2

LA TECHNOLOGIE GALACTIQUE

Certes, la course à la technologie tous azimuts a connu un point d'arrêt avec l'essor des pouvoirs PSI au 96e siècle. Cependant nul ne peut nier que la multitude de gadgets et objets hautement sophistiqués est la marque fondamentale de la vie moderne. A part quelques prêtres idéalistes, qui pourrait aujourd'hui se passer des commodités de la technologie tekno ?

Aldémar Pou Yi, L'Âme du monde

Il convient de commencer par un bref aperçu des différentes sources d'énergie qu'il est possible de rencontrer dans l'Empire. Elles sont classées selon les niveaux technologiques.

Réserves d'énergie

NT1 : Bois de chauffage, force animale

NT2 : combustibles fossiles, énergie hydraulique

NT3 : énergie chimique, électrique

A partir du NT4, la maîtrise de l'énergie atomique (fission ou fusion), puis des forces stellaires (NT5) ou de l'antigravité (NT6) a permis pour les objets quotidiens une alimentation en énergie beaucoup plus simple et standardisée que par le passé.

NT4 **PILES A COMBUSTIBLE**
Masse : 50 g. Prix : 1 500 ₵

C'est une pile chimique à hydrogène qui se recharge à l'eau.

NT5 **MICROPILE ATOMIQUE**
Masse : 20 g. Prix : 200 ₵

La micropile atomique est une capsule jetable contenant des éléments de faible radioactivité.

NT6 **CELLULE A FUSION**
Masse : 5 g. Prix : 100 ₵

La cellule à fusion est une bille jetable dont la dose d'hydrogène est transformée en hélium à l'utilisation. Aucune radioactivité ne s'en dégage.

Matériaux nouveaux

Fil supraconducteur

Fil noir léger et assez solide (100 kilogrammes à la traction), qui n'oppose aucune résistance à l'électricité. Il garde en outre une température constante sur toute sa surface. Utilisé principalement pour les ordinateurs et les machines. Tissé, il donne une matière noire, légère et soyeuse, d'encombrement réduit qui répartit harmonieusement la chaleur.

Monofilament

Fil argenté presque invisible en métal ultrafin et extrêmement résistant (100 tonnes à la traction). Il peut servir à soulever et suspendre toutes sortes d'objets. Mais son extrême finesse le rend dangereux car il coupe à peu près tous les matériaux comme du beurre. Le monofilament, rendu rigide par un champ de stase, est utilisé comme arme de poing. Une boule de plastique rouge à son extrémité permet seule de repérer l'emplacement du fil invisible. Par un réglage à la poignée, on peut faire varier la longueur du fil entre 10 centimètres et 3 mètres.

Mousse autodurcissante

Liquide blanchâtre contenu dans des bombes aérosols. Il durcit à la chaleur ambiante et devient très solide. Il peut servir de colle et de matériau de construction.

Plasti-matériaux

Placacier, plastex, plastibois, plastuc, etc., sont des matériaux synthétiques de toutes sortes alliant la légèreté et la facilité d'usage à une grande solidité. Ils sont conducteurs d'électricité. Les plasti-matériaux sont si répandus et si bon marché que le véritable luxe des milliardaires impériaux consiste à utiliser des matières « nobles », parce qu'anciennes et rares (bois, acier, etc.).

Puces standard

Ces microprocesseurs très courants, associés au tissu supraconducteur, sont incorporés dans la plupart des objets courants, les meubles et les immeubles. Ils sont donc capables d'accomplir des programmes d'utilisation, de s'auto-gérer, de parler à leurs utilisateurs, etc.

Répulseur

Inverseur de champ gravifique. Équipe les ceintures de vol et les ascenseurs sur les mondes NT6. C'est l'élement principal d'un moteur à antigravité. Il fuit la gravité engendrée par toute masse à une vitesse d'autant plus grande que la masse est importante.

Machines

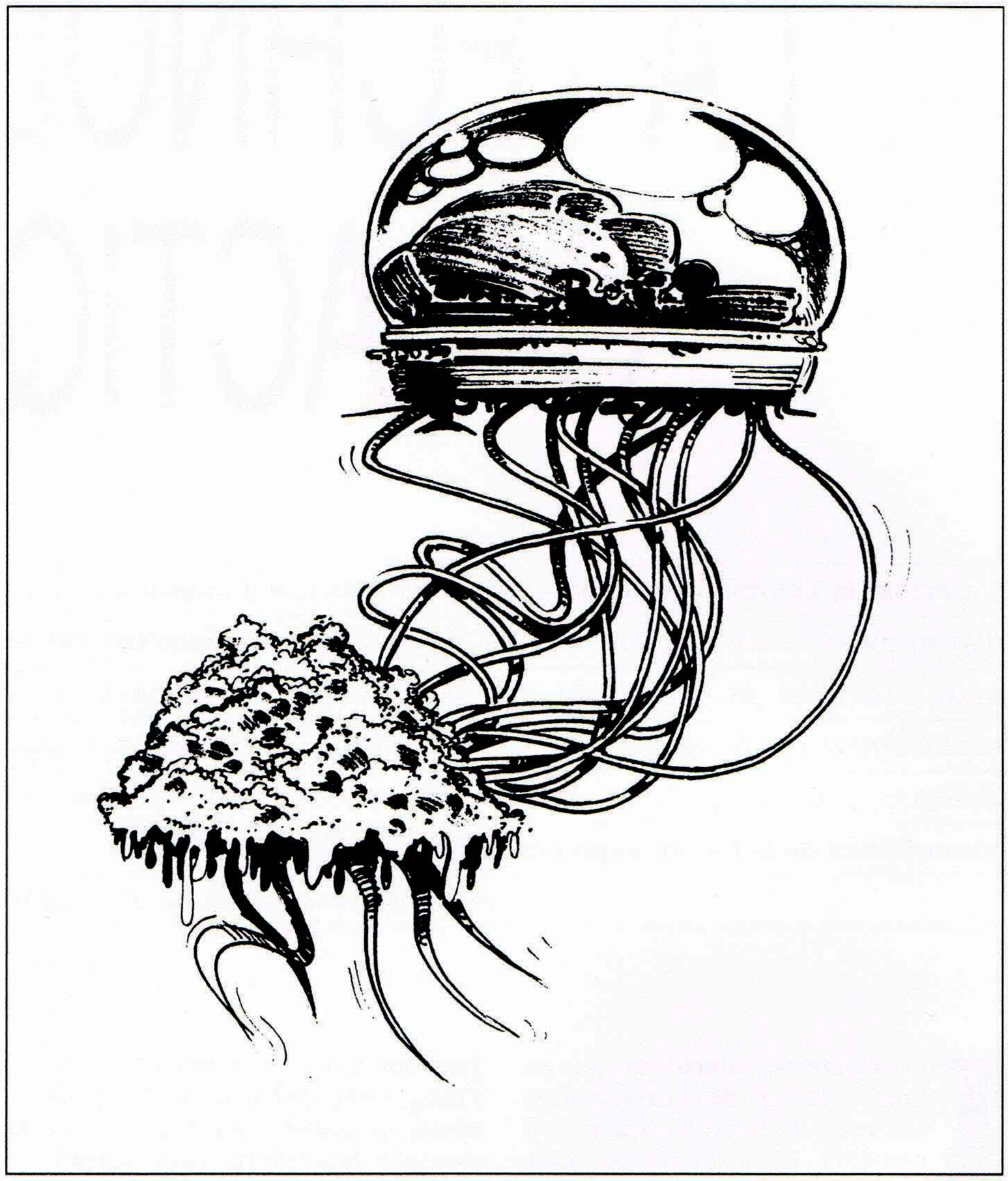
La plupart des machines utilisées dans l'Empire sont semi-intelligentes. Elles s'auto-entretiennent, sont capables de toutes sortes de calculs adaptés à leurs besoins spécifiques, parlent l'univerlan et comprennent les Êtres.

A part les robots qui sont contraints à l'obéissance par les Trois Lois, les machines sont toujours extrêmement spécialisées et ne sont pas auto-réflexives. Malgré leur « esprit » très développé, elles n'ont donc pas conscience de leur condition et ne souffrent pas de leur « asservissement » aux Êtres vivants.

Elles se nourrissent elles-mêmes. Entendez par là qu'elles sont capables au moment voulu de rechercher et de trouver la source d'énergie (courant, lumière, radiations) appropriée pour leur fonctionnement « vital ». Mais elles sont également capables de s'alimenter en informations utiles. La plupart d'entre elles sont limitées à un seul programme (ex. : juridiction et coutumes, élevage intensif, construction d'aéronefs, cocktails et apéritifs, etc.). Ces programmes, ou « logiciels », sont nombreux, bon marché, incopiables et relativement complexes.

Les machines peuvent être dotées de sens (vue, ouïe, goût, odorat, toucher) dans la mesure où ils peuvent être utiles à leur fonction. Quand c'est le cas, leurs sens sont généralement supérieurs à ceux des Êtres.

Ainsi un logimec chargé du contrôle de serres de plantes hydroponiques sera-t-il doté du toucher et de l'odorat, mais pas de l'ouïe. Selon qu'il s'agit de plantes de décoration ou nutritives, ses constructeurs pourront éventuellement lui adjoindre la vue ou le goût...



Créer des logimecs

Vu le nombre de fonctions qu'il est possible d'imaginer pour des logimecs, il est vain de vouloir les recenser. Dès qu'il estime en avoir l'usage pour un scénario, un Maître de Jeu peut inventer le logimec de son choix. Chaque joueur peut faire de même dans la mesure où son personnage en a les moyens ou les compétences. Le prix dépend du lieu où le logimec (ou son programme supplémentaire) est acheté. C'est moins cher sur un monde central de NT6 qu'au marché noir sur un monde frontalier de NT4 ! Pour simplifier, les logimecs sont censés avoir une compétence égale au niveau 3 qui s'ajoute à leur qualité mécanique propre.

Moyens de transport collectifs

Il existe une très grande variété de moyens de transport collectifs. Certains sont tout à fait particuliers, adaptés aux conditions spécifiques des mondes où ils sont en usage. Citons pour exemple le téléphérique à cabines mues par des voiles, qui réclame un réseau câblé très étendu, les nacelles bondisseuses sur les mondes à faible gravité ou le bobsleigh collectif des planètes glacées.

Il est courant de trouver des véhicules individuels à usage collectif que chaque utilisateur abandonne après être arrivé. Il s'agit le plus souvent de taxis-robots. Mais leur usage est parfois gratuit et financé par les taxes citadines.

Mais sur les mondes fortement urbanisés, les moyens de transport les plus répandus sont, verticalement, le tube antigrav et, horizontalement, les trottoirs roulants. Ces derniers sont composés de plusieurs bandes de roulement à vitesses différentes. A la périphérie, immédiatement en contact avec le trottoir statique, les plus lentes se déplacent à 5 km /h et les plus rapides, généralement séparées du couloir à contresens par des rails de sécurité, peuvent atteindre 60 km/h ou davantage.

Cités modernes

A chaque monde et à chaque ville correspond un moyen de transport approprié. Les conditions objectives qu'entraîne la création de vastes agglomérations sont souvent semblables quels que soient les cultures et les niveaux technologiques. Les moyens trouvés pour améliorer la vie des citoyens sont donc généralement les mêmes. Les différences sont principalement dues à l'environnement planétaire (gravité, surpopulation, coutumes locales, etc.). Les exemples suivants peuvent donner des idées de mégalopoles peu traditionnelles.

Villes suspendues

Technique d'architecture permise par l'antigravité. Très en vogue au 111e siècle, où furent créées des cités de rêve (Opar, Sh'angrila, Palladium, Venisse) toujours appréciées des touristes qui ne se lassent pas d'en parcourir les avenues de vide, soit en ceintures de vol, soit en gondoles antigrav. On n'en construit plus maintenant que sur certains mondes NT1 pour rester à l'abri des indigènes primitifs qui les appellent « demeures des Dieux ».

Villes souterraines

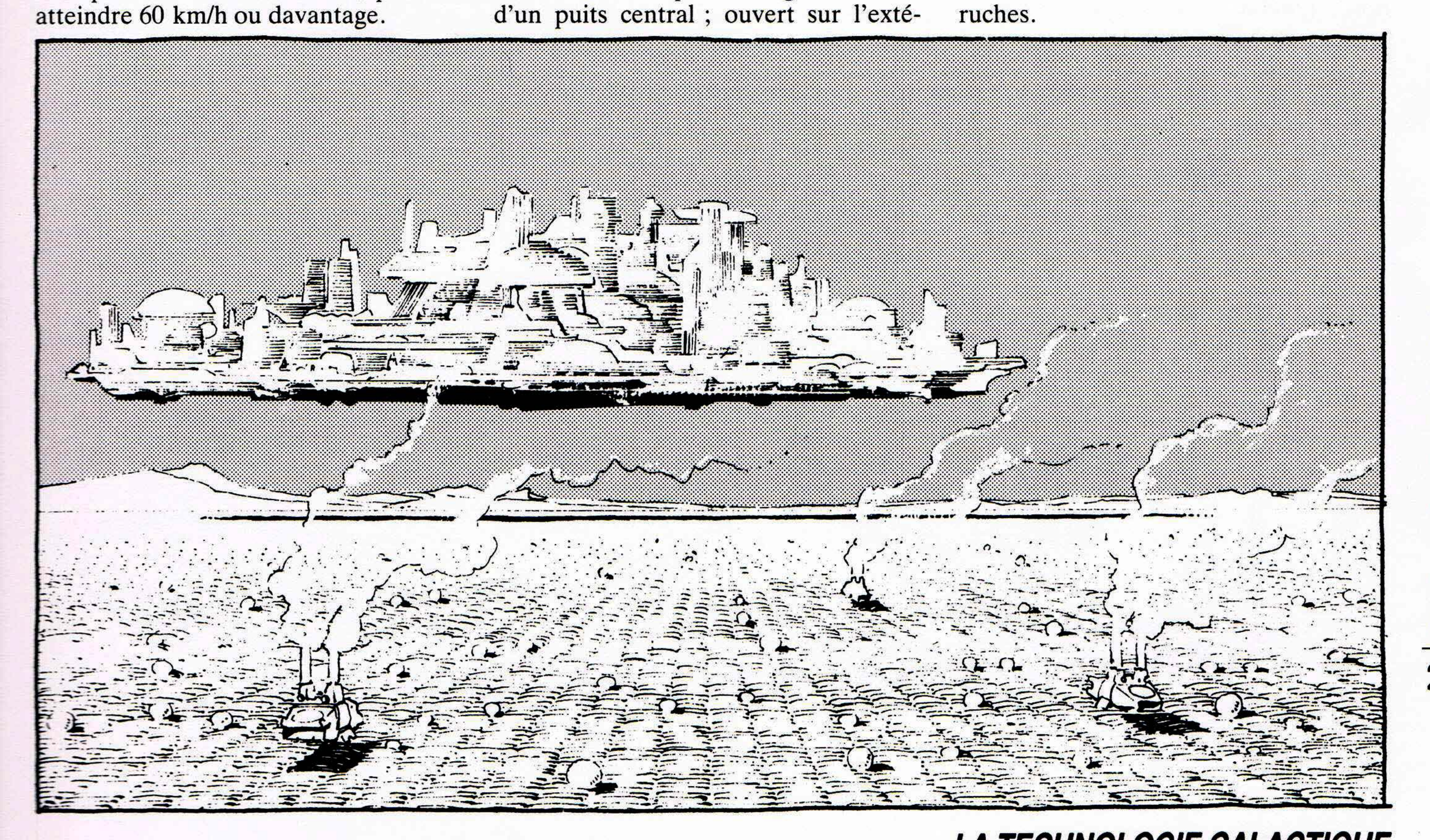
Vastes métropoles étagées autour d'un puits central ; ouvert sur l'extérieur si la raison de leur construction est la surpopulation ou le manque de surface habitable (ex. : Prima, Mégacity B) ; fermé s'il s'agit de planètes non terraformées (ex. : Jovianis, Putrin).

Villes de surface

Quelques cités de culture E.T., dont les citoyens souffrent de claustrophobie, d'angoisse des hauteurs ou d'indualisme farouche, sont construites sur des surfaces exceptionnellement larges. Chaque bâtiment est une maison individuelle, sans étage, parfois même entourée d'un jardin. Ces villes dont le diamètre peut atteindre plusieurs centaines de kilomètres sont desservies par des transports aériens individuels ou collectifs. Samourah-la-Grande, sur la planète Destin, possède même un réseau de fusée-bus pour couvrir les milliers de kilomètres de sa surface.

Monades urbaines

Toute la surface de la planète est occupée par les exploitations agricoles servant à nourrir une énorme population entassée dans de gigantesques gratte-ciel. Cette formule conduit souvent les citadins à l'agoraphobie (peur des espaces vides). On la rencontre parfois dans des civilisations de NT4 qui tendent à se replier sur elles-mêmes et à régresser culturellement dans la chaleur et l'intimité de ces villes-ruches.



Véhicules individuels

Tous les véhicules individuels de NT5 ou NT6 peuvent être équipés de navymecs (voir *Empire Galactique*) lorsque leur propriétaire ne possède pas les compétences nécessaires pour s'en servir. Les personnages équipés d'un plot vertébral peuvent prendre le contrôle du navymec pour réaliser des performances de conduite.

Ceinture de vol

Masse : 3 kg. Prix : 50 000 ₵

Harnais individuel à répulseur antigrav. Il permet de planer dans toutes les directions à une vitesse de 30 km/h environ. Son altitude maximale est égale au diamètre du monde sur lequel il évolue (voir volume 1, p. 69). Une combinaison est évidemment nécessaire si l'utilisateur quitte l'atmosphère. Son usage est parfois interdit dans les mégacités trop peuplées.

Hélimob

Masse : 300 kg. Prix : 100 000 ₵

Véhicule aérien individuel à propulsion catalytique. Il peut atteindre 6 000 kilomètres/heure (10 km/séq. d'action). L'hélimob se compose de deux sphères de 1,20 mètre, jointes par une barre métallique supportant la selle. Confortablement rembourrée, elle comporte des appuis-tête, des commandes de maintien assistées et une barre de direction. L'ensemble est protégé par une carrosserie légère. A l'avant, un refroidisseur condense la vapeur d'eau contenue dans l'air à l'intérieur d'un réservoir, puis elle est transformée en carburant hydrogène par catalyse électrique. L'eau du réservoir, une fois distillée, peut servir pour l'alimentation du pilote. Dans la sphère arrière, outre un alimenteur, on trouve un coffre à bagages et des prises pour attacher de l'équipement supplémentaire ou du fret.

Lance-grappins

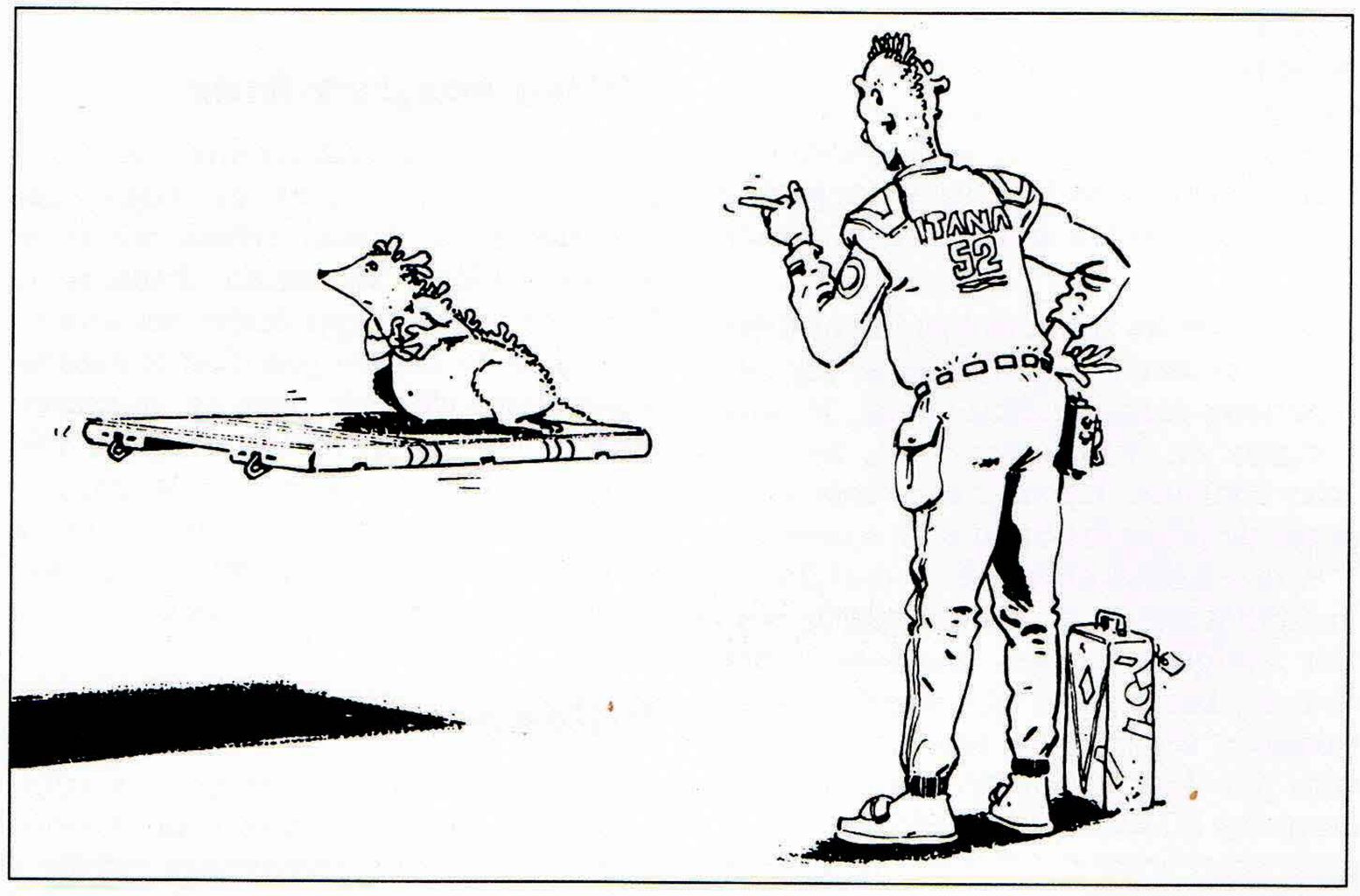
Masse : 50 g. Prix : 1 500 ₵

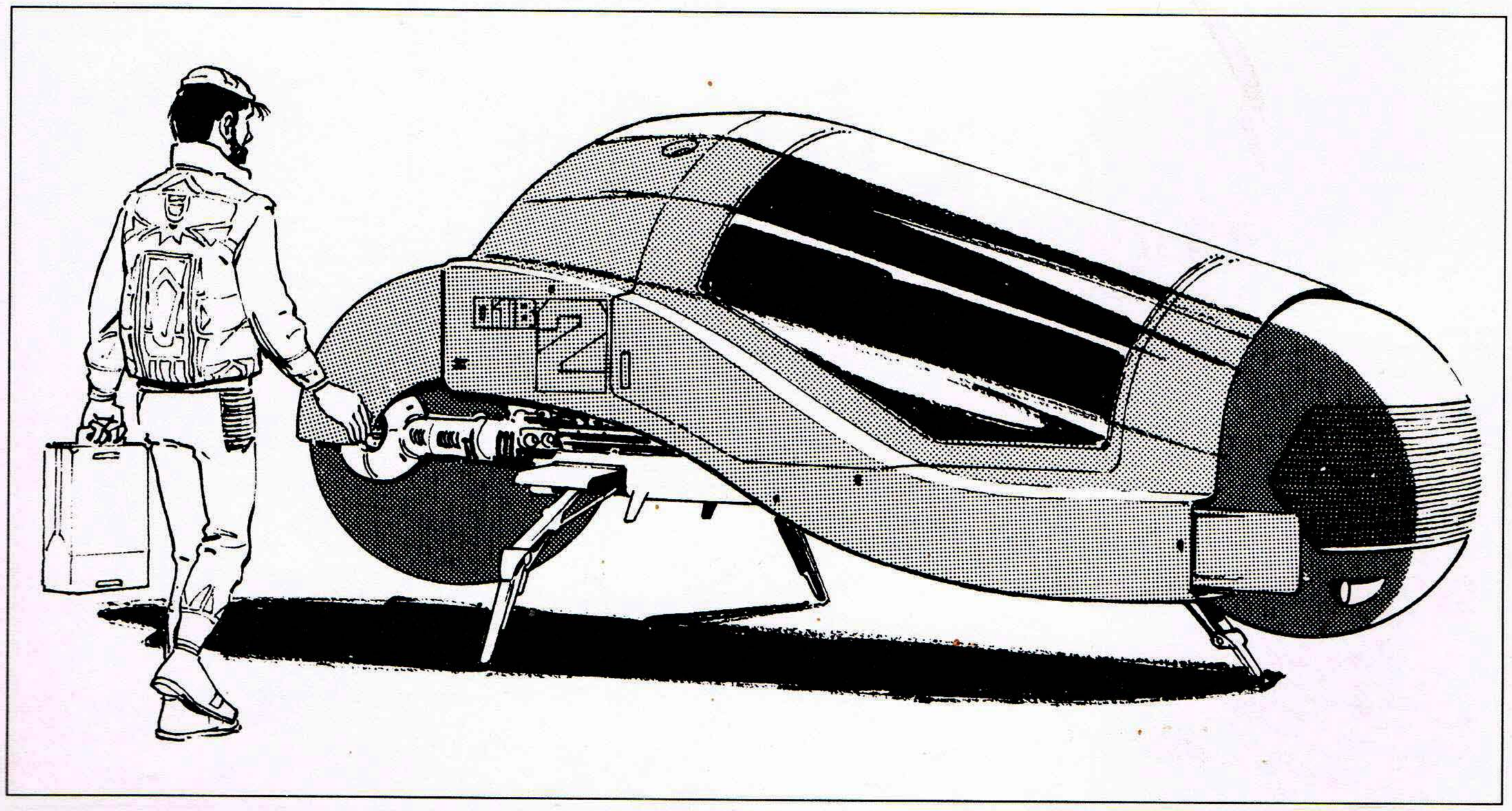
De la taille d'un pistolet, le lance-grappins permet d'envoyer jusqu'à 300 mètres un grappin magnétique relié à un câble ultraléger capable de porter 2 tonnes de matériel. Il est muni d'une lanière de sécurité pour éviter d'être arraché de la main de son utilisateur.

Palettes antigrav

Masse : 5 kg. Prix : 1 000 ₵

Plaques à répulseur antigrav de tailles diverses permettant le transport d'objets lourds. Elles peuvent s'arrimer à n'importe quel véhicule.





Patins à réaction

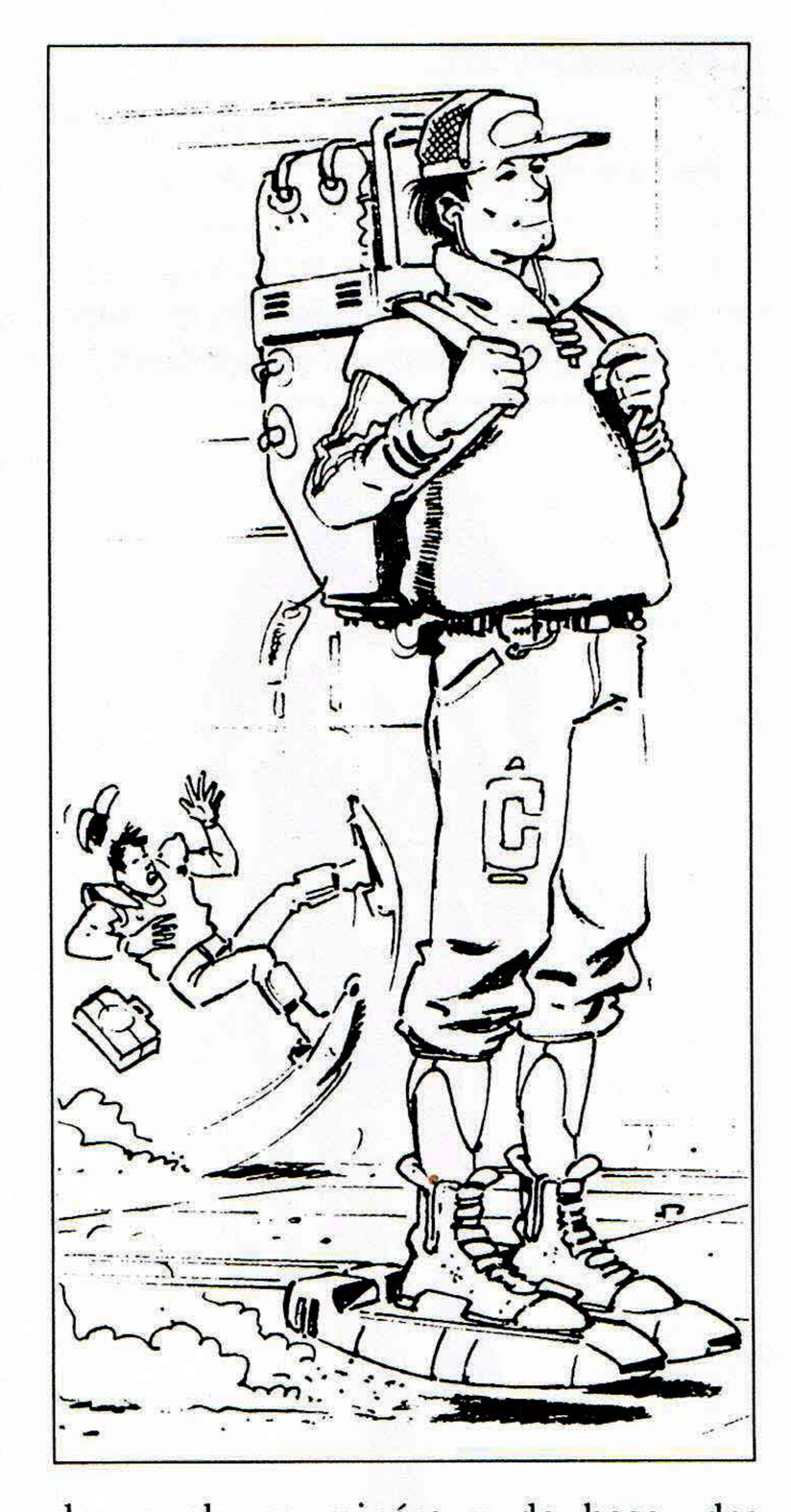
Masse : 800 g. Prix : 3 000 ₵

Paire de chaussures permettant de se déplacer sur coussin d'air à une vitesse de 60 km/h. Les patins possèdent un dispositif du freinage par inversion de souffle. Son utilisation est assez acrobatique et réclame un entraînement particulier.

Semelles inductives

Masse : 50 g. Prix : 500 ₵

Paire de semelles adaptables à toutes chaussures montantes. Elles permettent de marcher dans tous les sens sur n'importe quelle surface conductrice (y compris tous les plasti-matériaux).



OBJETS DE LA VIE QUOTIDIENNE

Quoi de plus banal et quotidien que l'administration de la nourriture ? On constate pourtant que les attitudes envers la nourriture sont fondamentalement liées à des facteurs culturels autant que génétiques. Si la plupart des peuples E.T. conservent des habitudes traditionalistes envers leur alimentation, les humains s'orientent, semble-t-il, de plus en plus vers une homogénéisation plus rationnelle. Mais on observe encore des attitudes extrêmes comme celles des Franchouillys de Brillat-Savarin, chez qui les repas occupent la moitié du temps de travail, ou les macrobiotes A⁷ qui s'isolent dans des cabinets particuliers pour accomplir la nécessité honteuse des repas. Sans parler des rumeurs persistantes sur le cannibalisme dans certaines sociétés décadentes.

Patrov Cyboulett, Dis-moi ce que tu manges...

Nourriture

Pour le citoyen impérial, la cuisine n'est plus un problème. Plus d'assiettes, de plats ou de couverts. De simples tables autonettoyantes où les emplacements des différents mets, condiments, etc., sont inscrits en creux dans une matière blanche immaculée. Si certains continuent à pratiquer l'art culinaire comme une forme de loisir, la plupart des citoyens s'en remettent à l'autocuisine.

Il existe de nombreux lieux publics robotisés, où l'on sert à toute heure des plats adaptés à tous les régimes alimentaires répandus dans la Galaxie. Pour ce qui concerne les humains, la nourriture est à base de végétaux hydroponiques et de protéines synthétiques. La Fondation impériale pour la vie veille à la protection et la sauvegarde des espèces animales. Seuls quelques races totalement carnivores comme les Karias consomment encore des êtres vivants. Ils préfèrent d'ailleurs les capturer eux-mêmes dans des réserves de chasse pour conserver les traditions ancestrales.

Alimenteur

Masse : 50 kg. Prix : 50 000 ₵

C'est un convertisseur d'aliments que l'on recharge tous les six mois avec des éléments organiques bruts. Principalement des végétaux et essences animales dont la chimie est compatible avec l'Être utilisateur (n'importe quelle substance dérivée du carbone pour l'Être humain). Il convient d'y adjoindre quelques minéraux de base, des vitamines de synthèse, etc. L'alimenteur contient également un « recycleur » permettant de transformer les excréments en nourriture assimilable.

Cet appareil permet d'obtenir, par jour de 24 heures, 100 rations de survie, briques d'aspect peu engageant mais de goût agréable et varié.

Antigrav de table

Masse : 1,5 g. Prix : 1 000 ₵

Large anneau porté sur l'index, l'antigrav comporte un mince rayon laser qui découpe proprement la nourriture. Il porte ensuite à la bouche par antigravitation les aliments contenus dans l'assiette. Il suffit de désigner de l'index la bouchée (100 grammes maximum) que l'on souhaite avaler.

Autocuisine

Masse : 70 kg. Prix : 500 000 ₵

Combinaison d'un alimenteur et d'un logimec « chef », l'autocuisine permet à partir des éléments fournis à l'alimenteur de préparer des plats et des boissons raffinés, adaptés à toutes les races connues. Ce qui est un luxe sur les planètes, où la préparation amoureuse de plats fait partie de l'art de vivre, devient souvent nécessaire à bord des vaisseaux spatiaux de faible capacité.

Cryocruche

Masse : 50 g. Prix : 500 ₵

Récipient servant à contenir des liquides. Ils sont conservés intacts presque indéfiniment par le froid engendré par un liquide de stase intercalé entre l'enveloppe extérieure et le fourreau.

Confort

Aspimec

Masse : 3 kg. Prix : 2 500 ₵

Les objets de NT4 et plus sont autonettoyants. Néanmoins, le voyageur désirant maintenir propres des objets qu'il a acquis sur des mondes de NT inférieur peut utiliser un « aspimec ».

Celui-ci fonctionne de deux façons :

— un objet propre est « mis en mémoire » par l'appareil. Lors du nettoyage, la machine s'efforce de rendre l'objet tel qu'au premier jour. Le nettoyage est alors automatique.

— le nettoyage « à la demande » (objet n'ayant pas été mémorisé à l'état neuf) nécessite un opérateur vivant.

L'aspimec est muni d'un éventail de brosses, de soufflantes, de champs de force et de rayonnements lui permettant une finesse de travail extraordinaire : restaurer un tableau, par exemple.

Couche antigrav

Masse : 300 g. Prix : 1 500 ₵

Deux plaques suspendues au-dessus du sol engendrent un champ d'antigravité. On y dort dans des conditions exceptionnelles de confort. Dans un véhicule, les plaques sont munies d'un filet de protection pour prémunir des chutes accidentelles.

Douche à particules

Masse : 40 kg. Prix : 5 000 ₵

Il s'agit d'une cabine hermétique, dérivée du sas de décontamination des astronefs. Un flux tourbillonnaire de particules magnétisées expulse toute matière inerte. En quelques secondes, le corps est débarrassé de la poussière et même de toutes les cellules mortes de l'épiderme. Ce système de nettoyage est courant dans tous les mondes de NT6. Il remplace efficacement l'antique douche à eau qui est devenue un luxe excentrique.

Fauteuil masseur

Masse : 10 kg. Prix : 2 500 ₵

Meuble auto-ajustable dont les facultés relaxantes sont si grandes qu'il est tenu en mépris par certains idéalistes qui y voient un signe de décadence.

Mur TriD

Masse : 10 kg à 1 tonne.
Prix : 5 000 ₵ à 200 000 ₵

Vaste écran TriD permettant des spectacles totaux à domicile. Il existe également des modèles géants à usage urbain qui couvrent la facade d'un grand immeuble. Ils servent à garantir l'information municipale et à retransmettre les principales manifestations culturelles et sportives. Moyennant une

forte somme, il est possible d'y faire passer de la publicité et même des annonces d'ordre privé à condition qu'elles ne contreviennent pas aux lois locales.

Communication

Communicateur planétaire à neutrinos

Masse : 100 g. Prix : 20 000 ₵

Cet instrument a une vocation essentiellement militaire. La portée de ce communicateur peut être restreinte à quelques mètres, afin de pouvoir s'entretenir avec ses camarades en limitant les risques de détection par l'adversaire.

Sa portée maximale est de 100 000 kilomètres. Aucun obstacle matériel n'arrête les neutrinos.

Localisateur de contact

Masse : 200 g. Prix : 5 000 ₵

Il se compose d'un boîtier relié par ondes à une paire de lunettes ou à un synthéviseur. Une carte synthétique des alentours s'imprime sur la rétine du porteur. Elle lui donne automatiquement sa position sur le monde, à 50 centimètres près.

La carte doit préalablement avoir été enregistrée (acquise dans le commerce, ou confectionnée à partir de documents collectés en orbite par exemple).

Mégaphone

Masse : 100 g. Prix : 20 000 ₵
Portée : 100 m × type d'atmosphère

Il permet de « cibler » la zone où l'on désire être entendu. Les Êtres qui ne sont pas dans cette zone ne peuvent entendre le message qu'au moyen d'un microphone (ou d'une évasion mentale à 4 dés).

Microphone

Masse : 50 g. Prix : 20 000 ₵
Portée : 100 m × type d'atmosphère

C'est un microphone ultrasensible, capable de détecter les sons les plus ténus.

Photocopoche

Masse : 150 g. Prix : 50 000 ₵

Cet appareil permet de copier et de reproduire, en haute définition et en couleurs, n'importe quel document (manuscrit, imprimé, tableau) sur un support papier ou autre. De forme cylindrique, le photocopoche possède à son extrémité un analyseur optique et un compteur de documents. On déroule un film extensible qui se colle à la surface du support d'arrivée et, même sous une faible source lumineuse, imprime la copie sélectionnée.

Senseur infrarouge et ultraviolet (IRUV)

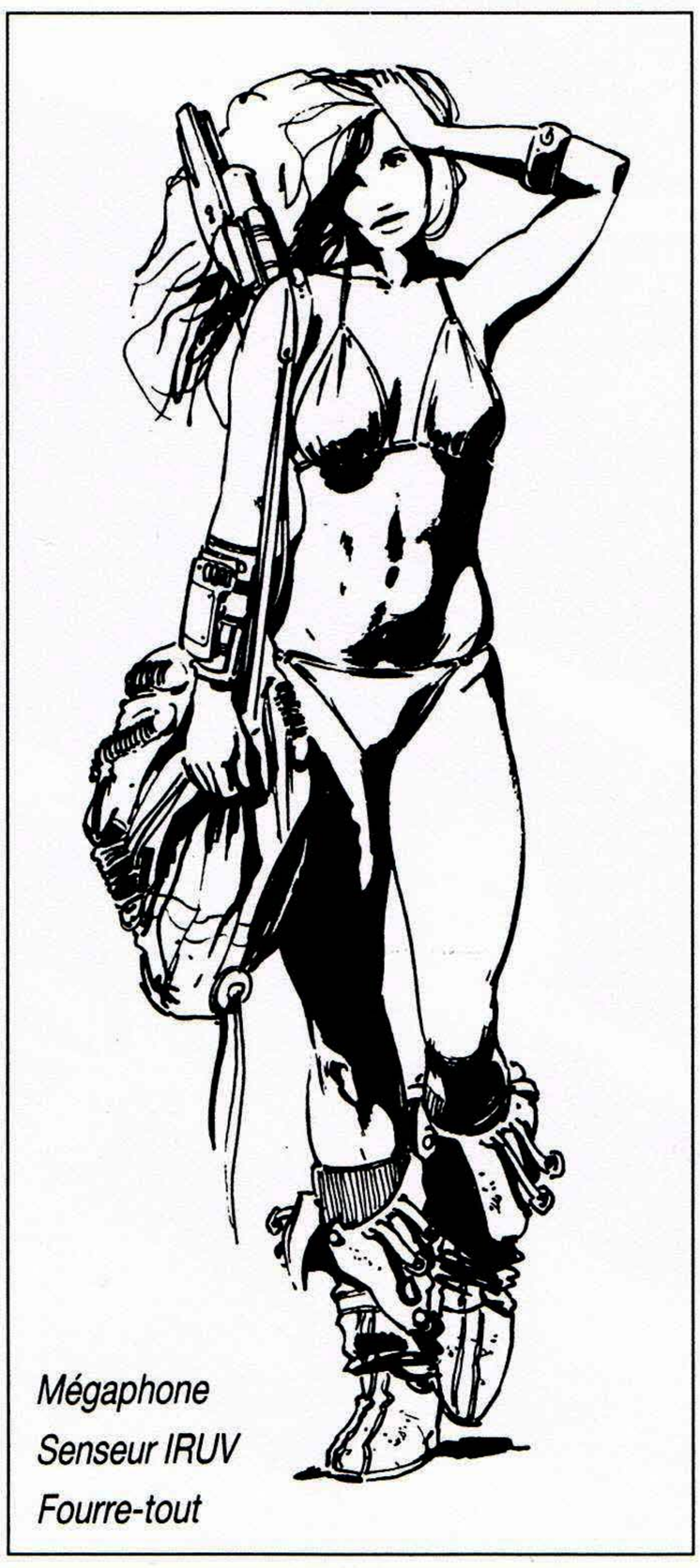
Masse : 50 g. Prix : 50 000 ₵
Portée : vue de l'utilisateur

Appareil de mesure sensible à toute la gamme du spectre allant de l'infrarouge à la lumière ultraviolette. C'est une boîte de 5 centimètres de côté qui se fixe sur un avant-bras. Une de ses faces est munie d'un écran, inutilisé quand l'instrument est connecté à un synthéviseur.

Senseur spectroscopique

Masse : 100 g. Prix : 50 000 ₵

Il a les mêmes caractéristiques que le précédent, mais il permet de percevoir tous les rayonnements électromagnétiques (faisceaux des radars, rayons X, etc.).



Mégaphone
Senseur IRUV
Fourre-tout

Synthéviseur

Masse : 1 g. Prix : 20 000 ₵

Cet instrument se présente généralement sous la forme d'un diamant synthétique de la taille d'un ongle. Il flotte à 1 centimètre en avant d'un sourcil. Une simple accommodation de la vue suffit pour l'activer.

Le synthéviseur peut être relié à des appareillages de visée tels que senseur IRUV, spectroscopique, microphone, etc. Il projette alors sur la rétine une « carte » TriD numérisée de ce qui est visible dans ces divers types de rayonnement (dans ce cas, il donne un bonus de −1D au jet de Tactique). Il sert aussi bien aux militaires qu'aux chirurgiens, roboticiens, chimistes, graphistes, etc. : tous métiers où la précision absolue est recherchée.

Divers

Fourre-tout

Masse : 100 g. Prix : 100 ₵

C'est une poche de 5 litres, étanche aux gaz, aux ruissellements et aux rayonnements.

Gants blindés

Masse : 5 g. Prix : 100 ₵
Absorption : 10

Gants de travail souples et transparents dont la résistance aux chocs est très grande.

Karata-membres

Masse : 10 g. Prix : 2 000 ₵

Anneau de taille variable qui peut se placer sur le corps à différents emplacements (doigts, seins, pied, coude, etc.). Il a pour effet de durcir la partie concernée en cas de choc et de provoquer une vibration aux dégâts dévastateurs. Le karata possède en outre l'avantage d'être très peu visible.

Pastilles lumineuses

Masse : 0,5 g. Prix : 25 ₵

Petites pastilles autocollantes qui se fixent à l'endroit de son choix (ex. : front) et éclairent pendant 24 heures un cercle de 1 mètre de diamètre.

Combinaisons spatiales

On appelle « combinaison spatiale » tout système de protection destiné à maintenir autour d'un Être un environ-

nement qui lui convienne au milieu du vide ou d'une atmosphère nocive. Les modèles sont innombrables, et les trois descriptions qui suivent n'en sont qu'une synthèse. Le NT6 est bien sûr le plus fréquemment utilisé dans l'Empire.

Combinaison NT4

Masse : 1/3 de celle du porteur
Prix : 50 000 ₵. Protection : 7
Autonomie énergétique : 1 à 2 h
Autonomie respiratoire : 2 h à 4 h

C'est le premier modèle utilisé par les Êtres qui découvrent le vol interplanétaire. Lourd, encombrant et relativement fragile, il protège mal contre les rayons cosmiques ou les atmosphères corrosives. De plus, son autonomie est très faible.

Combinaison NT5

Masse : 1/10 de celle du porteur.
Prix : 100 000 ₵. Protection : 8
Autonomie énergétique : 40 h
Autonomie respiratoire : 50 h (avec recyclage)

Nettement supérieur à son ancêtre, le modèle « Interstellaire » colle au corps comme une seconde peau. Il est muni d'un léger casque à opacité variable. La protection antirayonnement est correcte, et on peut sans danger affronter tous les types d'atmosphère, pour peu que les règles de sécurité ne soient pas bafouées.

Combinaison NT6

Masse : 40 g. Prix : 200 000 ₵
Protection : 10 points/ *Arme biologique, contondante, entravante, missile, monofilament, projectile, tranchante, mains nues ;* **12 points** / *Armes de choc, énergétique, laser, sonique, thermique*
Autonomie énergétique : 200 heures,
Autonomie respiratoire : limitée à l'autonomie énergétique

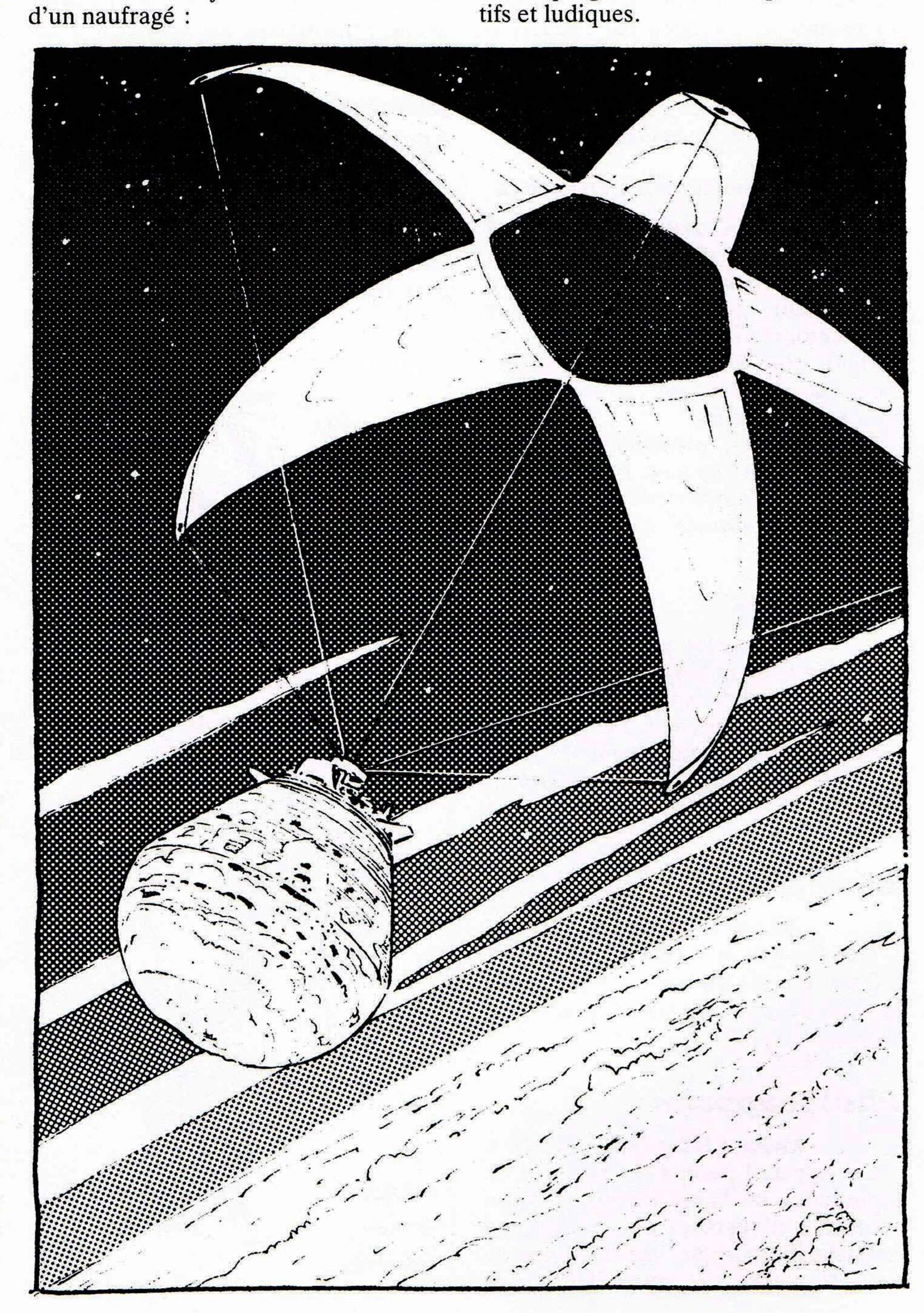
C'est une boîte de la taille d'un paquet de cigarettes, qui se porte à la ceinture. Elle génère un champ de force qui emprisonne le gaz respirable en une couche uniforme de 2 millimètres autour de l'Être et des objets qu'il porte. Ainsi, l'Être peut travailler dans l'espace en tenue de ville, ou même en maillot de bain... La protection antiradiations est excellente. Le champ protège efficacement contre tous les types d'atmosphère, aussi bien qu'il isole des écarts extrêmes de température : un Humain peut manupuler à mains nues une antenne portée à 600° C par le rayonnement stellaire.

Bulle de survie

Masse : 100 kg. Prix : 500 000 ₵
Autonomie énergétique : 200 jours

C'est une bulle dans laquelle on entre au cas où son astronef se trouve désemparé autour d'une planète. Elle est recouverte de mousse réfractaire, pour affronter l'échauffement consécutif à une entrée brutale dans l'atmosphère. Son parachute de secours se dimensionne automatiquement en fonction de l'Être et du type d'atmosphère. Il constitue de plus une réserve de tissu (400 mètres carrés). La bulle de survie comporte une combinaison NT6 et tout un éventail d'objets utiles à la survie d'un naufragé :

- Ceinture de vol
- Localisateur de contact
- Médibloc
- Paralyseur NT5
- Analyseur d'atmosphère
- Détecteur de vie
- 200 rations de nourriture
- Communicateur interstellaire NT6
- Vibrodague NT4
- Laser NT4
- Analyseur d'aliments
- Polytente.
- Logimec de survie, modèle « Vendredi » comportant de nombreux logiciels (Réparation 3, Pisteur 3, Langages E.T. 2, etc.).
- Cube TriD, comportant de nombreux programmes artistiques, éducatifs et ludiques.



DÉFENSE

Les combats ont toujours contribué pour un pourcentage non négligeable aux statistiques concernant les morts violentes : l'Armée vient en tête de ce macabre hit-parade, mais mouvements terroristes, espions, provocateurs, déstabilisateurs, pirates, pègre et bien d'autres encore la suivent de près.

Le Bulletin des armements

Protection

Résolution des dommages

Lorsqu'un coup a porté, on se reporte au tableau (voir p. 39) pour connaître les dommages infligés par l'arme utilisée.

- Si les dommages sont inférieurs à la capacité d'absorption de la protection, pas de conséquences.
- Si les dommages sont supérieurs à l'absorption, le coup a porté. On considère que la protection est détruite pour la partie touchée et les dommages restants entament la protection suivante (cuir animal par exemple...).
- Si les protections sont toutes passées, l'Être commence à encaisser lui-même les points de Dommages restants.

A l'exception de l'« abestos », qui est élégante et très légère, les protections ne sont pas cumulables.

Armure énergétique

Masse : 5 kg. Prix : 500 000 ₵
Protection : 18 points / *Arme de choc, énergétique, laser, sonique, thermique*
12 points / *Arme biologique, contondante, entravante, missile, monofilament, projectile, tranchante, mains nues*

Alimentée par une cellule à fusion, cette armure fonctionne comme une peau très solide absorbant les dommages, en entourant le porteur d'un champ de force. Elle peut fonctionner 24 heures d'affilée.

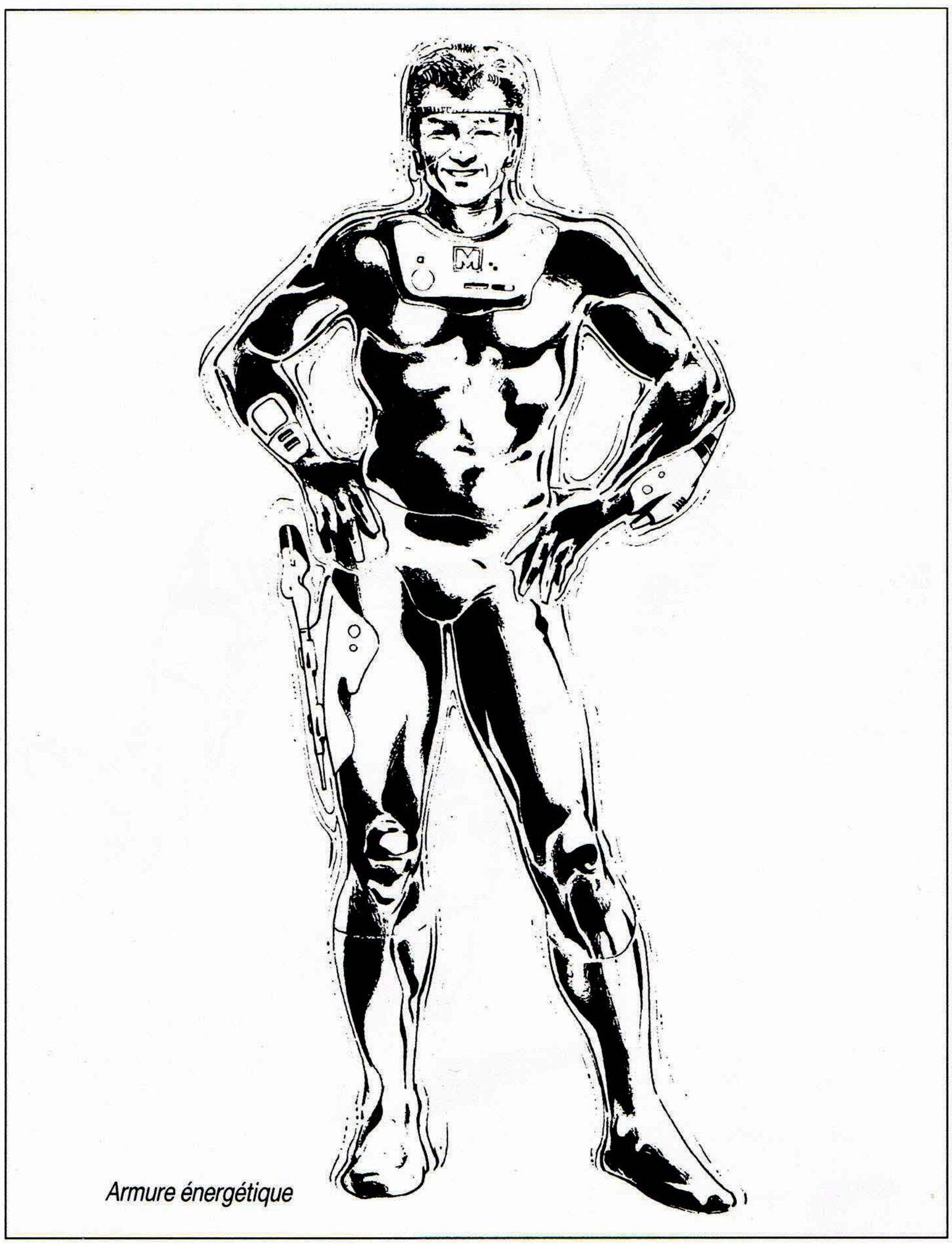
Elle est livrée avec les équipements de base suivants :

- Synthéviseur
- Senseur IRUV
- Localisateur de contact
- Ordinateur NT6
- Communicateur planétaire à neutrinos
- Microphone
- Mégaphone
- Trois fourre-tout.
- Médibloc intégré, avec logimec 26 *Médecine*[3]. En cas d'inconscience, le médibloc intervient automatiquement.

Les options suivantes sont montées sur demande :

- Talkie interstellaire à hyperondes
  Portée : 30 A.-L. environ.
  Masse : 300 g. Prix : 10 000 ₵
- Exosquelette (voir *Empire Galactique*).
  Masse : 3 kg. Prix : 10 000 ₵
- Divers kits (mécanique, électronique, etc.)
  Masse et Prix : selon le kit
- Tube micromissile latéral.
  Masse : 450 g + 100 g par missile
  Prix : 120 000 ₵
- Arme de poing (au choix)
  Masse et Prix : ceux de l'arme

Fixée à un avant-bras du porteur. Charges : jusqu'à 40.



Armure énergétique

Abestos (NT5)

Masse : 15 g. Prix : 7 000 ₵
Protection : 14 points / *Arme contondante, tranchante, projectile*
10 points / *Arme laser, de choc et sonique*
7 points / *Autre arme*

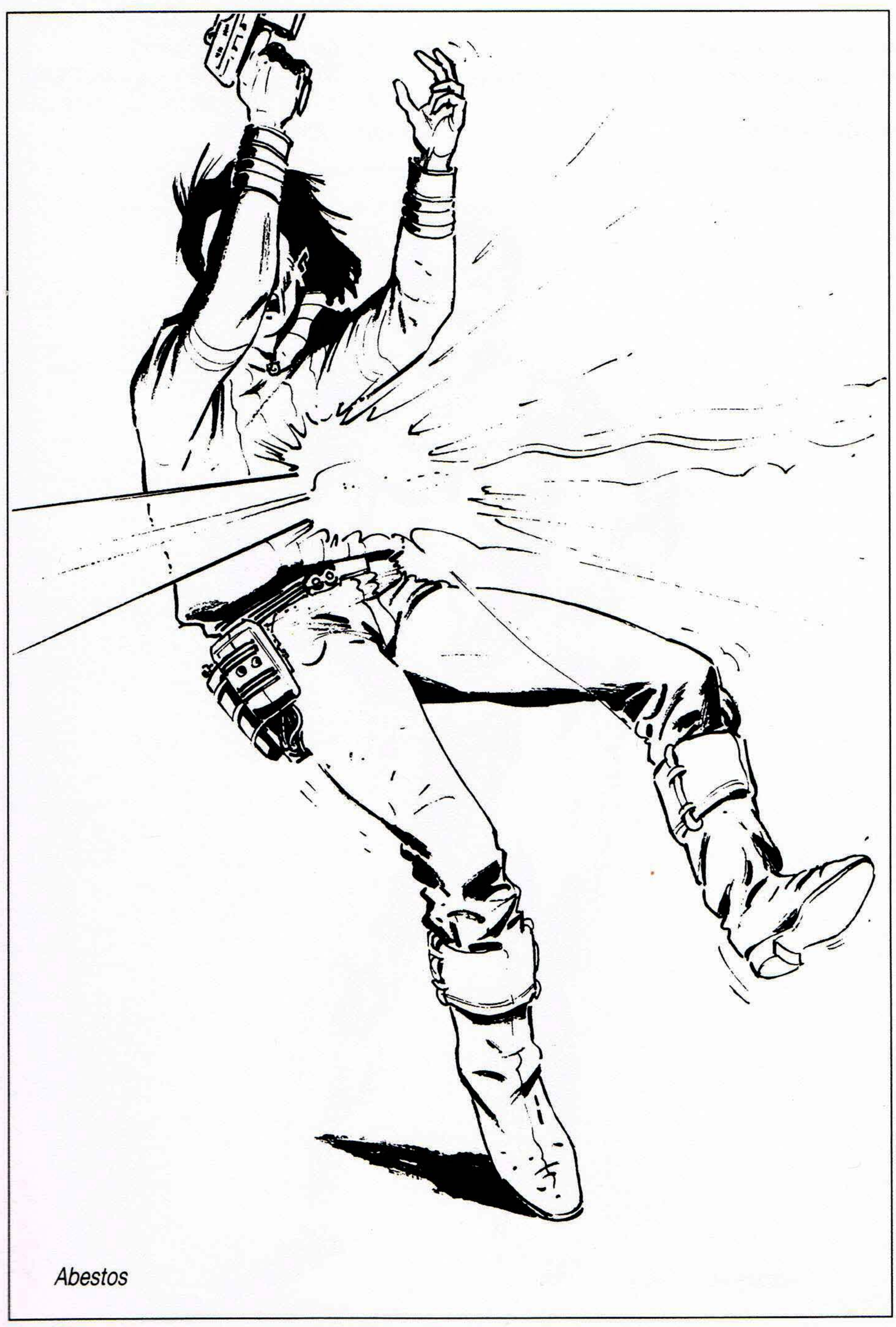
Armure à impact, tissée en néo-soie. Léger, agréable à porter et élégant, ce vêtement souple se durcit instantanément en cas d'impact. L'abestos est également efficace contre les armes de choc ou paralysantes, et atténue les dégâts des lasers.

Armures inertes (tout NT)

Masse et Prix : variables
Protection : de 0 à 12 points

Toutes protections constituées d'un matériau inerte (1) (Peau humaine : 0, Cuir animal : 1 à 3, Carapace animale : 2 à 5, Bois léger : 3, Bois épais : 5, Métal : 7 à 12).

(1) Rappel : Les coques des vaisseaux Varlet sont énergisées à la fabrication. Y percer un trou de la taille d'un homme requiert 100 points de Dommages.

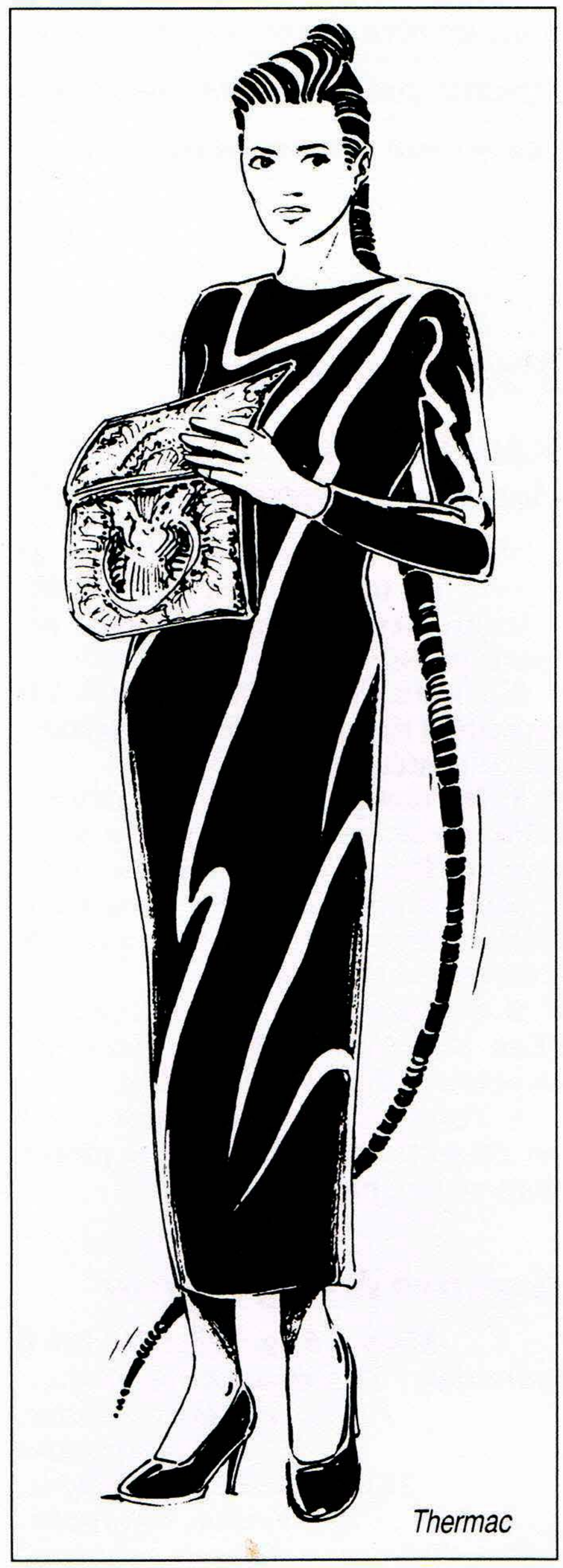


Abestos

Reflec (NT4)

Masse : 400 g. Prix : 5 000 ₵
Protection : 15 points / Armes laser
2 points / Autres armes

Vêtement de plastex léger et brillant qui réfléchit une grande partie d'un rayon laser.



Thermac

Thermac (NT4)

Masse : 300 g. Prix : 12 000 ₵
Protection : 12 points / *Armes thermiques, monofilaments*
3 points / *Autres armes*

Vêtement en takeron supraconducteur à fort coefficient thermique. Ce tissu possède un treillage ultra-dense. Il protège efficacement contre les armes thermiques et à monofilament.

Armes

Les différentes catégories d'armement

Biologique : toute arme ayant une action directe et durable sur les tissus vivants (pistolet à rayon noir, etc.)

Dommages, tableau **E**

Choc : toute arme induisant un choc nerveux dans un organisme vivant (neurofouet, étourdisseur, etc.). Il convient d'y ajouter l'effet de l'arme : douleur ou étourdissement pendant 1D minutes par NT.

Dommages, tableau **A + effet**

Contondante : toute arme utilisée pour frapper sans couper. Le M.J. utilisera son bon sens pour régler les cas particuliers en fonction de la matière de l'arme (poids, dureté, etc.)

Dommages, tableau **B** ou **C**

Énergétique : toute arme utilisant des rayonnements non lumineux du spectre radio-électrique (blaster, etc.)

Dommages, tableau **E**

Entravante : toute arme paralysant physiquement sa victime (arachnopistol, filet, collet de braconnier, etc.). Il faut compter pour l'entravement environ 2D minutes par NT.

Dommages, tableau **A + entravement**

Laser : toute arme utilisant les rayonnements lumineux du spectre radio-électrique.

- Laser portatif

Dommages, tableau **E**

- Laser lourd

Dommages, tableau **E × 2**

Missile : toute arme utilisant des projectiles à vélocité entretenue (tube micromissiles, lance-roquettes, etc.). Le diamètre de l'aire d'explosion est égal à 2 mètres multipliés par le NT.

Dommages, tableau **D**

Monofilament : toute arme utilisant un fil monomoléculaire appelé « monofilament ». D'une finesse extrême, ce fil tranche comme du beurre tout matériau solide non énergisé. On l'utilise souvent dans l'industrie.

Dommages, tableau **E**

Projectile : toute arme tirant des projectiles à trajectoire balistique (fusil, arc, lance-pierres, etc.).

Dommages, tableau **C**

Sonique : toute arme utilisant une onde sonique (son, infrason, ultrason, ex. : paralyseur). Son efficacité est proportionnelle à la densité du fluide porteur des ondes sonores.

Dommages, tableau **D**

Thermique : toute arme utilisant une substance (poix, liquide enflammé, plasma, etc.) portée à haute température comme agent destructeur (fusil à fusion, lance-flammes, feu grégeois, etc.).

Dommages, tableau **C / séquence d'exposition**

Tranchante : toute arme maniée musculairement qui inflige des coupures (épée, couteau, hallebarde, vibrodague, etc.)

Dommages, tableaux **C** à **E**

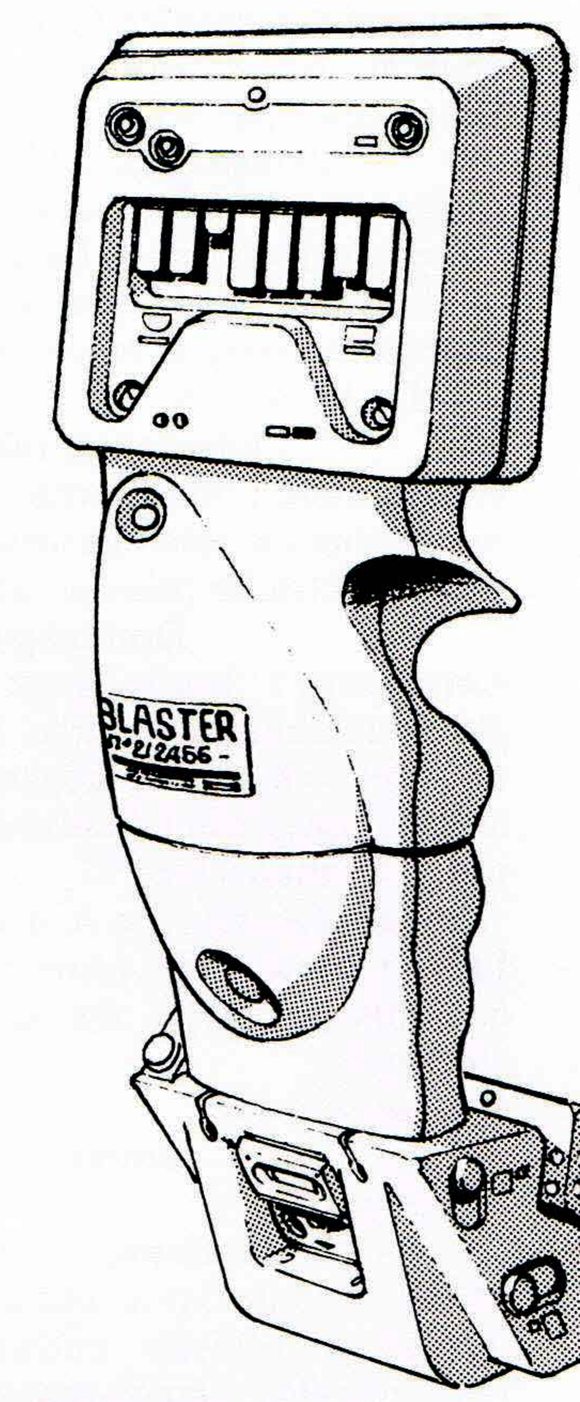
Autres causes de dommages

Il existe différents types d'accident susceptibles de causer des dommages. Le Maître de Jeu devra choisir une table de dommages en fonction des circonstances précises. A titre indicatif, voici quelques exemples : **feu** (A à C / séquence d'exposition selon l'importance) ; **étouffement** (B / séquence d'exposition) ; **chute** (A<2m, 2m<B<4m, 4m <C<6m, 6m<D<8m, 8m<E<10m).

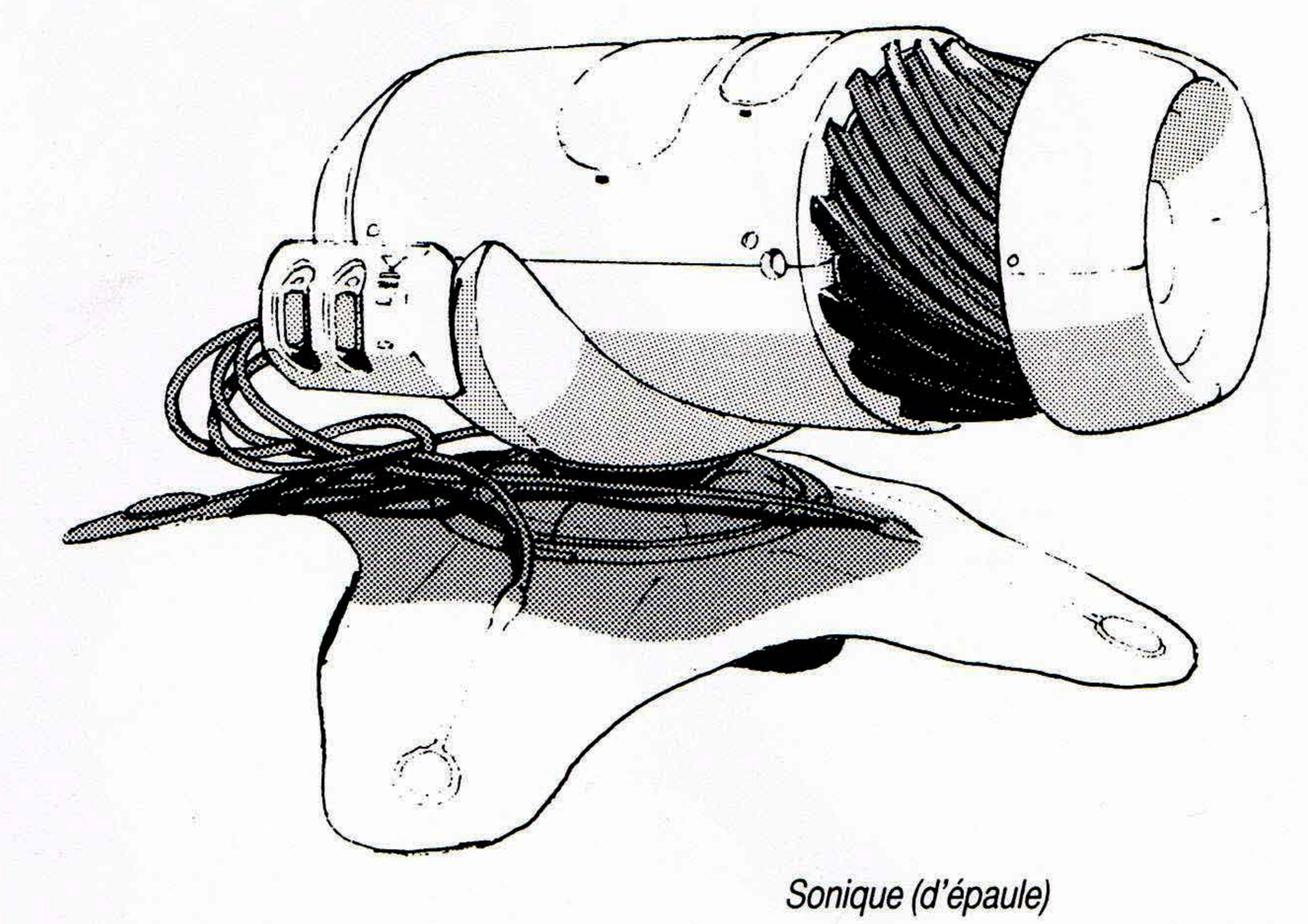
Pour l'**électrocution** le problème est plus complexe car les dommages provoqués par le courant électrique dépendent de deux facteurs différents : l'ampérage, ou intensité, et le voltage, ou tension. Un faible voltage sous une forte intensité pourra être mortel alors que le contraire secouera seulement (désagréablement, il est vrai) la victime. On peut seulement conseiller au M.J. de choisir entre les tableaux B et E inclus selon que l'installation responsable de l'électrocution est une installation domestique ou industrielle.

Tableau des armes et protections

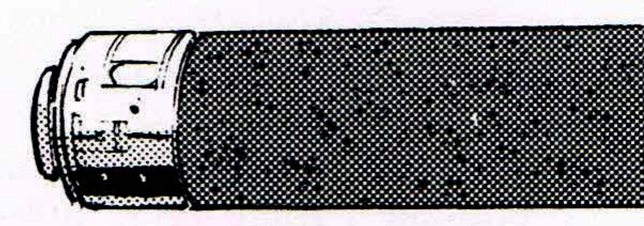
ARME	DOMMAGES cf. tableau	PROTECTION								
		Reflec	Thermac	Abestos	Energt.	CtNT4	CtNT5	CtNT6	Métal	Cuir
Biologique	E	2	3	7	12	7	8	10	7 à 12	1 à 3
Choc	A + effet	2	3	10	18	7	8	12	7 à 12	1 à 3
Contondante	B ou C	2	3	14	12	7	8	10	7 à 12	1 à 3
Entravante	A + entravt	2	3	7	12	7	8	12	7 à 12	1 à 3
Énergétique	E	2	3	7	18	7	8	12	7 à 12	1 à 3
Laser port.	E	15	3	10	18	7	8	12	7 à 12	1 à 3
Laser lourd	E × 2	15	3	10	18	7	8	12	7 à 12	1 à 3
Missiles	D	2	3	7	12	7	8	10	7 à 12	1 à 3
Monofilt.	E	2	12	7	12	7	8	10	7 à 12	1 à 3
Projectiles	C	2	3	14	12	7	8	10	7 à 12	1 à 3
Sonique	D	2	3	10	18	7	8	12	7 à 12	1 à 3
Thermique	C / séq.	2	12	7	18	7	8	12	7 à 12	1 à 3
Tranchante	C à E	2	3	14	12	7	8	10	7 à 12	1 à 3
Mains nues	A	2	3	7	12	7	8	12	7 à 12	1 à 3
Pied	B	2	3	7	12	7	8	12	7 à 12	1 à 3
Feu	A à C / séq.	2	12	7	18	7	8	12	7 à 12	1 à 3
Chute	A<2màE<10m	2	3	14	12	7	8	10	7 à 12	1 à 3
Électroc.	B à E	2	3	7	18	7	8	10	0	1 à 3

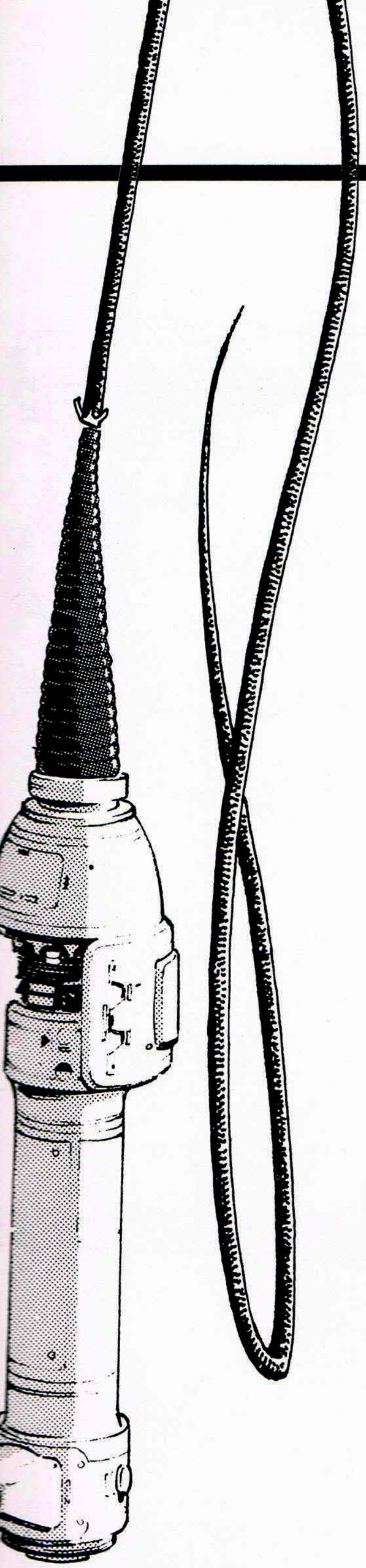


Blaster (de poing)



Sonique (d'épaule)





Neurofouet

Tableau des dommages

A mains nues

Nombre de dés	Résultat obtenu 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1D	1	1	1	1	1	1												
2D		1	1	1	1	1	2	2	2	3	3	3						
3D			1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6
4D				2	2	3	3	4	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8
5D					3	3	4	4	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10

B pied

Nombre de dés	Résultat obtenu 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1D	1	1	1	1	1	2												
2D		1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6						
3D			2	3	3	4	4	5	5	6	7	8	9	9	10	11	11	12
4D				4	4	5	6	7	8	9	10	11	11	13	13	14	15	16
5D					5	7	8	9	10	11	12	13	14	15	17	18	19	20

C arme légère

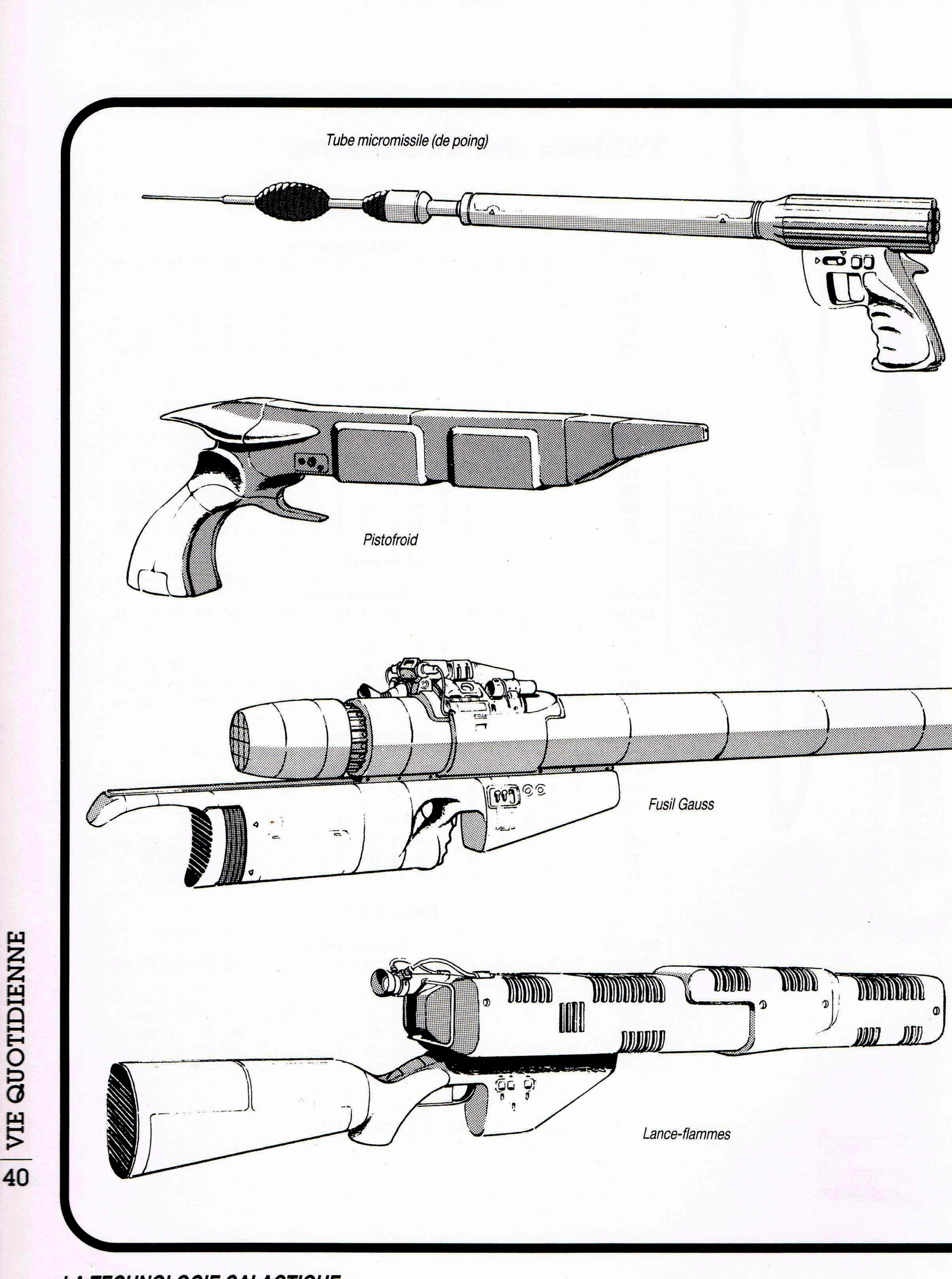
Nombre de dés	Résultat obtenu 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1D	1	1	1	2	2	3												
2D		1	2	3	3	4	5	5	6	7	7	8						
3D			3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
4D				5	7	8	9	11	12	13	15	16	17	19	20	21	23	24
5D					8	10	12	13	15	17	18	20	22	23	25	27	28	30

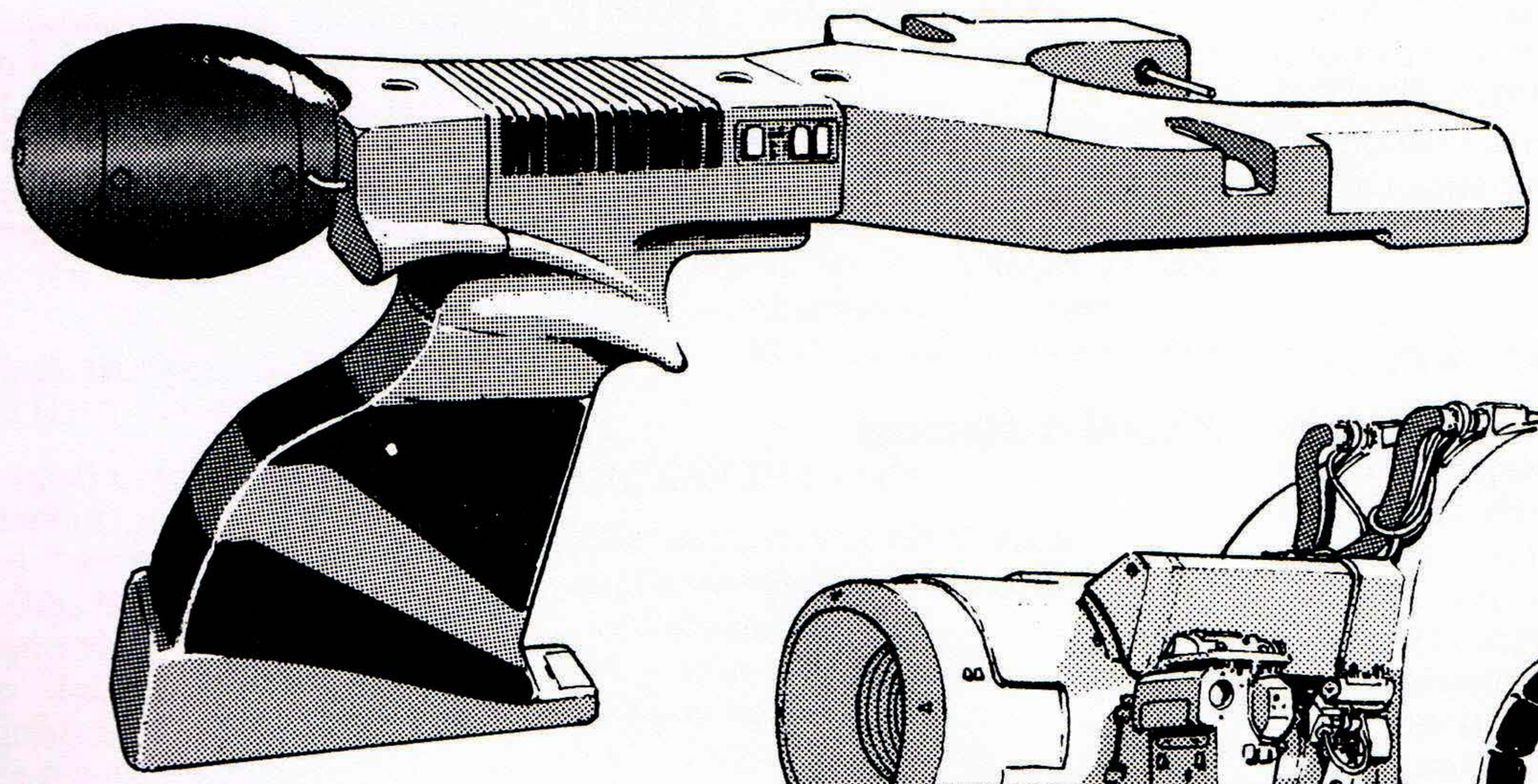
D arme moyenne

Nombre de dés	Résultat obtenu 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1D	1	1	2	3	3	4												
2D		1	2	3	4	6	7	8	9	10	11	12						
3D			4	5	7	8	9	11	12	13	15	16	17	19	20	21	23	24
4D				7	9	11	12	15	16	17	20	21	23	25	27	28	31	32
5D					11	13	16	17	20	23	24	27	29	31	33	36	37	40

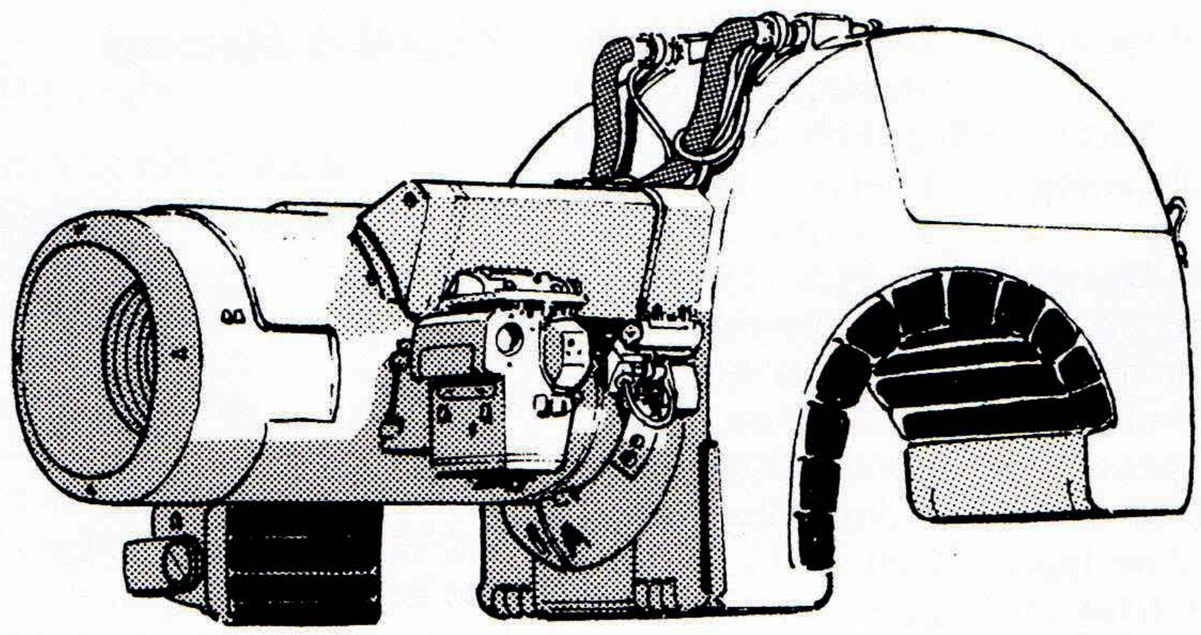
E arme lourde

Nombre de dés	Résultat obtenu 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1D	1	2	3	4	5	6												
2D		3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13						
3D			5	7	8	10	12	13	15	17	18	20	22	23	25	27	28	30
4D				8	12	13	15	18	20	22	25	27	29	32	33	35	38	40
5D					13	17	20	22	25	28	30	33	37	38	42	45	47	50

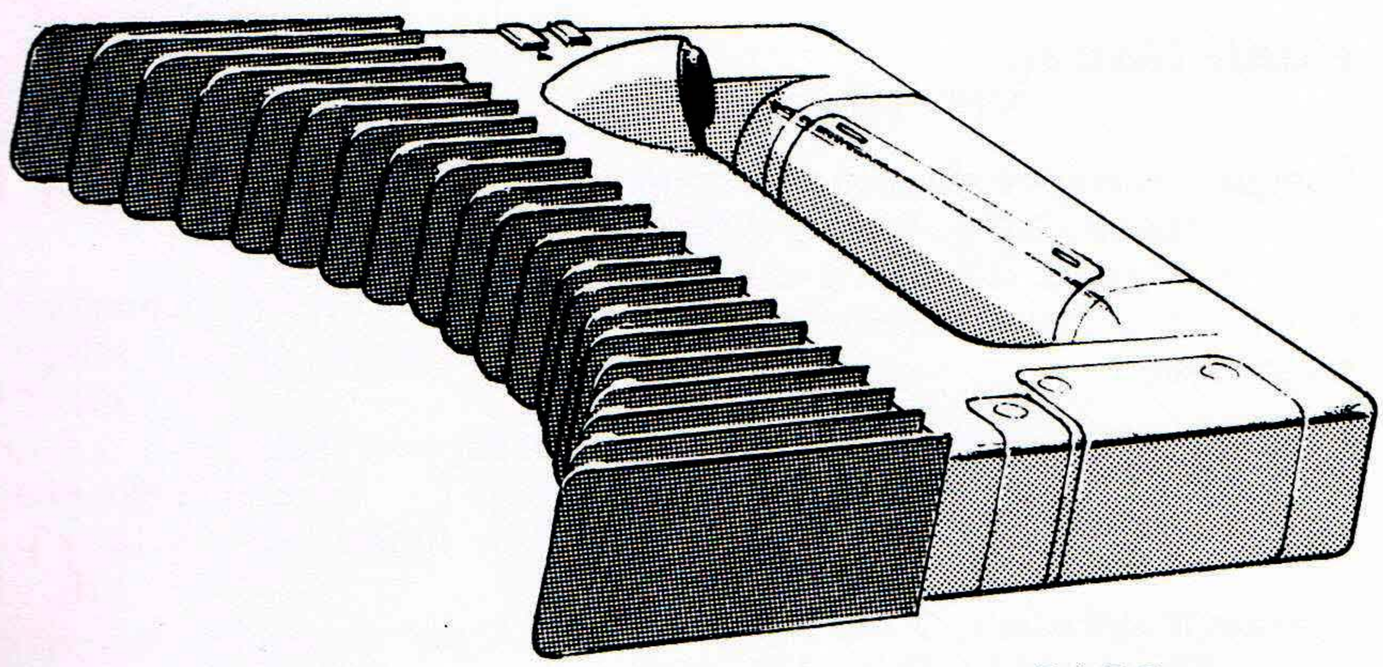

Tube micromissile (de poing)
Pistofroid
Fusil Gauss
Lance-flammes



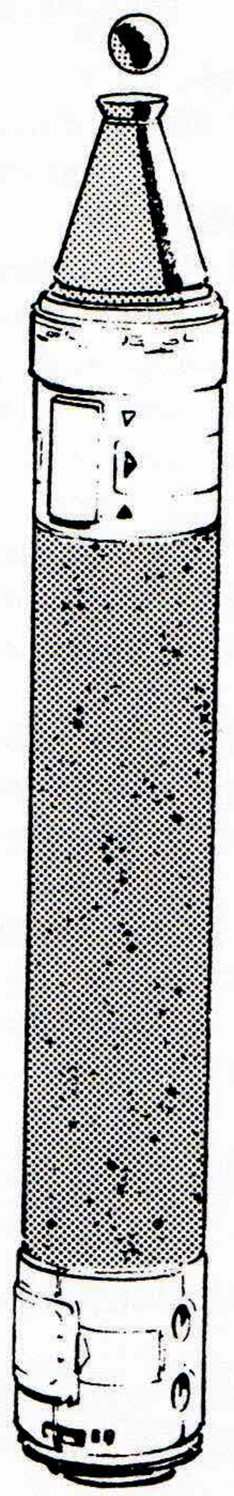
Arachnopistol



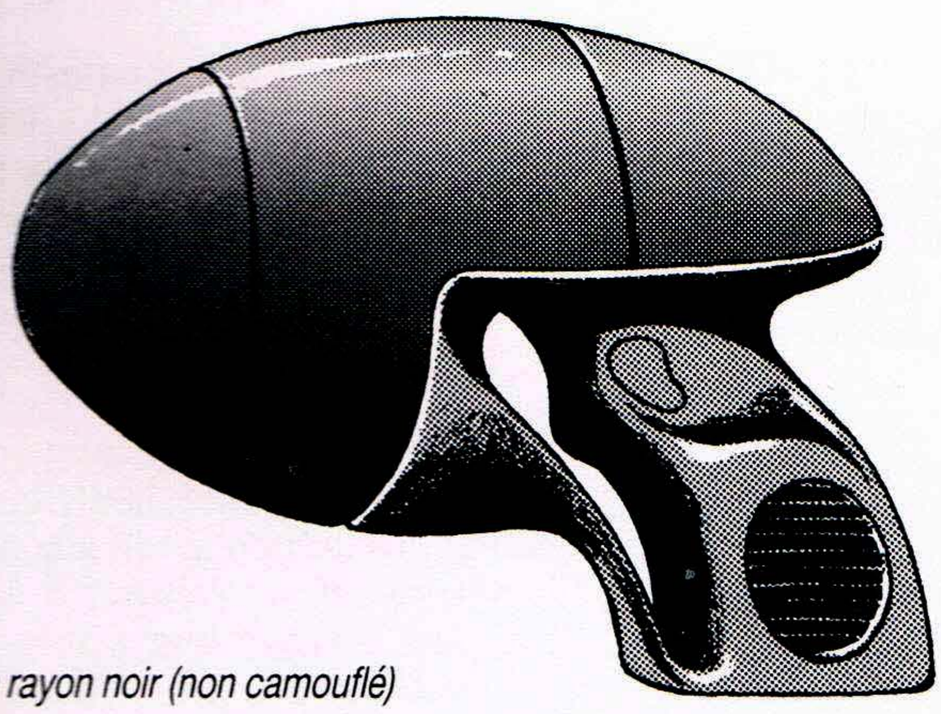
Fusil à fusion (d'épaule)



D.A.R.C



Filépée



Pistolet à rayon noir (non camouflé)

Arachnopistol

NT6 - ENTRAVANTE

Énergie : chimique ; 10 charges d'un Être (Humain ou apparenté)
Masse : 60 g. Prix : 295 000 ₵

Arme de poing anti-émeute projetant un fil synthétique adhésif autocontractant qui immobilise la victime.

Arme sonique

NT5 - SONIQUE

Arme d'épaule : Énergie : micropile atomique, 20 coups
Masse : 390 g. Prix : 255 000 ₵
Arme de poing : Énergie : micropile atomique, 10 coups
Masse : 380 g. Prix : 198 000 ₵

Arme générant une vibration sonique qui a les mêmes effets que ceux d'un étourdisseur, mais léthaux... Cette arme peut évidemment fonctionner sous l'eau mais *pas* dans une atmosphère d'un type inférieur à 10. Sa base peut se fixer en n'importe quel endroit du corps. Son viseur positronique guide l'arme vers la cible choisie quelle que soit la position du tireur.

Blaster

NT5 - ÉNERGÉTIQUE

Arme d'épaule : Masse : 30 g
Prix : 230 000 ₵. Énergie : micropile atomique, 20 coups
Arme de poing : Masse : 260 g
Prix : 180 000 ₵. Énergie : micropile atomique, 10 coups

Arme de poing ou d'épaule projetant de l'énergie sous forme de micro-ondes. Cette arme a la particularité de pouvoir « tirer dans les coins » : le tireur peut infléchir la trajectoire du rayonnement à un endroit de son choix, ce qui permet de toucher des cibles abritées.

- Si la cible est visible, tir normal.
- Si le tireur connaît l'emplacement exact de la cible, il a un MOD de −3 à son tir.
- S'il ne le connaît qu'approximativement, le MOD est de −5.
- S'il ne le connaît pas, le tir est évidemment impossible.

Épée-laser

NT5 - LASER

Énergie : cellule à fusion, 10 minutes en continu
Masse : 1 kg. Prix : 400 000 ₵

Cette arme produit un rayon laser bordant un champ de force. Désactivée, seule reste la poignée. On règle la taille du rayon à la poignée entre 30 centimètres et 2 mètres.

Filépée

NT6 - MONOFILAMENT

Masse : 60 g. Prix : 300 000 ₵
Énergie : cellule à fusion, 10 minutes en continu

Arme de contact extrêmement dangereuse, constituée d'un monofilament emprisonné dans un champ de force pour le rigidifier. Cette arme est délicate à manier. Une petite boule signale à l'utilisateur la portée du fil.

Fusil à fusion

NT5 - THERMIQUE

Masse : 320 g. Prix : 250 000 ₵
Énergie : micropile atomique, 20 coups faibles :
diamètre de la zone = 2 m
10 coups moyens :
diamètre de la zone = 4 m
5 coups forts :
diamètre de la zone = 6 m

C'est une arme d'épaule projetant une boule de plasma. A l'impact, cette boule détruit une zone plus ou moins grande selon le choix du tireur. De ce fait, l'arme est redoutable pour le personnel comme pour le matériel...

Fusil Gauss

NT5 - PROJECTILE

Énergie : micropile atomique, 20 coups
Masse : 200 g. Prix : 245 000 ₵

Arme d'épaule silencieuse tirant des projectiles à haute vélocité par effet magnétique.

Lance-flammes

NT3 - THERMIQUE

Énergie : chimique
Temps d'utilisation : 2 mn en continu
Masse : 15 kg. Prix : 135 000 ₵

Arme projetant une flamme à très haute chaleur dans une zone égale à :
Zone d'efficacité = 12 m

Neurofouet

NT4 - CHOC

Énergie : pile à combustible
Temps d'utilisation : 1 mn en continu
Masse : 630 g. Prix : 188 000 ₵

Arme de contact constituée d'un inducteur de douleur, pouvant amener à l'inconscience.

Pistofroid

NT4 - PROJECTILE

Énergie : pile à combustible, 10 coups
Masse : 650 g. Prix : 180 000 ₵

Arme de poing, version perfectionnée du pistolet à aiguilles, lançant des aiguilles de glace (produites par l'arme à partir d'une drogue liquide) à 10 mètres par air comprimé. Le poison doit pouvoir supporter la congélation. S'il est bien choisi, la cause de la mort est indétectable sans une autopsie rigoureuse. A cause de la grande quantité de courant que doit produire la pile à combustible, il n'est possible de tirer qu'une fois toutes les deux séquences d'action, l'autre étant consacrée à recharger les condensateurs.

Pistolet à rayon noir

NT6 - BIOLOGIQUE

Énergie : cellule à fusion, 5 coups
Masse : modèle normal (pseudo-étourdisseur NT5) 500 g ; non camouflé 80 g
Prix : introuvable

Il émet un rayon, invisible, qui désorganise les cellules, transformant une créature en bouillie aqueuse d'acides aminés. Cette arme est souvent montée en parallèle avec un étourdisseur NT5. Rien dans son apparence extérieure ne permet alors de la distinguer d'un étourdisseur normal. On peut s'en servir comme étourdisseur ou comme arme à rayon noir. Elle est toujours munie d'un dispositif d'autodestruction.

Tube micromissile

NT 4 - MISSILE

Arme d'épaule :
Énergie : chimique, 20 coups
Masse : 500 g + 100 g par missile
Prix : 195 000 ₵
Arme « de poing » (fixée sur l'avant-bras) **: Énergie : chimique, 8 coups**
Masse 300 g + 100 g par missile.
Prix : 120 000 ₵

Arme de poing ou d'épaule tirant des projectiles à haute vélocité entretenue, très meurtriers.

Vibrodague

NT4 - TRANCHANTE

Énergie : pile à combustible, 5 mn en continu
Masse : 350 g. Prix : 5 000 ₵

Rien ne la différencie extérieurement d'une dague de NT2. Sur pression d'un contact dissimulé, la lame se met à vibrer sous l'influence d'ultrasons, inaudibles par les oreilles des Humains ou apparentés. Ces ultrasons aiguisent parallèlement le tranchant, ce qui fait que l'opposant non averti a la désagréable surprise de se heurter à une arme bien plus efficace que prévu (tableau E). Cette dague est une des seules armes de NT supérieur que l'on peut introduire, pour sa défense personnelle, sur un monde de NT inférieur.

Autres matériels de défense

D.A.R.C. (Disrupteur Anti-Robot

Cybernétique) NT6 - SPÉCIAL

Énergie : cellule à fusion, 10 coups
Masse : 100 g. Prix : 260 000 ₵

Arme de poing brouillant les fonctions cognitrices des robots. La machine touchée devient incapable de coordonner les mouvements de ses appendices pour une durée égale à une minute par dé utilisé pour la tentative réussie.

Cette arme peut interférer avec les prothèses (prothèse-arme, prothèse-répar) mais *pas* avec un plot vertébral. Le temps de non-fontionnement de la prothèse est de 6 secondes par dé utilisé pour la tentative réussie.

Désintégrateur

Énergie : micropile atomique.
Temps d'utilisation : 30 mn en continu
Masse : 30 g. Prix : 1 200 ₵

Outil de forage émettant un faisceau qui supprime temporairement la charge négative des électrons sur le point d'impact. Toute matière solide, devenue subitement positive, se désintègre en un brouillard de poussière mono-atomique. Mais le processus est trop lent pour servir d'arme.

Fileurs

Il existe cinq variétés de robots capables d'effectuer des filatures à employer selon les circonstances.

Servo-optique : une cellule photosensible portée par des ailes tournantes, téléguidées par un opérateur.

Masse : 5 g. Prix : 10 000 ₵

Autofileur : cellule semblable à la première qui suit à la trace une empreinte radio-active ou monochromatique préalablement disposée sur l'homme ou le véhicule intéressé.

Masse : 30 g. Prix : 50 000 ₵

Culp maître-espion : créature volante semi-intelligente, entraînée à suivre tout sujet présentant un intérêt. Habile, diligente, digne de foi, mais ses dimensions relativement importantes la rendent peu discrète.

Masse : 5 kg. Prix : 150 000 ₵

Oiseau-espion Manx : créature de plus petite taille que la précédente qui a bénéficié du même entraînement ; moins docile, moins intelligente, plus agressive.

Masse : 1 kg. Prix : 300 000 ₵

Oiseau-espion Vance : le même que le précédent mais équipé d'appareillages de contrôle.

Masse : 1,3 kg. Prix : 500 000 ₵

Gaz répulsif

Masse : 800 g. Prix : 1 500 ₵

Toute personne située dans un rayon de 5 mètres autour du point d'explosion d'une grenade répulsive est contrainte de s'en éloigner ou d'en subir les conséquences (affolement, malaise, nausée puis évanouissement). Après une minute, les Êtres commencent à perdre le plein usage de leurs facultés. Ils lancent un dé supplémentaire pour toutes les actions. Après un nombre de minutes égal à leur Endurance, ils s'évanouissent. Le gaz se dissipe entre 10 minutes (à l'air libre) et 2 heures (dans un lieu confiné).

Identificateur

Masse : 30 g. Prix : 1 200 ₵

C'est un petit appareil comprenant une ponctionneuse indolore qui pompe quelques gouttes de sang. Chaque Être de l'Empire peut être identifié par son empreinte génétique. Une goutte de sang suffit à l'identificateur pour déterminer les particularités du codage génétique de chaque individu. Mais l'accès aux banques de données est généralement réservé à la police locale ou impériale. Il ne peut être utilisé que pour la recherche des grands criminels. Ou encore dans un but humanitaire, recherche d'ascendance, amnésie, etc.

Neutralisateur électrique

Masse : 150 kg. Prix : 20 000 ₵

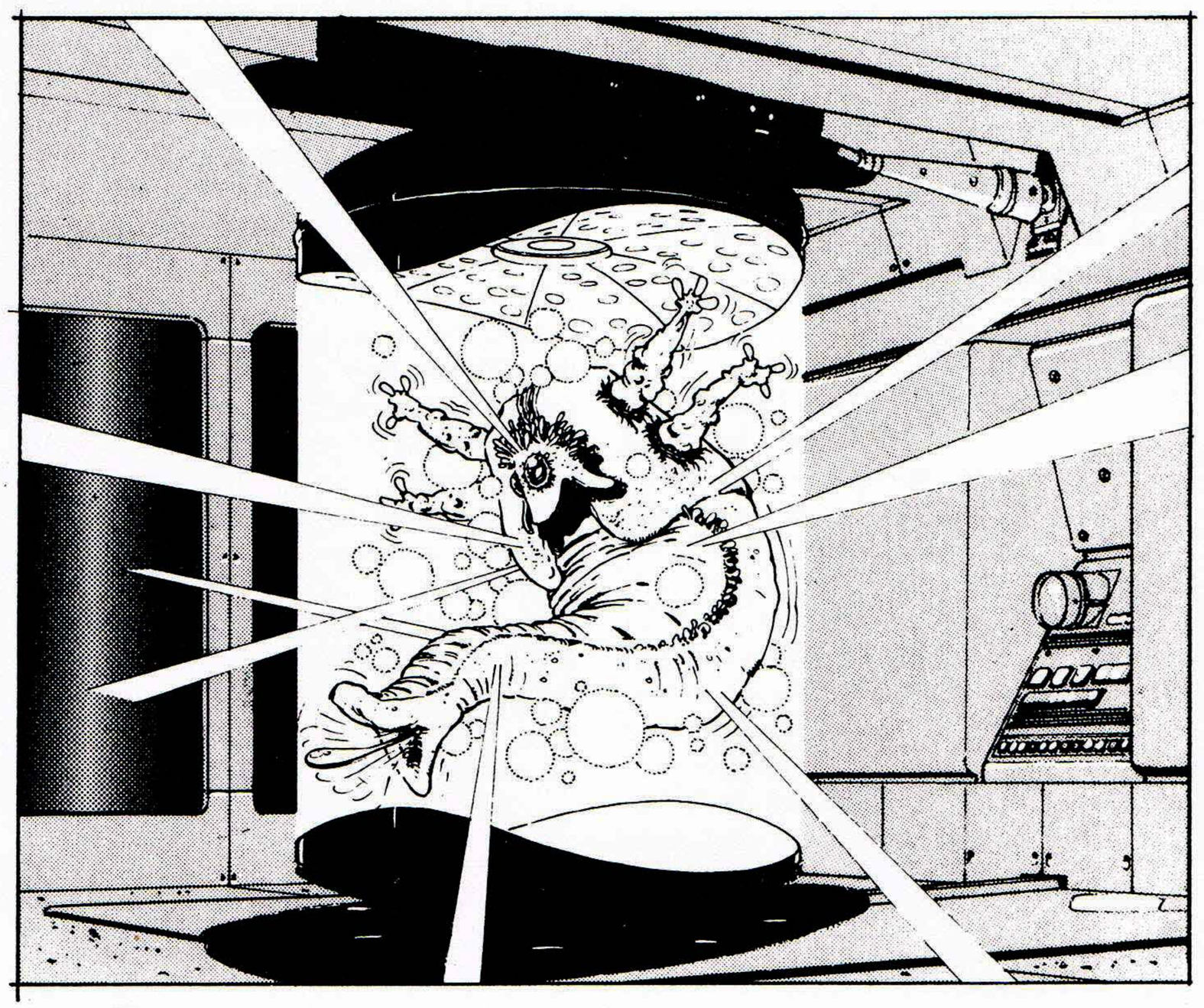
Instrument non portable servant à neutraliser le courant électrique. Il est utilisé par les réparateurs pour éviter tout risque d'accident. En fonctionnement, il interdit l'usage de toute machine utilisant le courant électrique (NT3 et 4).

Tasp

Énergie : cellule à fusion
Masse : 1,5 kg. Prix : 150 000 ₵
20 décharges d'euphorie
10 décharges d'ivresse
5 décharges de jouissance

Bien qu'il ne s'agisse pas d'une arme à proprement parler, le tasp, inventé par le docteur Larry Niven, est tout à fait adéquat pour neutraliser toute attaque. C'est un inducteur de champ électrique qui stimule à distance le centre du plaisir d'un Être. Le modèle fixe peut conduire jusqu'à l'orgasme. Il est souvent utilisé sur les satellites-plaisir.

Le modèle portable, moins puissant, possède trois réglages : *Euphorie, Ivresse* et *Jouissance*. La « victime » doit réussir un jet d'Évasion à 3, 4 ou 5 dés pour se remettre de ses émotions. La portée du tasp est de 15 mètres.



SANTÉ

C'est en visitant une planète de faible niveau technologique que le citoyen impérial se rend mieux compte de la magnifique santé dont il jouit grâce aux merveilles de la technologie tekno. L'hygiène y est généralement déplorable, les microbes pullulent, les indigènes meurent souvent comme des mouches avant d'avoir atteint leur centième année.

Toussaint Duclos, Civilisation de progrès

Dans tous les domaines touchant à la santé, la vie du citoyen impérial est protégée par une médicalisation extrêmement poussée. De nombreux appareils, prothèses, robots semi-intelligents améliorent ses capacités naturelles, veillent sur son confort et sa santé, prolongent son existence et même optimisent son apparence extérieure et donc sa confiance en lui-même.

Cybernétique

Autodoc

Masse : 1 t. Prix : 1 200 000 ₵
Énergie : secteur ou batterie véhicule

Appareil en forme de cercueil dans lequel se place un blessé. Après un certain temps (10 minutes par point de Dommages), pendant lequel le blessé reste inconscient, ce dernier peut quitter l'autodoc entièrement guéri.

Plot vertébral

Masse : 3 g. Prix : 1 000 000 ₵
Énergie : bionique

« Équipement bionique dont la fonction est d'analyser le flux neurologique afin de séparer les ordres volontaires des désirs inconscients, de codifier ces ordres en langage informatique et de les transmettre, sous forme d'hyperondes, à un récepteur situé à quatre mètres ou moins de l'Être porteur de l'implant. Le plot vertébral doit être placé le plus près possible du centre des pensées de l'Être. Ainsi, chez les Humains, ce plot remplace-t-il la vertèbre atlas, dont il assure la fonction osseuse en plus de sa fonction bionique ».

Revue de la Prothèse n° 87098.

Les premiers Êtres qui parcoururent le Triche-Lumière, se fiant à leur *Psychoperception,* furent des Humains. Ils pilotèrent d'abord leurs vaisseaux avec leurs mains, leurs jambes et leur voix... La lenteur de ces méthodes naturelles posa des problèmes et ils demandèrent un système de commande par la pensée, qui leur fut d'ailleurs rapidement fourni.

Les applications de ce système, le « plot vertébral [1] », ne se limitèrent pas au seul domaine du vol hyperluminique, mais s'étendirent rapidement à toutes les tâches nécessitant une grande rapidité de réaction et que l'on ne pouvait pas confier à un ordinateur, fût-il semi-intelligent !

Le plot vertébral n'est pas à proprement parler une *exclusivité* navyborg : les Prêtres de l'Église de la Connaissance totale, pour ne citer qu'eux, l'utilisent pour se connecter sur les bases de données. Mais il en est de cet appareil comme d'un instrument de musique de qualité : n'importe qui peut le posséder. Rares sont ceux qui savent s'en servir correctement. Quant à ceux qui vont au bout de ses possibilités, ils sont bien peu. Les Navyborgs sont les virtuoses du plot vertébral. Eux seuls possèdent le « savoir-faire » qui concilie le délire surréaliste du Triche-Lumière avec les nécessités du pilotage d'un astronef. Peu d'Êtres non navyborgs, même pourvus de ce plot, pourront pour cette raison piloter un navire hyperluminique.

(1) Le terme « plot vertébral », d'origine humaine, est employé pour les équipements de toutes les races mêmes non humanoïdes, comme les Panzanopèdes.

Prothèses

Masse : 1 à 10 g. Prix : 2 000 000 ₵
Énergie : bionique

Par une série de microgreffes, il est possible de remplacer les systèmes auditifs et visuels d'un Être par un appareillage sophistiqué, totalement indétectable.

Prothèse auditive : le personnage devient capable d'écouter une conversation à distance normale dans une ambiance très bruyante (marché), ou à 10 fois cette distance en ambiance calme (plage, forêt). Un dispositif de sécurité empêche les accidents dus à une arrivée brutale de sons de forte intensité. Le spectre de perception sonore du personnage est étendu aux infrasons et aux ultrasons. Le personnage peut à volonté rendre son ouïe « normale » ou « étendue ».

Prothèse identification : elle est greffée sur tous les courriers secrets des différentes guildes. Ce moyen de reconnaissance est totalement fiable. Une de ces prothèses est particulièrement connue du grand public, celles des Scorpionautes, greffée dès leur admission dans la glorieuse division. Elle leur permet de réquisitionner hommes et matériel partout dans l'Empire. Par sa seule volonté, le Soldat fait apparaître sur son front un scorpion fluorescent, preuve indiscutable de son statut.

Prothèse langage : cette prothèse est dotée d'un analyseur syntaxique et d'un larynx artificiel permettant la compréhension et le dialogue dans un langage étranger.

Prothèse TriD : le personnage peut, par son intermédiaire, enregistrer toutes les informations perçues et les restituer fidèlement sur un lecteur TriD.

Prothèse visuelle : le personnage devient capable de voir une scène à 10 fois la distance normale, s'il n'y a pas d'obstacle. Il voit également dans l'infrarouge et l'ultraviolet. Il détecte les sources de chaleur, voit la nuit, et n'est plus gêné par les nuages, le brouillard, etc.

Stase

État dans lequel le temps s'écoule très lentement, obtenu par des machines (hibernateurs) générant un champ de stase. Un Être ou un objet en stase est pratiquement invulnérable. De l'extérieur, on ne voit qu'une masse en forme d'œuf qui réfléchit la lumière comme un miroir. Un système automatique de mise en stase existe sur les couchettes individuelles de tous les vaisseaux. Il se déclenche en cas de choc ou de rayon énergétique trop important pour être amorti par l'écran du navire. Cette stase permet aux Êtres de survivre à presque tout. Elle cesse quand les conditions extérieures reviennent à la normale. Hélas ! si le vaisseau s'est désintégré dans l'Espace, par exemple, les œufs de stase risquent d'errer pour l'éternité ! Sauf si, par une chance extraordinaire, un autre vaisseau les récupère...

Transefil

Également surnommé « boîte », le transefil du docteur Niven est un petit appareil que les intoxiqués au courant électrique se branchent sur le crâne. Le transefil mesure l'intensité et la durée du courant qui stimule le centre du plaisir dans le cerveau du drogué.

Drogues

On appelle « drogue » toute substance chimique capable de modifier le métabolisme d'un Être. Ce peut être dans le but de le soigner, de le distraire ou de l'empoisonner.

Certains médicaments d'usage courant sont qualifiés de drogues (ludiques) par des médecins. C'est notamment le cas des « stimmos », mises au point par le docteur Jacques Levance. Ces pilules agissent sur l'esprit et modifient artificiellement l'humeur.

Les stimmos orange amènent entrain et gaieté ; les rouges, une disposition amoureuse ; les vertes, une concentration et une imagination accrues ; les jaunes, du courage et de la résolution ; les violettes de l'esprit et de l'aisance en société. Les stimmos bleu foncé (ou « pleureurs ») prédisposent à la sentimentalité, à l'intensité des émotions ; les bleu clair renforcent les réflexes musculaires et sont utiles aux travailleurs de précision, aux informaticiens, aux musiciens et autres ; les stimmos blanches (« stop-larmes ») atténuent les réactions émotionnelles. Il est possible de combiner jusqu'à trois pilules pour obtenir toute une gamme d'effets composés. Plus de trois pilules ou une utili-

sation trop fréquente produisent des résultats moindres.

D'autres drogues (hypnotiques) peuvent avoir une fonction religieuse. Ainsi l'« hypnobong », consommée par les hypno-danseurs de la planète Herbert. Cette drogue amplifie les facultés visuelles et provoque des hallucinations. Les hypno-danseurs vendent cette drogue à leurs spectateurs puis exécutent pour eux diverses danses au choix. On ne sait s'ils dansent pour accentuer les effets de la drogue ou l'inverse. Mais la « danse de l'oubli », la « danse du cosmos », la danse de l'amour ou celle de la mort font partie de ces spectacles qui marquent définitivement les privilégiés qui y assistent.

Une drogue se caractérise par son effet et son mode d'absorption. Sa toxicité se mesure en terme de *virulence*. Son origine peut être minérale, végétale, animale, synthétique, etc.

Le Maître de Jeu est invité à concevoir ses propres drogues à son gré à l'intérieur des catégories précisées plus loin. Un poison violent pour un Ourien peut être un aphrodisiaque panzanopède ou un hallucinogène malachite. Différentes compétences peuvent entrer en ligne de compte dans la réussite de la création d'un poison (pharmacologie, chimie, écologie, etc.).

L'usage répété ou immodéré des drogues peut entraîner des pertes dans les caractéristiques d'un personnage. Au-delà de 20 points de virulence absorbés par semaine, le personnage doit réussir un jet de Survie (voir *Empire galactique*).

S'il échoue, il perd un point dans sa *caractéristique vulnérable*. Une cure de désintoxication ou un traitement médical peuvent restaurer les points perdus.

Virulence

La virulence, qui peut être générée aléatoirement au besoin, est représentée par un nombre de 2 à 12 qui représente la toxicité de la drogue. Pour savoir si un personnage subit les effets d'une drogue, il doit tenter un jet d'Évasion, avec la virulence comme MOD négatif :

Temps de réaction : **(Vir. × 1D) × NT mn**
Durée d'action : **Vir. × 1D × NTh**
Prix : **Virulence × 1 000 ₵ la dose**

Effet

On peut schématiquement classer selon leur effet les drogues en 6 catégories :

Ludique
Caractéristique vulnérable : Charme
Toute drogue, hallucinogène, euphorisante, aphrodisiaque, relaxante, destinée au bien-être, au plaisir ou à la distraction. Elle a généralement pour effet le détachement du monde réel.

Narcotique
Caractéristique vulnérable : Intelligence
Toute drogue somnifère, neuroleptique, cataleptique, anesthésique prévue pour endormir ou insensibiliser.

Hypnotique
Caractéristique vulnérable : Volonté
Toute drogue attaquant la volonté.

Incapacitant
Caractéristique vulnérable : Habileté
Toute drogue entravant les actions physiques des Êtres.

Léthal
Caractéristique vulnérable : Force
Toute drogue qui attaque directement la vitalité. Elle provoque des dommages importants. Pour les connaître on lance un dé par point de Virulence (Virulence 3 = 3D de dommages).

Temporel
Caractéristique vulnérable : Endurance
Toute drogue modifiant la perception subjective du temps.

Mode d'absorption

Ingestif : la drogue est mangée, bue, phagocytée par l'organisme.
Respiratoire : la drogue est inhalée, respirée, fumée, etc.
Circulatoire : la drogue passe directement dans le système circulatoire (sanguin ou lymphatique pour les humains), par morsure, griffure, piqûre, etc.
Dermique : il suffit que la drogue entre en contact avec l'enveloppe externe de l'Être (peau, fourrure, écailles, etc.).

Détection

Ingestif : Analyseur d'aliment.
Respiratoire : Analyseur d'atmosphère.
Ciculatoire : Médibloc.
Dermique : Variable.

Protection

Ingestif : Contrepoison, jeûne volontaire.
Respiratoire : Filtre, combinaison spatiale, respirateur.
Circulatoire : Médibloc.
Dermique : Toute combinaison.

Contrepoison

Il est **spécifique** ou **générique.**
Spécifique : il annule l'effet d'un poison précis. Son prix est égal à celui du poison, ainsi que son temps de réaction.
Générique : il atténue l'effet du poison. Sa virulence est divisée par le NT du contrepoison. Son prix est de :
(Prix du poison × NT) / 10

Cosmétologie

On trouve un peu partout des officines de cosmétologie. La plus réputée est l'Institut du professeur Delany sur la planète Babel 17. Il constitue à lui seul une véritable ville qui rivalise en population avec Octopus, la capitale planétaire. De toute la Galaxie connue on se presse sur l'astroport privé de l'Institut.

Très cher et totalement indépendant, l'Institut Delany de cosmétologie est fréquenté aussi bien par les aventuriers que par les agents du Sersec, par les

POISONS COURANTS

NOM	EFFET	ABSORPTION	VIRULENCE	OBSERVATIONS
Cristal P6	Ludique	Respiratoire	8	Hallucinogène
Cyclonoïde bleu	Incapacitant	Ingestif	2	
Hibernar	Narcotique	Circulatoire	7	Liquide. Supporte le gel
Parathal	Incapacitant	Respiratoire	9	
Thermidal	Léthal	Circulatoire	12	Liquide. Ne supporte pas le gel
Zargub Thêta	Hypnotique	Dermique	3	
Speed	Temporel	Ingestif	3	
Slow	Temporel	Ingestif	1	
Combat	Temporel	Ingestif	4	
Alcool	Ludique	Ingestif	2 à 5	Selon le degré

artistes comme par les diplomates. Criminels en fuite, artistes trop ou pas assez connus ou encore hommes politiques désirant repartir de zéro sont assurés de trouver à l'Institut une protection efficace de leur anonymat. Ce qui est bien le moins au tarif où sont facturées les prestations.

L'accueil par des hôtesses robots est parfaitement courtois et anonyme. Elles proposent au visiteur, dont le nom n'est jamais mentionné ni même enregistré, les nombreux services annexes qu'offre l'Institut : cosméchirurgie bien sûr, mais aussi cure de jouvence, greffes de prothèses et artefacts décoratifs ou utilitaires, changement de sexe, de visage, d'âge, de taille, de corpulence, etc.

L'Institut propose un choix pratiquement infini : tatouages, coloration d'épiderme, adjonction de membres supplémentaires, de fourrure ou d'écailles, tout est possible. Qu'il s'agisse d'en mettre plein la vue ou au contraire d'effacer sa personnalité, l'Institut accepte toutes les commandes. Il s'assure seulement que ses clients sont en parfaite santé et jouissent de leur libre arbitre avant d'entamer les modifications demandées.

Hôtesse robot

Comme toujours la mode varie. La tendance pendant vingt ans aux colorations monochromes a cédé la place à des teintures de peau polychromes souvent ornées de symboles géométriques. Très à la mode il y a quelques années, la greffe d'une symbiote flagide qui assurait un remède permanent contre la solitude a été détrônée par l'arrivée sur le marché des alyotis, petits rongeurs télépathes et musiciens. L'Institut Delany a su devenir en quelques mois l'un des principaux fournisseurs de ces petites bestioles.

L'Institut est également un centre de recherches réputé galactiquement sur la *symbologie*, science qui concerne l'observation des symboles de l'apparence humaine : couleur de peau, structure corporelle, condition physique, couleur de cheveux, traits, vêtements, allure générale, etc. Contrairement à d'autres officines plus ou moins douteuses, l'histoire de l'Institut n'a jamais été entachée de scandales au sujet de clonages clandestins ou de recel de personnes kidnappées attendant leur rançon...

Gérontologie

Les progrès effectués dans le domaine de la médecine et de la prolongation de la vie sont dus, pour une grande part, aux recherches poursuivies par les Teknos. Leurs travaux ont permis aux citoyens impériaux d'atteindre ce qu'on appelle l'âge biologique maximum :

(Résistance mentale + physique) × 4

Où Résistance mentale =
Intelligence + Charme + Volonté
Résistance physique =
Force + Habileté + Endurance

Cet âge ne peut cependant être atteint qu'à l'aide d'une drogue extrêmement coûteuse à synthétiser : le *pérédène*. Elle est composée de trois substances connues sous les noms de code : « A », « B » et « C ». Chacune de ces substances a une fonction bien distincte.

« A » gèle l'âge biologique du patient, et lui permet d'atteindre, sauf accident, l'âge biologique de :

(Charme + Habileté + Endurance + Force) × 4

« B » permet d'atteindre l'âge de :

(Volonté + Charme + Habileté + Endurance + Force) × 4

« C » autorise l'âge biologique maximum :

(Résistance mentale + physique) × 4

Les trois composantes doivent être prises dans l'ordre, à un an d'intervalle au minimum, afin d'éviter à l'organisme un choc physiologique trop important. En l'absence de pérédène, une créature ne peut espérer, sans détérioration de ses fonctions vitales, dépasser l'âge de :

Résistance mentale + Résistance physique

Cette drogue permet donc aux créatures qui en absorbent de parvenir jusqu'à la limite des capacités de leur enveloppe mortelle. Le pérédène ne protège pas des maladies. Il n'est bien sûr d'aucun secours en cas de mort violente !

On peut se procurer le pérédène de deux manières :

- En l'achetant : la substance « A » coûte 500 000 ₵, la « B » 1 000 000 ₵ et la « C » 1 500 000 ₵.
- Par sa guilde, lors des passages de grade. La dose « A » est accordée lors du passage au grade 4, la « B » au grade 5 et la « C » au grade 6.

Dès qu'il a absorbé sa première dose de pérédène, l'Être peut fixer son apparence à l'âge de son choix, indépendamment de son âge biologique. Le traitement est pratiqué par des Teknos du département « Santé & Prothèses ». Il nécessite une journée d'hospitalisation, et coûte 1 000 ₵ par année d'âge apparent en plus ou en moins.

Le choix de l'âge apparent est totalement libre. En pratique, la plupart choisissent l'apparence des années dites de maturité (entre 25 et 45 ans). Peu d'Êtres choisissent de se vieillir artificiellement ou au contraire de remonter en deçà de la puberté. En dehors d'expériences de courte durée, l'enfance n'est pas aussi agréable à revivre qu'on pourrait le penser... Néanmoins, il arrive que des voyageurs découvrent, sans s'étonner outre mesure, que le commandant du Lehouine à bord duquel ils ont embarqué a l'apparence d'une adorable petite Eurasienne d'une dizaine d'années...