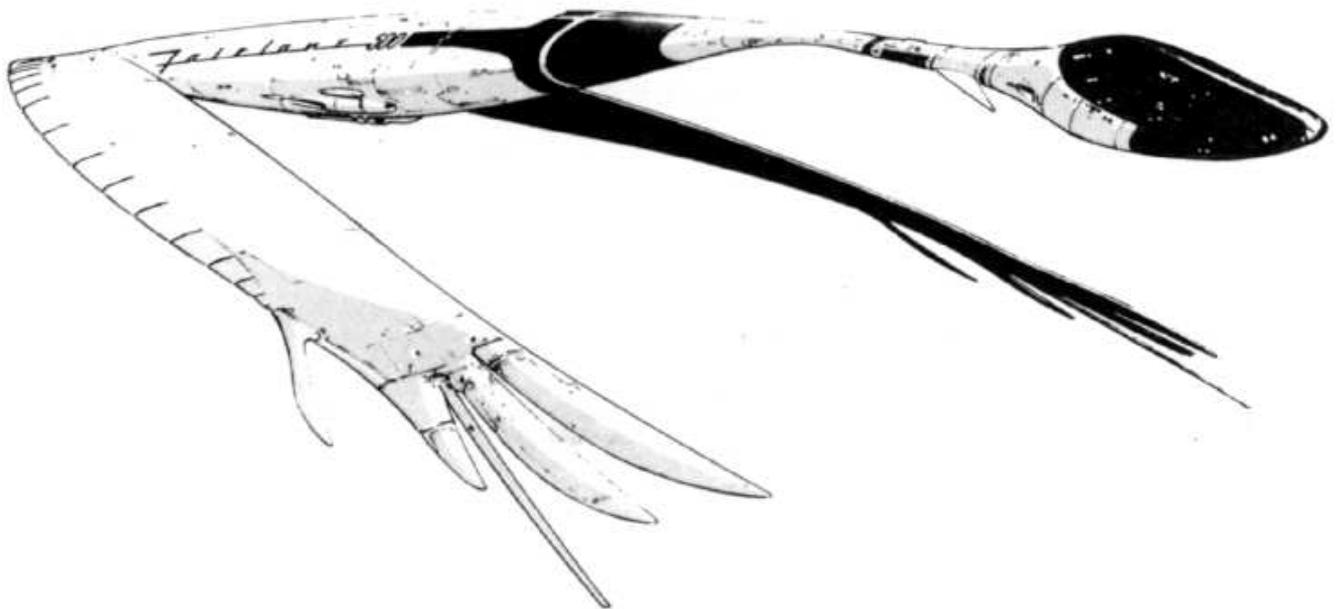
Le planeur antigrav est un merveilleux compromis entre l'utilisation des forces de la nature et celle de la très haute technologie. Il ressemble extérieurement à un planeur NT3, aux ailes particulièrement longues, aux extrémités nervurées comme des rémiges d'oiseaux. Il porte dans ses flancs une petite unité antigrav dont le rôle est de neutraliser de

0 % à 99 % de son poids, ainsi que de fournir une faible poussée dans l'axe longitudinal.

Avant le décollage, l'unité antigrav est adaptée aux paramètres planétaires. Le pilote se munit d'une combinaison NT6, et l'engin décolle grâce à l'antigrav, à la façon d'un aéronef NT3. Dès qu'il le peut, le pilote réduit ou supprime la poussée, et cherche à grimper le plus haut possible en utilisant les courants aériens.

Le jeu consiste à parcourir la plus grande distance possible ou à se satelliser, puis à regagner son point de départ, le tout en utilisant le moins possible l'antigrav. Des compétitions ont lieu dans les sites les plus divers, et il n'est pas rare de voir des concurrents parcourir jusqu'à 1 000 A.-L., leur engin plié dans les soutes d'un vaisseau navyborg, afin de participer à une épreuve intéressante. Les compétitions sont retransmises, et leur succès dans le public est immense. Les planeurs antigrav sont utilisables dès lors que le type

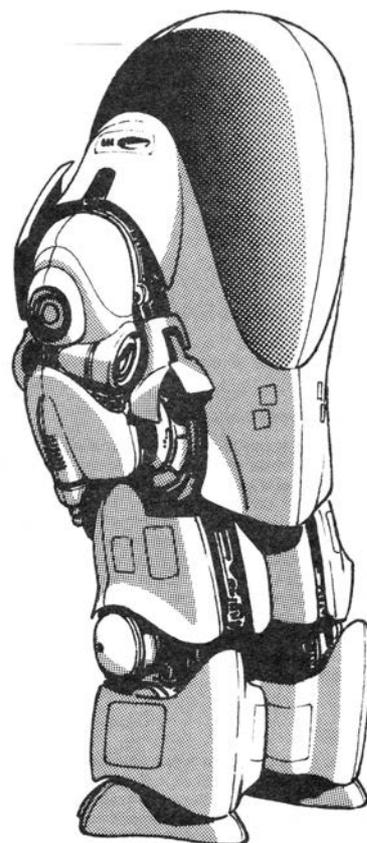
d'atmosphère est supérieur ou égal à 20, et que la gravité n'excède pas 4 g.



ATMOSPHERE

Du point de vue humain, il existe deux paramètres essentiels, qui sont exprimés par un numéro à deux chiffres :
 - le chiffre des dizaines indique la densité.
 - le chiffre des unités résume la composition.

Densité (chiffre des dizaines)	
0	Vide. Le second chiffre ne peut être que 0, 6, 7 ou 9.
1	Pas de volatiles. Scaphandre obligatoire.
2	Possibilité d'insectes. Respirateur obligatoire.
3	Possibilité d'oiseaux. Respirateur facultatif (efforts violents déconseillés).
4	Optimum humain.
5	Dense. Prédispose aux troubles respiratoires.
6	Lourde. Prédispose aux maladies cardio-vasculaires.
7	Épaisse. Respirateur obligatoire.
8	Vie à dominante volatile. Respirateur obligatoire.
9	Vie exclusivement volatile. Scaphandre obligatoire.
Composition (chiffre des unités)	
0	Pureté absolue. Le gaz est incapable de soutenir la vie.
1	Présence de micro-organismes.
2	Possibilité de végétation.
3	Possibilité de vie type insectoïde.
4	Vie animale à sang froid.
5	Optimum. Idéal pour la vie humaine.
6	Pollution légère (poussières inertes).
7	Pollution lourde (poussières irritantes).
8	Toxines ou parasites.
9	Corrosion.



Analyseur d'atmosphère

LA CONFRÉRIÉ DES CORSAIRES

Dans toute société hyper organisée, il y a des marginaux qui vivent en utilisant les circuits officiels sans s'y intégrer complètement. Certains, de simples parasites, sont traités comme tels : les pirates, par exemple. D'autres, au contraire, remplissent une fonction sociale certaine, ce qui les rend paradoxalement indispensables.

Paradan, L'Esprit pionnier

Les Corsaires sont très souvent des « libr'afs » à l'esprit aventureux, des voyageurs impénitents désireux de gérer eux-mêmes une affaire commerciale. Il n'est pas rare que des Négociants et même des Businessmen, las de leur vie trop bien réglée, mettent leur sac à bord d'un Varlet de la Confrérie et disent au commandant : « Montrez-moi autre chose »...

Les Corsaires ont un certain goût du risque financier et matériel : banquiers et pirates voient en eux un rapport potentiellement intéressant... mais très dangereux à gérer !

Utilisant des méthodes parfois

aux limites de la légalité, sans jamais toutefois sombrer dans la crapulerie, les Corsaires acceptent les transports de marchandises dangereuses ou devant transiter par des secteurs peu sûrs. Des Corsaires font parfois un peu de contrebande, mais JAMAIS de produits classifiés au-dessus de 1 : contrebandiers, oui, mais propres...

Les navires corsaires sont toujours surarmés par rapport aux normes officielles. Il est fréquent que de véritables pièces d'artillerie lourde, destinées à répliquer à des indéclicats, soient montées dans des tourelles camouflées en innocents winglets consacrés au vol atmosphérique. Leur armement

Espace est lui aussi conséquent. La vie est certes dangereuse, dans la Confrérie, mais, s'ils ne font pas banqueroute, les Corsaires ont tous des revenus confortables...

Il y a des milliers de Corsaires dans l'Empire galactique, et surtout sur ses frontières... Les rapports qui existent entre eux sont complexes. Point de vue travail, pas de cadeau. Le meilleur est celui qui remporte le marché. Point. Toutes les peaux de bananes sont autorisées, du moment que l'on ne touche pas à la sécurité des Etres et des navires, qui est sacrée. Par contre, si l'un d'entre eux est molesté ou en danger, il sait qu'à ce cri « A moi les Corsaires ! » toute la Confrérie rappliquera. Les bas-fonds de quelques villes, où « disparaissent » mystérieusement des membres de la Confrérie, ne sont pas près d'oublier certaines expéditions punitives...

Les Corsaires ont leurs propres tavernes, en général mal famées, où éclatent de fréquentes bagarres...

Généralement, le non-Corsaire, innocemment entré sans y être invité, a des chances d'en sortir à la vitesse grand V..

COMPAGNIES GALACTIQUES

Transgalactique édénienne

Lorsque Édenis fut détruite dans l'explosion de son soleil, les habitants qui avaient pu s'enfuir rejoignirent la Guilde Navyborg et la Hanse des Marchands. Unis dans le malheur, ils créèrent la **Transgalactique édénienne** dont les activités devinrent bien vite florissantes. Son indéfectible fidélité à l'empereur, lors de la Seconde Guerre interstellaire, par-delà les prises de position des diverses guildes, lui valut par la suite de garder totalement son statut d'entreprise privée et

d'obtenir certains privilèges.

C'est à l'heure actuelle la compagnie dont le réseau est le plus étendu de l'Empire. Elle relie également certains mondes ou royaumes indépendants aux régions civilisées. Il existe bien des Transgalactiques, mais, dans l'esprit de tous, l'Édénienne est la Transgalactique.

Propriétaire : 100 % Hanse des Marchands.

Flotte : 37 Lehouine en location, 8 070 classe V, 35 720 classe IV, 79 360 classe III. Plus de 300 000 unités de tonnage inférier.

La Gionienne

Plus petite, cette compagnie a une vocation régionale d'une part, et transversale d'autre part. Ses Lehouine relie régulièrement le centre de l'Empire à la région qui comprend les Agrippines, l'Amas de Gion et l'Alliance des Douze Soleils. Ses Varlet assurent les liaisons plus courtes et les lignes commerciales dans le secteur.

La compagnie, multinationale, connaît régulièrement des crises lors des périodes de tension entre Vonda, la capitale de l'Empire pour le secteur, et Viala, le centre politique de

ESPACE & TRICHE-LUMIERE

l'Alliance.

Propriétaire : 48 % Hanse des Marchands, 35 % Alliance des Douze Soleils, 15% Les Agrippines, 2% Amas de Gion.

Flotte : 12 Lehouine (7 en location, 5 attribués par Sa Majesté), 550 classe V, 2 072 classe IV, 3 968 classe III. Environ 15 000 unités de tonnage inférieur.

La Minière Agrippine

Cette compagnie garde une vocation purement régionale assurer le transport des produits finis à partir des Agrippines vers les mondes plus centraux de l'Empire. Sans dépendre de La Gionienne, dont une interruption des activités serait une catastrophe pour ces planètes qui ont tout misé sur l'exportation des métaux liquéfiés...

La flotte ne comporte pratiquement que des cargos Varlet qui pourraient assumer le minimum des livraisons assurant la validité de la clause contractuelle permettant le fonctionnement des assurances pour cas « de force majeure ».

Propriétaire : 85 % Les Agrippines, 12 % Alliance des Douze Soleils, 03 % personnes privées.

Flotte : 28 classe V, 48 classe IV, 114 classe III, 1 760 unités de tonnage inférieur.

