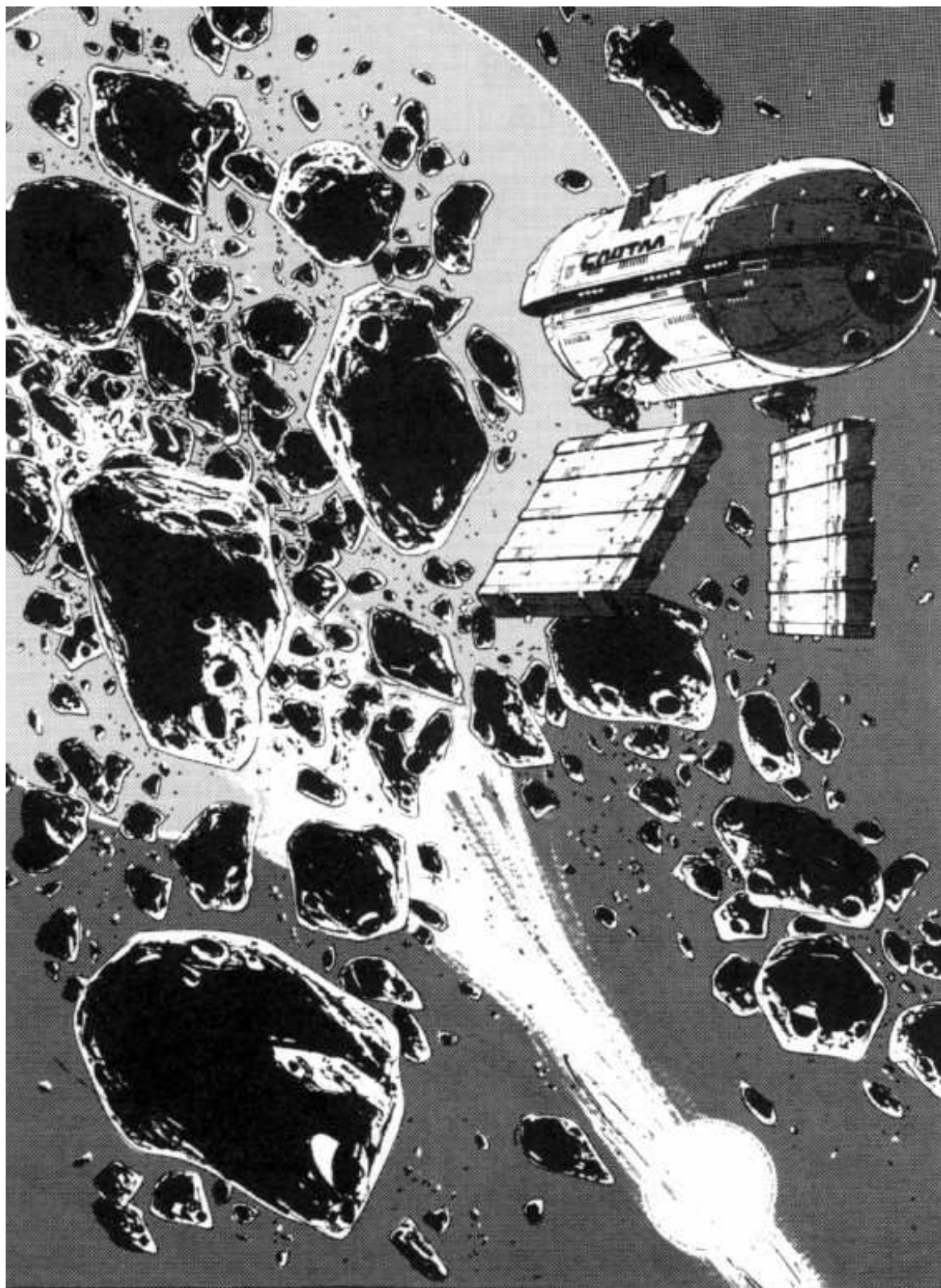
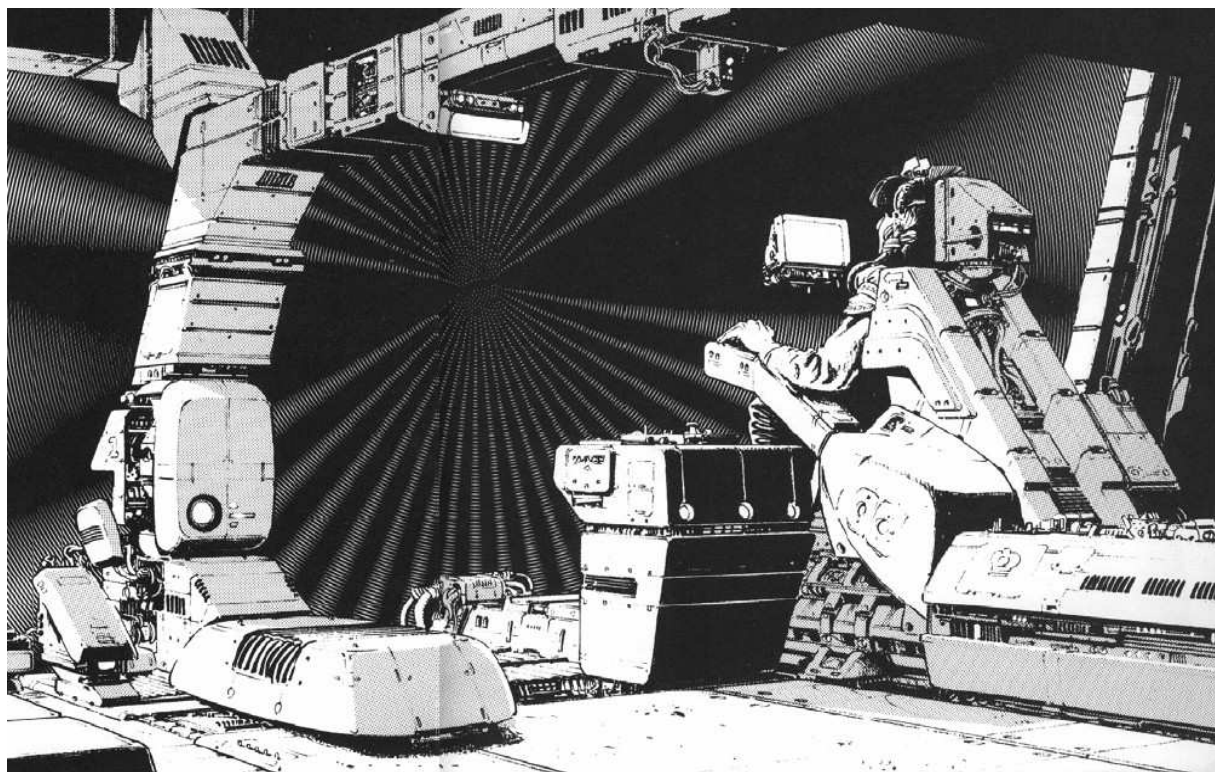


L'honneur des Corsaires



Un scénario pour *Empire Galactique*



« **L'honneur des Corsaires** », par Pierre Zaplotny

Ce module est destiné à des Personnages-Joueurs (P.J.) appartenant à la Confrérie des Corsaires (voir Encyclopédie I - p.75). Le Maître de Jeu (M.J.) rappellera à ses joueurs les renseignements concernant cette organisation. Les P.J. doivent posséder un navire, un Transistel étant l'idéal.

L'histoire commence le 1er février 11501, sur Viala, monde de très haute technologie membre de l'Alliance des Douze Soleils.

L'Alliance des Douze Soleils

L'Alliance des Douze Soleils a toujours essayé de promouvoir dans l'Empire ses produits et son image de marque. Si personne ne conteste l'excellence des premiers, la seconde a beaucoup souffert des curieux événements de 11452.

Rappelons brièvement que les émissaires impériaux venus proposer de façon « musclée » à l'Alliance d'intégrer l'Empire firent marche arrière avec de plates excuses. Qu'un État aussi microscopique soit parvenu à un tel résultat intrigue beaucoup de gens, mais là, n'est pas notre propos...

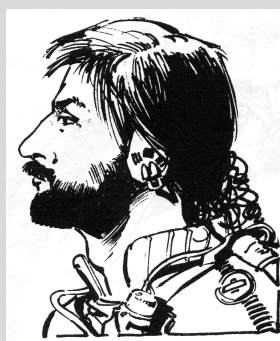
Le commerce dans l'Empire dépend de la Hanse des Marchands. Vouloir passer outre cette entité équivaut à un suicide commercial. Accepter d'en dépendre totalement en est un autre.

L'Alliance a donc misé sur une solution originale et moins fantasque qu'il n'y paraît à première vue : les Corsaires.

Les navires de ces derniers trouvent dans l'Alliance des avantages énormes, tant économiques qu'en nature : possibilités de réparations et d'entretien excellentes, remises importantes sur les produits locaux achetés pour l'exportation, taxes d'atterrissage symboliques... Et les résultats sont là : après des débuts « folkloriques », la balance du commerce extérieur de l'Alliance est excédentaire depuis 11483.

Des bases corsaires se sont donc installées sur Diomède, Macbett, et surtout Viala.

Crédits



Textes : Pierre ZAPLOTNY

Dessins : MANCHU

Numérisation : Cyril CANTALOUBE et Julien CLEMENT

La première version de ce scénario est parue dans le volume 1 de l'*Encyclopédie Galactique* chez Robert Laffont en 1987. Cette édition électronique en est donc la 2^{ème} édition.

De là, les navires de la Confrérie entreprennent le long voyage vers les mondes du centre de l'Empire, leurs cales pleines de produits exotiques ou de haute technologie.

Là, ils ont installé leur siège permanent pour ce secteur galactique.

De là, certains partent pour ce que les cartes du ciel nomment : « Zones inexplorées », et il n'est pas un seul de leurs frères qui ne rêve de les imiter un jour.

MYSTÈRE A **L'ASTROPORT**

Le voisin

Les aventuriers reviennent d'un long voyage et ont décidé de se poser sur Viala pour prendre une petite semaine de vacances. Aucun silo n'étant disponible, ils doivent poser leur astronef sur une piste à ciel ouvert de l'astroport d'Amarzèle, la capitale planétaire.

Ils sont de ce fait bord à bord avec un classe II en train de se ravitailler en carburant : l'A. M. C. 113.

C'est un bien curieux voisin, en vérité. Les P.J. ne voient à aucun moment les membres de son équipage sortir, se dégourdir les jambes ou ce qui leur en tient lieu.

L'entretien extérieur courant est réalisé par des formecs « qu'ils ont dû récupérer dans un mange-poussières ». La coque est couverte de motifs très variés : symboles mystiques, as de pique, de trèfle, de cœur et de carreau, idéogrammes, etc.

Si un P.J. pose expressément la question, le M.J. admettra qu'un signe revient plus souvent que les autres : la « Roue à Onze Flèches ».

La capitaine Corsaire

Grohom Tladouk est une Haecar joviale, une amie des aventuriers. Elle commande le Liutprand, un Transistel corsaire. Elle vient rendre une visite de courtoisie aux P.J., accompagnée de son Commissaire de bord.

Après avoir demandé aux personnages s'ils n'avaient pas trop de courants d'air, elle leur prédit que tout va s'arranger, car son équipage et elle-même vont leur tricoter des cache-nez !

Passant aux choses sérieuses, la sympathique créature raconte qu'elle a acheté une partie de la cargaison du curieux navire : de la poudre de diamant synthétique, utilisée dans l'industrie, et des tissus peints.

Grohom et son aide sont venus vérifier les marchandises et procéder au paiement : trois petits lingots d'or numérotés et frappés du sceau de l'Alliance, un logiciel technique appliqué à l'exploitation de l'argentrum T, un isotope naturel de l'argent et une banque de données contenant des renseignements très spécifiques. Il s'agit d'informations géologiques applicables aux ceintures d'astéroïdes gravitant autour des étoiles doubles à primaire B (bleue) et secondaire K (orange).

Après avoir accepté un verre, les visiteurs prennent congé et se rendent au mystérieux navire. Tout P.J. désirant les accompagner est le bienvenu.

La visite du vaisseau

Le dialogue a lieu dans un sas, par interphone interposé.

La voix qui sort du haut-parleur est visiblement synthétique et s'exprime par monosyllabes. Les divers documents légaux sont transmis par un guichet. Le Commissaire de Grohom les vérifie, éventuellement aidé par un P.J. : tout est en règle.

La cale est soigneusement compartimentée au moyen de champs de force opaques. Elle semble un peu petite pour un pur cargo : le navire doit donc également transporter des passagers. Bien qu'ultramoderne, elle utilise un système de stockage antédiluvien : des conteneurs. Dix d'entre eux renferment la cargaison achetée par Grohom Tladouk.

La vérification des produits se passe sans problème. Après que les mystérieux occupants ont à leur tour contrôlé l'or et les logiciels, le déchargement commence.

Durant celui-ci, les champs de force s'écartent quelquefois de façon fugitive, et les P.J. constatent qu'une section contient dix hibernateurs dont sept sont en fonctionnement : rien de bien surprenant...

Une fois l'opération terminée, le curieux navire décolle sans perdre de temps.



Grohom Tladouk

LES ENNUIS DE GROHOM TLADOUK

Dix heures plus tard, le Transistel corsaire de Grohom décolle à son tour et met le cap sur Vonda. Une soixantaine d'heures après, les aventuriers reçoivent un appel furieux de leur camarade :

« A moi les Corsaires ! La cargaison achetée sur Viala en votre compagnie provenait du Matépo, un navire de la Minière Agrippine attaqué par des pirates. L'équipage et une grande partie des passagers furent massacrés, et sept personnes enlevées. Avons tous été assignés à résidence en attendant les conclusions de l'enquête. Je vous confie ma peine. Allez déposer votre témoignage à l'ambassade impériale de Viala et essayez de retrouver ces salauds... »

« Grohom Tladouk. »

La situation

« Je vous confie ma peine... » : par ces mots, Grohom charge les P.J. de défendre ses intérêts et son honneur. Aucun Corsaire ne refuse d'apporter une telle assistance.

Les Corsaires doivent rester crédibles, sous peine de voir leur clientèle se réduire comme une peau de chagrin. Chaque fois que l'un d'entre eux trempe dans une affaire louche, il est donc exclu de la Confrérie. Dans le même ordre d'idées, les Corsaires se font un point d'honneur de régler eux-mêmes les escroqueries dont ils sont les victimes.

Dans le cas présent, la situation de Grohom est très inconfortable, d'un point de vue légal : elle a acheté une cargaison sans en contrôler l'origine et fait ainsi preuve au moins de négligence. Dans la pratique, c'est absurde : les faux documents des vendeurs étaient parfaits. Seule une intuition extraordinaire a permis à un douanier de Vonda d'établir un rapport entre les tissus peints et la cargaison du Matépo.

Néanmoins, il y a eu faute de la part des Corsaires, et les P.J. vont commencer leur enquête. Leur but avoué sera de disculper leur amie sur le plan légal et de maintenir intacte la réputation de sérieux de la Confrérie. Un autre objectif, plus secret, est d'apprendre aux pirates la subtile différence qui existe entre les mots « Corsaire » et « Pigeon ».

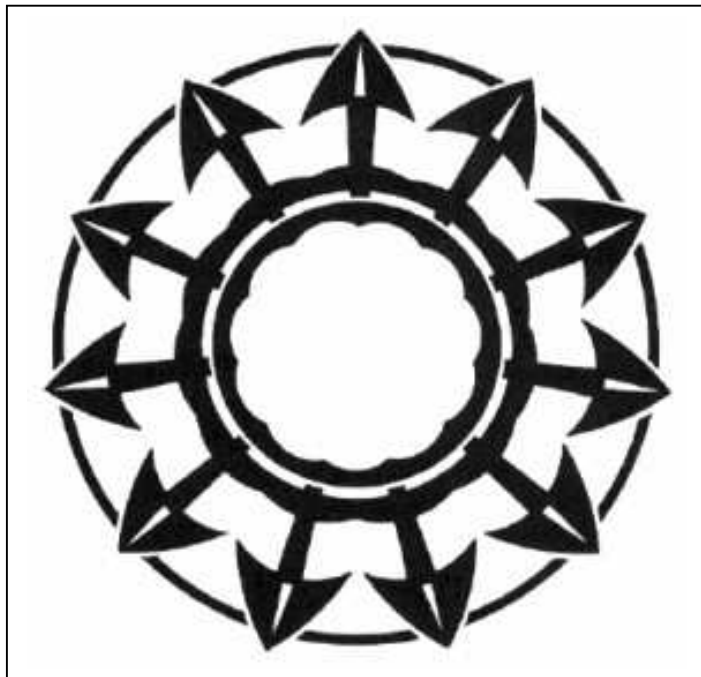
LES ESSEULISTES

On aura compris que l'A. M. C. 113 est un navire pirate. Son nom est, d'ailleurs usurpé, comme on le verra plus loin. Mais, pour bien comprendre les Êtres qui sont à bord, il convient de remonter 400 ans dans le passé.

Urbania IV est un monde impérial humain proche de Prima. Presque toute sa surface n'est qu'une ville. Sans porter de jugement sur la société de cette planète, force est de constater

qu'elle crée de nombreux inadaptés, voire des malades mentaux incurables... En 10117, un groupe d'agoraphobes paranoïaques s'échappa d'un asile psychiatrique.

Après maints avatars, ces déments réussirent à quitter le système d'Urbania pour créer la secte des Esseulistes, qui prit pour symbole la « Roue à Onze Flèches ».



Ses membres comptaient s'isoler progressivement du reste de la communauté galactique. Comme c'étaient des gens qui ne manquaient pas de persuasion, ils gagnèrent de nombreux adeptes, y compris des Navyborgs et des Teknos. Ils achetèrent des navires et se préparèrent à quitter les mondes civilisés.

Ils repérèrent un système inhospitalier à l'extérieur des sphères explorées, qu'ils baptisèrent Essolia.

Patiemment, ils créèrent des dépôts d'antimatière sur la route qui menait vers l'étoile qu'ils convoitaient. Quand ce fut fait, les 2 000 membres de la secte quittèrent l'Empire. Pour l'histoire officielle, ils disparurent en 10212, vraisemblablement happés par l'une de ces « choses » innommables qui hantent le Triche-Lumière...

Ceux qui avaient choisi de se renfermer sur eux mêmes s'installèrent sur la troisième planète du système d'Essolia, qui en compte sept. C'est un système stellaire sans aucun intérêt industriel, stratégique ou touristique. Essolia III est un monde à l'atmosphère d'oxyde de carbone et sera détaillée plus loin.

L'unique ville esseuliste fut enfouie dans un massif montagneux de la planète

Nous y vivrons masqués, dans un silence religieux. Quand nous aurons besoin de matériel de haute technologie, ou de techniciens très qualifiés, nous attaquerons un riche vaisseau marchand. Nous promettons la liberté aux captifs qui se montreront dociles. Et, quand ils auront accompli ce que nous attendons d'eux, nous tiendrons parole : ils seront jetés dehors avec une petite réserve de gaz respirable. Nous ne tuons pas pour le plaisir, mais simplement quiconque voit l'un d'entre nous, même masqué, doit mourir...

Mais les Esseulistes avaient sous-estimé les velléités d'expansion de l'Alliance des Douze Soleils. Comme se frotter militairement à l'Alliance n'était pas envisageable, la secte décida de partir loin, très loin...

Pour des questions de logistique, les astronefs disponibles étaient insuffisants. Il fallait donc fabriquer des astronefs neufs, des classe V.

Trois choses étaient nécessaires : une étoile solitaire, une usine d'antimatière, et beaucoup de pétrole, de métalloïdes, de métaux...

Par chance, l'étoile fut vite découverte. Mais les matières premières n'existaient pas dans le système d'Essolia : la secte était prise à son propre piège...

L'A. M. C. 113 avait pour mission de collecter des données permettant d'exploiter les riches filons d'argentrum T d'une ceinture d'astéroïdes gravitant autour d'une étoile double située à 12 A.-L. d'Essolia. Sera-t-on étonné d'apprendre que la primaire est une étoile bleue, et la secondaire une étoile orange ?

La campagne de chasse avait été longue et infructueuse. La chance sembla tourner quand le pirate esseuliste rencontra le Matépo, un classe III de la Minière Agrippine, qu'il poursuivit et aborda tout près d'une balise gigacom où la victime espérait trouver de l'aide.

Les Esseulistes trouvèrent une riche cargaison et 7 Teknos ingénieurs des mines. Ils transférèrent la première dans leurs soutes et hibernèrent les seconds. Mais ils n'avaient toujours pas les logiciels convoités. Pis, la poursuite avait été plus longue que prévu, et l'A. M. C. 113 n'avait plus assez d'antimatière pour rentrer chez lui.

Essolia n'était pas à portée d'hypercom. La seule solution pour obtenir du carburant consistait à atterrir sur l'un de ces mondes civilisés honnis.

L'A. M. C. 113 se posa donc sur Viala. En rassemblant toutes les devises disponibles, son commandant avait de quoi acquérir 15 kilos d'antimatière. Il fallait donc vendre une partie de la cargaison prise au Matépo.

Les Esseulistes sont des maîtres en matière de faux falsifier les bordereaux de marchandise ne leur posa aucun problème. Dès qu'ils eurent la promesse d'achat de la capitaine corsaire haecar, ils commandèrent 2 tonnes d'antimatière qui leur furent immédiatement livrées (il est d'usage de payer après la fin du plein). Le commandant esseuliste acquit ses logiciels ainsi que de l'or pour payer le carburant.

Le faux A.M.C. 113 décolla, son équipage ravi de l'élégance avec laquelle il avait abusé la civilisation galactique méprisée. Les faussaires étaient absolument certains que leurs bordereaux falsifiés étaient indécélables. Mais c'était compter sans la perspicacité d'un douanier de grade 1 de l'Empire galactique...

L'ENQUETE

Les faits s'étant déroulés hors de l'espace impérial, la division Nova de l'Armée ne pourra pas intervenir. Les P.J. mènent leur enquête parallèlement à celle de la Marine de l'Alliance. Cette dernière n'a pas encore été prévenue par la police impériale, qui

attend l'avis des autorités politiques pour le faire. L'autorisation sera donnée le 6 février à midi.

Les chances des Corsaires ne sont pas aussi minces qu'il y paraît de prime abord : ils ont accès à des sources de renseignements muettes devant la police... Les P.J. ont aussi l'avantage de pouvoir exploiter immédiatement leurs découvertes : ils n'ont aucune autorisation administrative à solliciter.

Ils peuvent aussi disposer de l'aide de toute la Confrérie, dont les membres sont prêts à effectuer tout travail qui leur sera demandé (interview d'un P.N.J. loin de Viala, etc.). Au début de l'enquête des P.J., 70 heures se sont écoulées, et le faux A. M. C. 113 est arrivé chez lui.

Nous sommes le 4 février 11501 à 6 h du matin, Temps universel de Prima.

La consultation d'un adminicule (banque de données juridique itinérante) est instructive pour les aventuriers.

- Bien que l'ambassade de l'Empire sur Viala soit territoire impérial, ils ne peuvent en aucun cas y être mis en état d'arrestation.

- Leur coopération avec les enquêteurs impériaux fera tomber une grande partie des charges qui pèsent sur Grohom Tladouk.

La Déposition à l'ambassade

L'ambassade est en effervescence : on attend la visite de Mme Dahlia Muréna-Turner et de son époux. Rappelons que la jeune personne est la fille de Félix Muréna, ambassadeur de l'Empire galactique sur Diomède, assassiné en 11500.

Un diplomate pressé recueillera la déposition des P.J. et leur demandera où l'on peut les toucher en cas de besoin. Puis il abrègera la visite. Il transmettra rapidement son rapport à Vonda, puis retournera à ses frivolités...

Le Matépo

On apprend les faits suivants par la presse spécialisée : le Matépo est un classe III de la Minière Agrippine. Le 30 janvier 11501, alors qu'il regagnait alpha d'Agrippine, il fut attaqué et poursuivi par un pirate.

La victime fut abordée dans l'Espace, à proximité d'une balise gigacom où elle espérait trouver de l'aide. Le Matépo transportait 12 membres d'équipage, 37 passagers (dont 7 ingénieurs des mines), des machines outils, de la poudre de diamant synthétique et diverses marchandises plus ou moins précieuses, dont des tissus imprimés.

La balise retransmit les appels au secours de la victime, et deux Transistels de la division Nova de l'Armée de l'Empire galactique décollèrent en catastrophe. Ils arrivèrent sur les lieux le 1er février au soir et ne purent que constater l'étendue du désastre.

En identifiant les cadavres, les militaires déduisirent que 7 passagers avaient été enlevés. Puis il partirent à la poursuite du pirate, mais ne le retrouvèrent pas.

Les indices

Les P.J. partent pratiquement de zéro. Cependant, quelques éléments permettent d'entamer l'enquête. Le nom du pirate : A. M. C. 113 est le nom d'une classe II panzanopède tout à fait honnête. Il se trouve à l'heure actuelle dans le secteur de Prima. Localiser le vaisseau, mettre son commandant au courant de la situation et l'interroger prendront du temps et reviendront cher en communications (Prima est à 30425 A.-L. de Viala).

Toutefois, si les P.J. formulent correctement leurs questions ou bien s'ils demandent à un Corsaire qui se trouve dans les environs de bien vouloir être leur porte-parole, ils apprendront les choses suivantes

En novembre 11484, le véritable A.M.C. 113 était venu en aide à un classe II attaqué par des Follets. La victime n'avait pas appelé à l'aide, mais elle accepta silencieusement l'assistance des Panzanopèdes. Le danger écarté, le mystérieux navire s'était évanoui sans un mot de remerciement et sans répondre aux appels de son sauveur.

Le commandant panzanopède émet l'hypothèse suivante : le faux A. M. C. 113 est le même navire que celui à qui il est venu en aide. Il a usurpé ce nom pour abuser les autorités de l'Alliance et les Corsaires.

L'Être va évidemment porter plainte. Le commandant informe courtoisement les P.J. que la division Nova de l'Empire l'a très récemment contacté pour lui poser les mêmes questions. Il termine son message en souhaitant bonne chasse aux Corsaires.

La secte :

si les P.J. recherchent informatiquement les groupes humains ou E.T. refusant ou ayant refusé le contact avec les autres Êtres, ils obtiendront les résultats suivants

*Banque de données impériales : 1739 réponses.

*Banque de données de l'Alliance : 217 réponses.

*Banque de données de l'Amas de Gion : 63 réponses.

Cinq sectes figurent en commun dans les trois banques

*Les Exterminateurs de Fratok, « exterminés » dans l'espace par un Lehouine en 11430.

*Les Décagociens, qui se sont éliminés en 10156 par suicide collectif.

*Les Skoptsys, qui vivent tranquillement sur Trigan V, de l'autre côté de l'Empire.

*Les Esseulistes, qui ont disparu dans l'Espace en 10212.

*Les Danseurs du Néant, secte composée de cinq individus très actifs. Ce sont des artistes de Prima fort talentueux. Leur travail a l'heur de plaire à Sa Majesté.

Les P.J. peuvent prendre connaissance de l'histoire de la secte jusqu'à la date de sa disparition. Son emblème, la « Roue à Onze Flèches », n'est mentionné que dans la banque de données de l'Empire galactique.

Le Bureau des carburants : On y apprend que l'A. M. C. 113 s'est fait livrer deux tonnes d'antimatière. Avec cela, il possède 33 h 20 min. d'autonomie. La distance franchissable dépend de la vitesse du navire. Néanmoins, il doit sembler évident aux P.J. que ces 2 000 kilos ne sont qu'un complément de réservoir...

Au cours de leur enquête, les P.J. peuvent apprendre que la substance a été payée par un moyen curieux quoique tout à fait légal : trois petits lingots d'or. Ce sont bien sûr ceux-là mêmes

qui avaient été remis par Grohom Tladouk au mystérieux équipage.

En fait, le pirate s'était posé sur Viala avec quelque 1 940 kilos d'antimatière de réserve. La distance qui sépare Viala du système des Esseulistes est 674,04 A.-L., ce qui représente 61 h 16 mn de voyage à 11 É.A.-L./h, soit 3 676 kilos d'antimatière. En achetant ces 2 tonnes, l'A. M. C. 113 pouvait rentrer chez lui avec 4 h 24 mn de marge de sécurité, soit seulement 48,4 É.A.-L. de distance franchissable. C'est risqué, mais les Esseulistes sont des Êtres à part.

Les étoiles doubles : si les P.J. se posent la question des étoiles doubles avant d'avoir une indication sur le cap suivi par l'A. M. C. 113, ils risquent de déchanter. Le Secteur 412/39 compte 99 824 systèmes stellaires tous types confondus. 34 997 sont composés d'étoiles doubles, dont 13 412 répondent à la condition : primaire bleue, secondaire orange, soit 13 par cube de 100 A.-L. de côté. L'endroit compte 1 000 de ces cubes...

Les autorités de l'Alliance

En principe, la Police et la Marine de l'Alliance ne sont mises au courant de l'affaire de l'A. M. C. 113 que le 6 février à midi. Toutefois, si les P.J. sont remarqués par un organisme officiel (soit parce qu'ils sont trop bavards, soit tout simplement qu'ils racontent les faits), l'Alliance commence immédiatement son enquête.

La Marine enregistre alors la déposition des Corsaires comme le fit le diplomate impérial... Les P.J. sont ensuite libres de leurs mouvements.

Le témoignage

Dans un bar d'Amarzèle, un P.J. rencontre Shanzène-Dy, une Navyborg grade 6 de la prestigieuse Transgalactique édenienne. Elle vient d'arriver sur la planète et possède un renseignement très intéressant.

Peu avant que son navire ne quitte le Triche-Lumière pour se poser sur Viala, un classe II est entré dans le champ de Psychoperception de Shanzène-Dy. La description qu'elle en donne correspond à celle du faux A.M.C. 113. Le vaisseau était à environ 25 É.A.-L., et filait 11 É.A.-L./h. Son cap le ferait passer à quelque 250 A.-L. au large de Ludio, puis le mènerait vers le Grand Vide. Mais il est vrai que le pilote pouvait être en train de tenir compte d'obstacles qu'elles ne pouvait percevoir : peut-être allait-il tout simplement vers Ludio, et faisait-il un détour pour éviter une Tempête, une Cathédrale ou autre chose...

La femme navyborg est laide, ce qui est un choix, vu son important statut social et les possibilités de la chirurgie esthétique. Elle est par ailleurs remarquablement intelligente, et ne manque pas de charme. Pragmatique, elle échange ce qu'elle sait contre la promesse d'un repas dans un bon restaurant...

LE VOYAGE

Les aventuriers ne peuvent espérer en apprendre davantage sur Viala. Le mieux qu'ils ont à faire est partir pour Ludio. Ils peuvent tenter de rentabiliser le voyage en embarquant des touristes...

Alors qu'il quitte l'atmosphère de la planète, le vaisseau des aventuriers croise un Corsaire qui leur demande des nouvelles de l'enquête.

La distance qui sépare Viala de Ludio est de 547 A.-L. Le M.J. réglera normalement les rencontres dans l'Espace et le Triche-Lumière (voir *Encyclopédie Galactique*, tome II).

Ludio

Le système de Ludio comporte 7 planètes. En outre, l'Alliance a autorisé l'installation d'un satellite-plaisir appartenant à l'Église de la Lumière intérieure, une petite station intrasystème. On peut y trouver du carburant sans aucun problème. Ce dernier détail est important pour la suite de l'enquête...

Ludio II : c'est le monde qui donne son intérêt au système. Il possède deux continents.

*le Continent sec, dépourvu de vie intelligente, offre

d'excellentes possibilités de safari. Un astroport rudimentaire a été aménagé, d'où partent des expéditions de chasse.

*Le Continent humide est habité par des amibes pensantes qui ont développé une très intéressante civilisations NT2. Il est bien sûr interdit de s'y poser sans autorisation...

Le satellite-plaisir

La structure de cette station orbitale est une roue de 500 m de diamètre, et elle possède cinq niveaux. Comme toutes les installations navyborgs, elle est largement ouverte sur le vide, et des champs de force retiennent l'atmosphère...

Sur les 20 hectares d'espace habitables, les trois quarts sont occupés par l'hôtellerie, les parcs, les centres de commerce et de plaisir...

Bien que Ludio SI001 soit infiniment plus petite qu'une station extra ou intersystème, les Prêtres de la Lumière intérieure possèdent là un joli petit commerce qui connaît beaucoup de succès. Après avoir débarqué leurs passagers et cargaison, les P.J. peuvent continuer leur enquête. Peut-être sont-ils quelque peu découragés par la faiblesse de leurs chances et pensent-ils que cette visite au satellite-plaisir n'est qu'un coup d'épée dans l'eau...

Le Maître de jeu entretiendra ce sentiment. Mais la chance va sourire aux Corsaires, sous la forme d'un ancien Navyborg devenu clochard...



Le Navycloche

Durant plusieurs jours, les aventuriers interrogent vainement les Navyborgs de passage en fonction des éléments dont ils disposent. Les Corsaires présents les aident sans discuter. Aucun résultat tangible n'est obtenu, et le désespoir s'installe.

Tous sont près d'abandonner, quand les aventuriers sont abordés par un humain au dernier stade de l'intoxication par une drogue hallucinogène ingestive : la Yériwé.

L'homme s'appelle Bjorn Suzuki. Il ne navigue plus pour des raisons évidentes mais affirme avoir roulé sa bosse dans tous les coins de la Galaxie connue et inconnue. Ses brillantes réponses aux questions que peuvent lui poser les P.J. prouvent la véracité de ses dires. Il demande 10 000 crédits pour livrer un renseignement « qui pourra vous éviter bien de la peine ! ». L'homme est très sûr de lui et ne baisse pas d'un crédit.

Le clochard a attendu le dernier moment pour faire son offre, conscient que le retour de l'espoir pouvait inciter les aventuriers à ne pas discuter le prix. Si l'on omet la question de l'accoutumance, la Yériwé n'affaiblit ni l'intelligence ni la volonté. Le principal danger de la drogue réside dans le fait qu'elle s'attaque au sang.

Une fois que les Corsaires ont payé, l'homme prend la parole. Il ne consulte aucune note, et les informations coulent de ses lèvres avec aisance :

« Il y a 27 ans, je pilotais un Candel qui faisait de la prospection minière pour alpha d'Agrippine.

Le 13 juin 11474, nous étions en train de recenser les maigres richesses du système 23498/TTY/00. Nous étions accrochés à un caillou, sur lequel les mineurs étaient sortis faire des trous. Tout à coup, je repérai au "scan" l'écho d'un groupe de navires. Il y avait 1 classe II, 2 Transistels et 2 Jabos. Aucun d'entre eux n'émettait le moindre signal d'identification. Trouvant cela bizarre, je rappelai les copains et arrêtai tous les systèmes, espérant rester inaperçu.

Cela marcha, mais nous restâmes tout de même cachés 10 jours pour être sûrs qu'ils soient partis.

« 2 ans plus tard, le 23 janvier 11476, la même mésaventure m'arriva dans le système 76576/ JHZ/00. Cette fois, la rencontre eut lieu dans le vide, loin de tout corps céleste, et il n'y avait qu'un vaisseau : un Tracevide. L'étranger me repéra et ouvrit immédiatement le feu. N'ayant qu'un canaonde pour tout armement, je passai dans le Triche-Lumière, et le semai non sans mal. Dans les deux cas, les navires avaient ce symbole peint en grand sur le flanc... »

L'homme demande à un P.J. son ordinateur NT6 et projette la « Roue à Onze Flèches » sur l'écran TriD. Puis il continue dans ces termes

J'ai fait un rapport. Il y eut enquête. L'Empire a même déplacé un Lehouine, qui n'a rien trouvé. Sans les impacts sur ma coque, ils m'auraient accusé d'avoir tout inventé. Ils ont dit que c'étaient des pirates migrants. Drôles de pirates !

Ils ne cherchaient pas à me stopper ou à neutraliser mon armement, mais bel et bien à me descendre...J'ai été 5 ans sans retourner dans le coin. Quand je me suis décidé, je n'y ai rencontré personne. J'y suis allé pas mal de fois depuis et n'ai pas eu de problème. »

Bjorn Suzuki tape les coordonnées des deux systèmes sur l'ordinateur du P.J. L'homme ne sait rien de plus. Il est la seule

personne de la station à pouvoir raconter les événements. Tous ses compagnons sont morts ou partis vers d'autres cieux...

Dès que les P.J. n'ont plus besoin de lui, le clochard qui fut jadis Bjorn Rosa Suzuki achète une dose massive de Yériwé. Son esprit quitte en beauté son enveloppe matérielle et part avec joie pour un plan d'existence supérieur.

Les renseignements donnés par Bjorn Suzuki sont rigoureusement exacts, la consultation de la banque de données de la station le confirme. Les deux étoiles sont à 136 A.-L. l'une de l'autre, et respectivement à 301 et 247 A.-L. de Ludio.

Les P.J., qui font le rapprochement avec le témoignage de Shanzène-Dy, ont une heureuse surprise : le cap que suivait le vaisseau Perçu par la Navyborg mène à quelque chose près dans la même zone. Il y a une quarantaine de systèmes doubles bleu-orange dans la région.

L'EXPLORATION DU GRAND VIDE

Si les aventuriers font appel aux autorités, ils rencontrent un fin de non-recevoir polie : les chances de retrouver des gens qui se cachent dans une zone aussi vaste sont proches de zéro. Les Corsaires, par contre, répondent « Présents ».

La façon dont se déroule la battue dépend du nombre de navires qui y participent. Un seul vaisseau de faible autonomie doit revenir fréquemment ravitailler à Ludio SI001. Une dizaine de navires de moyenne ou grande autonomie avancent très vite en besogne !

Le M.J. choisit librement son option. Il fait en sorte que ce soient les P.J. qui rencontrent le minéralier.

Le vaisseau minéralier

Les aventuriers viennent de quitter le Triche Lumière près de l'une de ces fameuses étoiles doubles bleu-orange. Ils se dirigent vers ce qui semble être le seul point d'intérêt du système : une remarquable ceinture d'astéroïdes qui orbite tout près de la chromosphère commune des deux étoiles.

L'anneau de rochers brûlants devait être une planète qui fut détruite par les marées gravitationnelles voici 10 millions d'années. Les débris sont engloutis petit à petit par le plasma solaire : dans 800 000 ans, il n'y aura plus rien. Cet événement aura duré un instant à l'échelle de l'univers...

Alors que le navire corsaire suit le pourtour de l'anneau, un écho apparaît sur les scans : c'est un Candel dont les systèmes d'identification sont muets. Manifestement, il se cache ! Ce navire est un minéralier esseuliste, venu exploiter l'isotope d'argent. Dès que les actes des P.J. lui montrent qu'il est repéré, il quitte sa cachette.

Si les forces corsaires sont à sa mesure, il attaque, sinon il tente de semer ses poursuivants.

Alors qu'ils esquivent l'attaque du Candel ou qu'ils entament la poursuite, les aventuriers reçoivent un appel en clair, sur ondes radioélectriques :

« Ici Kristaine Perlombet. J'ai été enlevée par des pirates lors de l'attaque du Matépo, un navire de la Minière Agrippine.

J'appelle le vaisseau en approche. Je me suis échappée. Je suis sur un astéroïde proche de celui dont le Candel vient de partir.

Faites attention : ce sont des fous qui préféreront mourir que de se rendre... »

Le message est répété jusqu'à ce que le vaisseau des aventuriers accuse réception ou qu'il soit trop loin pour recevoir le signal.

Selon les actions du Candel esseuliste, les P.J. peuvent renoncer à la poursuite, mais pas au combat. Le navire vaisseau pirate n'est pas piloté de main de maître, et son élimination ne doit pas être trop difficile. Les pirates ne se laissent en aucun cas prendre vivants...

Kristaine Perlombet

Quand les aventuriers reviennent vers l'astéroïde où était ancré le pirate, une silhouette en scaphandre NT5 leur adresse des signes enthousiastes.

L'Être saute dans le sas avec une aisance dénotant une grande habitude du vide. Kristaine tombe littéralement dans les bras du premier P.J. venu l'accueillir, et lui dit simplement

« Rudement contente de vous voir... »

Kristaine Perlombet est une humaine de grande taille, à la chevelure de jais.

Elle est Tekno de grade 4. Elle revenait sur alpha d'Agrippine à bord du Matépo quand il fut attaqué par les pirates.

Alors que l'équipage et les passagers étaient massacrés, elle fut épargnée en même temps que 6 autres Teknos. Séparée de ses compagnons lors de sa mise en hibernation, Kristaine Perlombet ne les revit jamais. Du fond de son sommeil de glace, son esprit ne perdit pas une miette du voyage dans le Triche-Lumière, si forte est la puissance de la Psychoperception...

Kristaine ne vit pas grand-chose d'Essolia III et de la cité enfouie des Esseulistes : de longs couloirs aux lumières tamisées, des silhouettes humaines masquées, drapées dans de grandes capes dont les couleurs dépendaient d'un système de caste très complexe.

On lui adressa la parole par ordinateur interposé. Après qu'on lui eut souhaité la bienvenue sur Essolia III, il lui fut proposé le marché suivant. Les pirates avaient besoin de mineurs de haut niveau. Ils promettaient à Kristaine la vie sauve et la liberté si elle coopérait, mais elle sut qu'ils mentaient.

Ils n'avaient pas pris la peine de lui administrer le médicament qui aurait neutralisé sa Psychoperception. Kristaine était en mesure de retrouver Essolia et devait donc mourir. Elle commença alors à observer, à compter et à agir avec toute l'intelligence et l'acuité que lui conférait son désespoir...

Elle accepta l'offre et fut illico dirigée vers un hangar, où une activité intense, et totalement silencieuse, régnait autour de nombreux navires.

Kristaine compta 1 grand classe V, 1 classe IV, 2 classe III, 1 classe II, 3 classe I, 5 Transistels, et de nombreux navires d'un plus faible tonnage. Les coques, ouvertes pour maintenance, laissaient voir les aménagements intérieurs : à part le classe V, tous ces navires étaient armés jusqu'aux dents.

La Tekno fut embarquée dans un Candel minéralier en partance. L'étoile autour de laquelle orbitait Essolia III était rouge, vraisemblablement une géante ou même une supergéante. Après un voyage qui dura exactement 50 minutes, le navire créa son point de vérité à proximité d'une étoile double...

On attribua un scaphandre NT5 à Kristaine. Si le récepteur de la combinaison fonctionnait parfaitement, elle n'avait aucun pouvoir sur l'émetteur.

En revanche, l'appareil pouvait être activé par ses geôliers : elle ne pouvait appeler, mais on pouvait la retrouver. On la chargea, par ordinateur interposé, de baliser les filons d'argentum T pour que les formecs puissent en commencer



Kristaine Perlombet

l'exploitation. Elle se mit au travail mais trouva tout de même le temps de réparer son émetteur.

Quand l'ordinateur des pirates lui ordonna de revenir immédiatement à bord, elle comprit qu'il se passait quelque chose d'anormal. Elle sauta d'un astéroïde à l'autre, puis s'embusqua dans un endroit d'où elle pouvait surveiller le Candel. Quand elle le vit disparaître, elle lança son appel sur les ondes...

Un choix crucial

Les P.J. peuvent déduire la V.T.-L. du Candel d'après sa V.E. Kristaine leur ayant communiqué la durée du voyage, une simple multiplication permet de trouver la distance qui sépare l'étoile double du repère des pirates : 12,5 A.-L. Il n'y a qu'une seule étoile rouge à cette distance, et c'est Essolia.

Les aventuriers savent qu'ils ont affaire à une puissante bande, très organisée. S'ils décident malgré tout d'aller bravement seuls à l'attaque, advienne que pourra ! (Il n'est pas sûr que les Corsaires qui les ont aidés dans leurs recherches acceptent de les suivre !). La meilleure solution consiste à

ESSOLIA

Essolia est une étoile de type M (supergéante rouge), dont le diamètre est de 3 200 000 000 km (2 300 fois celui du Soleil). C'est un astre moribond, qui mettra des milliards d'années à s'éteindre... Autour de lui gravitent 7 planètes.

*Essolia I est un bout de scorie tout près de la géante.

*Essolia II est un bloc de granite surchauffé, où l'on serait bien en peine de trouver le moindre minerai de valeur. C'est là que les Esseulistes ont profondément enterré leur usine de fabrication d'antimatière.

*Essolia III est un monde à peine plus intéressant Diamètre : 4 (8 083 km) ;

Gravité : 0,5 g (due au manque de minéraux lourds) ; Océanographie : 30 % (nature du liquide : glycérine) ; Type d'atmosphère : 48 (nature du gaz : oxyde de carbone).

L'atmosphère d'Essolia III est constamment agitée par des vents d'une violence inouïe. Ces vents charrient de nombreux débris végétaux ou minéraux. Un épais brouillard recouvre presque constamment les plaines et les mers. Ces brumes diffusent la lumière d'Essolia, ce qui rend les paysages d'une tristesse poignante.

Des pics acérés crèvent ce manteau de brume. Certains culminent à 20 000 m. La cité esseuliste est enfouie au pied du plus haut sommet.

Vie animale primitive

La flore, des algues dont la taille peut atteindre plusieurs centaines de mètres, est relativement évoluée. La faune est composée d'espèces de tribolites, dont la longueur varie de quelques millimètres à 5 m.

*Essolia IV, V, VI et VII sont des géantes gazeuses sans intérêt.

Quand la flotte corsaire crée son point de vérité à l'intérieur de système, elle voit s'élever d'Essolia la flotte pirate au grand complet. Les forces sont égales, les navires équivalents. Comme c'est quelquefois l'usage dans les affrontements de grande envergure, les adversaires se jaugent durant une

retourner à Ludio pour convoquer un « congrès des Corsaires », via la Toile. Le débat sera bref : trois heures maximum.

Il en ressortira deux choses :

*Tout navire corsaire en état de combattre qui se trouve à moins de 2 jours de Ludio est invité à faire route vers ce système, toutes affaires cessantes.

*On établira une surveillance de la zone d'Essolia, afin d'éviter que les pirates ne s'enfuient entre-temps.

Dans les 2 jours qui suivent, de nombreux navires corsaires arrivent à la station Ludio SI001, au grand affolement des contrôleurs de vol du satellite-plaisir... qui préviennent illico les autorités de l'Alliance.

Parmi les arrivants se trouve une Grohom Tladouk à la fois folle de joie et malade de rage... Son équipage et elle ont été présumés innocents et remis en liberté en attendant la suite de l'enquête.

Au soir du deuxième jour, la flotte corsaire met le cap sur Essolia. Elle est suivie quelque temps par un Tracevide de la Marine de l'Alliance, ce dont la Confrérie n'a cure.

douzaine d'heures, leurs machines arrêtées pour économiser le carburant. Puis un corsaire entrevoit une faille dans le dispositif adverse, et c'est la ruée...

LE COMBAT DANS L'ESPACE

Pour faciliter la tâche du Maître de Jeu et l'aider à décrire à ses joueurs l'ambiance d'un combat spatial, nous lui offrons sous forme d'une petite fiction : Pensées d'Idaline Rocher, Navyborg, canonnière à bord d'Éternelle Sagesse, un Tabron corsaire...

Ce navire file 12 É.A.-L./h, possède une fleur de la mort, mais pas d'écran. Son équipage est composé d'un pilote, d'un canonnier et de deux mécaniciens.

« Je m'appelle Idaline, et cela va être mon premier combat. Cela fait 11 heures et 58 minutes que la flotte pirate et la nôtre se regardent en chien de faïence. Mais qu'attendent-ils, au nom du ciel ? Et qu'attendons-nous ? J'ai sommeil, j'ai des crampes, je voudrais aller au petit coin... Dieu... Ce classe IV, tout près de nous. Il pourrait transporter dix Chasseurs. J'esp... »

- Alerte ! On y va...

« Plus le temps de rien. je ferme les yeux, me concentre sur ma fleur de la mort, et Éternelle Sagesse passe dans le Triche-Lumière. Nous ne sommes pas les seuls. Une paire de Tracevides pirates cavale après un de nos Transistels. Je tente un tir, mais cela ne donne pas grand-chose. Notre commandant et pilote, Yannick Rosa Costé, veut visiblement que nous canardions en restant discrets. Aussi folâtre-t-elle dans les branches extrêmes d'une Cathédrale, et je commence à tirer... »

« Un de nos classe II est poursuivi par les deux seuls Chasseurs pirates que nous ayons vus. Chose incroyable, il engage le combat tournoyant. Il n'obtient évidemment pas l'initiative, et deux bruits de sinistre augure tachent l'odeur de sa coque salée. Je tire sur un des Chasseurs, sans résultat.

« Une rafale de fleur de la mort éclate à peu de distance. Était-elle pour nous ?

Je me concentre autant que je le peux, mais ne Perçois rien ni personne...

« Un Candel pirate perd l'initiative contre l'un des nôtres : un Tabron. Une odeur de rouille pollue sa traînée cristalline. Lâchement, je lui lance une giclée, et rate derechef. Les deux combattants disparaissent derrière une curieuse manifestation du Triche-Lumière, que je n'ai jamais rencontrée : on dirait un amoncellement de loukroums, ces bonbons colorés de Diodème dont mon fils raffole.

Ô mon fils, si tu savais ce que fait ta mère pour te les offrir, ces bonbons.

« Deux Follets pointent le museau et repartent illico : ça chauffe trop.

« Bang ! ma tête est projetée contre la paroi. Bienheureux casque. Trois Jabos se sont approchés en douce et ont tiré ensemble. Et nous sommes isolés. Voilà ce que c'est de vouloir faire cavalier seul. »

- Silane, ça va ?

« Piat, le premier mécanicien, appelle son second.

« Crac ! Un deuxième coup au but. On dirait qu'ils sont partout à la fois. » - Silane, réponds-moi !

« Enfin, mon délire psychoperceptif coïncide avec l'odeur fugace d'un des trois Jabos. Je tire, et cette fois je touche ! Suite du combat. Yannik Rosa tente une manœuvre complexe, composée d'une série de lignes brisées autour des "loukroums". Un des pirates arrive à passer dans notre sillage, tire et rate. Les deux autres ont été surpris par notre manœuvre et virent désespérément. Je tire une rafale sur celui que j'avais atteint et le touche à nouveau. »

- Silane, ça va ?

- Il est mort, imbécile. Occupe-toi de tes machines, on ne peut plus rien pour lui.

« Yannick a de ces façons de dire les choses. Adieu, Silane... Mais nous n'avons plus qu'un mécanicien.

« Ça va mal. Ils ont beau ne pas être très bons pilotes, ils vont finir par nous avoir. Aussi, Yannick commet-elle la seule folie qui puisse nous sauver : elle plonge dans la Cathédrale. Que tous les dieux de l'histoire humaine nous protègent ! Les Jabos nous suivent. C'est stupide. Ils devraient retourner harceler nos grands navires. Ils manquent à leur mission, alors que nous remplissons la nôtre au-delà de tout. Yannick savait peut-être très bien ce qu'elle faisait en nous isolant des autres.

« Imaginez trois moustiques après une phalène, au milieu d'un empilement de verres en cristal étincelant, vous aurez une assez bonne idée de ce que je Perçois. Pendant un long moment, nous jouons à cache-cache autour des flèches, passons de nef en crypte. D'un bout à l'autre d'un transept, nous partons des ténèbres et filons vers la Lumière rédemptrice. Peut-être aurais-je dû être Prêtresse !

« Au bout de cinq minutes, nous en avons largué un... Un autre veut être un tout petit peu trop malin : je tire et le touche. Il doit s'affoler, ses mouvements deviennent désordonnés. Inévitablement, il percute... Une fois, deux fois. Puis je ressens soudain un profond écœurement sucré, alors que des ténèbres lumineuses et un cri déchirant agressent mes sens surmenés. Le Jabo pirate a rencontré l'Inconnaissable... Dans six mois, une étoile fugitive apparaîtra dans le ciel du monde pirate.

« Et d'un...

« Bang ! L'autre nous a touché. S'il replace un coup au but, toute manœuvre deviendra impossible, et alors... Je tire et



Idaline Rocher

touche. C'est celui que j'avais déjà atteint. Yannick manœuvre à merveille : je peux m'acharner sur lui. Une fois, deux, trois... Ça devient de l'assassinat pur

et simple. Au septième tir, les fragiles manifestations de son existence dans le Triche-Lumière disparaissent.

« Et de deux...

« Pas de trace du troisième. Nous retournons vers le plus fort du combat et faisons sagement équipe avec trois autres Tabrons aussi amochés que nous. Nos quatre fleurs de la mort crachent leur venin pour l'honneur des corsaires. Les survivants pleureront les morts quand tout sera fini.

Les Esseulistes se battent avec une idée fixe : faire le plus de dégâts possible à cette civilisation galactique honnie, qui les a retrouvés, et va les anéantir. Les Corsaires combattent pour venger leur honneur, et surtout défendre leur crédibilité, sans laquelle ils n'existeraient plus...

Le Maître de Jeu ne réglera évidemment pas les combats dans le détail.

Mais il décrira le fantastique affrontement entre les navires des deux camps, les combats tournoyants, les débauches de lumière et d'énergie provoquées par l'utilisation des canaondes et des fleurs de la mort, les passages de l'Espace au Triche-Lumière, les navires immobilisés, voire détruits.

Les deux flottes s'érodent mutuellement. Il semble qu'il ne doive y avoir ni vainqueur, ni vaincu, quand soudain...

Fin du combat

Alors que le combat semble tourner à l'avantage des pirates, un vaisseau Lehouine fait son apparition à l'extérieur du système d'Essolia. Son indicatif est celui de la Marine de l'Alliance !

Le M.J. donnera les implications de ce fait aux P.J...

Dès que l'Alliance fut mise au courant de la transaction illicite dont Viala avait été le théâtre, et du fait qu'un pirate y avait fait clandestinement escale, la Marine mena une enquête éclair. Ses investigateurs interrogèrent les équipages des navires susceptibles d'avoir croisé le faux A.M.C. 113, et Shanzène-Dy parla.

Le rapport des contrôleurs de vol de Ludio SI001 fit le reste : quand la flotte corsaire partit pour Essolia, un Tracevide la prit en filature. Grâce aux Corsaires, l'Alliance avait fait l'économie de longues et coûteuses recherches...

Revenons maintenant 50 ans en arrière, en juillet 11449. Pour quelle raison les émissaires impériaux venus intégrer l'Alliance firent-ils machine arrière ?...

Parce que l'Alliance savait fabriquer les Lehouine, mais aussi les cassemondes et le déploseur Nova. La menace des Douze Soleils fut simple : si l'Empire continuait à vouloir phagocytter l'Alliance, celle-ci réagirait.

* Elle lancerait ses douze Lehouine à l'attaque. Les mondes impériaux militaires, les mondes interdits où étaient fabriqués les Lehouine de l'Empire et les étoiles solitaires des chantiers navals seraient visés.

Tous les mondes indépendants se verraient remettre le secret de la propulsion Lehouine, du cassemonde et du déploseur.

Atterrés, les Impériaux furent contraints d'acquiescer, non sans remporter une petite victoire diplomatique : l'Alliance acceptait de ne pas faire état de ses trouvailles.

Depuis un certain temps, les autorités des Douze Soleils voulaient dénoncer le dernier point de cet accord.

L'Alliance voulait que les diverses puissances du secteur connaissent l'existence de ses Lehouine militaires. Les Esseulistes lui fournirent le prétexte qu'elle attendait. Par chance, un de ces monstres lents croisait au large de Ludio : il fut dépêché vers Essolia.

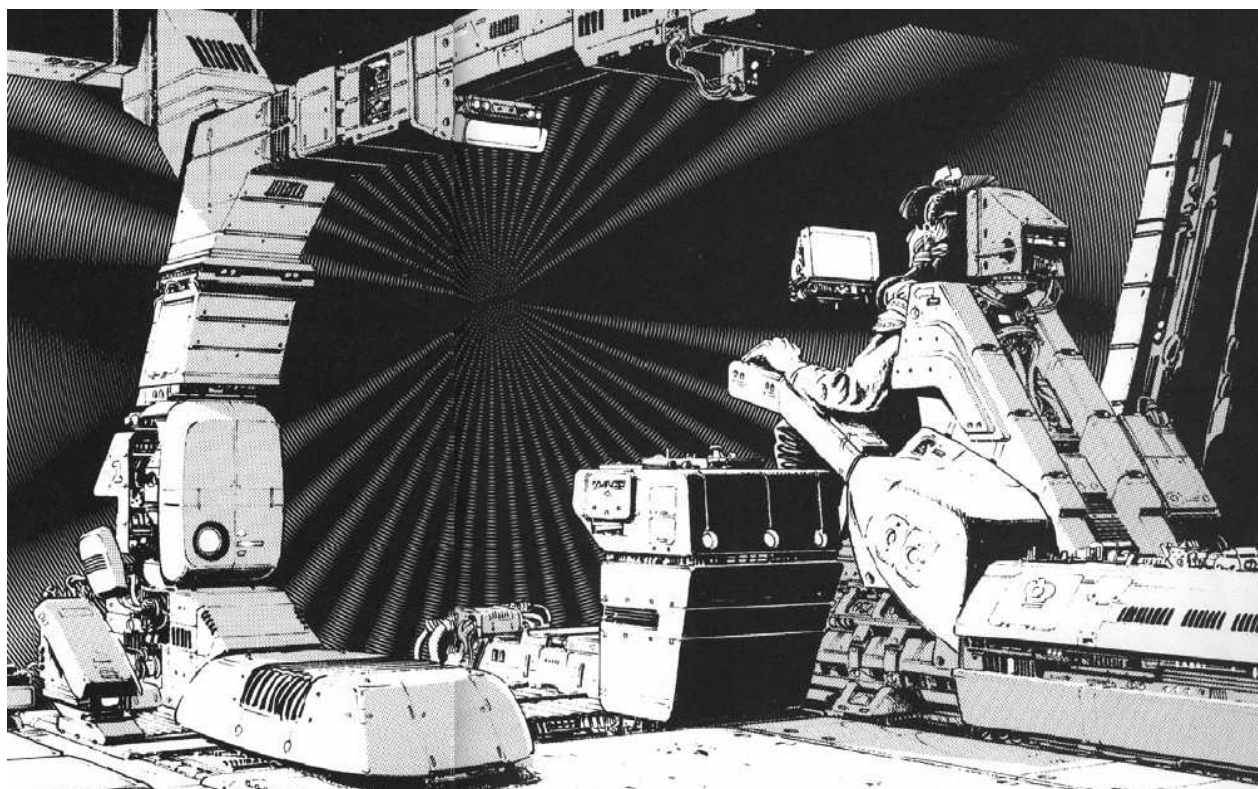
Une centaine de Chasseurs alliés sort des flancs du monstre et rejoint le bal. Le chef d'escadrille ordonne sèchement aux Corsaires de rompre le combat. Évidemment, la Confrérie n'obtempère pas. Les deux forces conjuguées viennent rapidement à bout des pirates désespérés.

Dans les profondeurs d'Essolia II, l'astéroïde où les Esseulistes ont installé leur station d'antimatière, une main abaisse un lourd levier, et tout saute. Le phénomène est d'une terrifiante et inexorable lenteur...

Les portes de la cité souterraine d'Essolia III sont grandes ouvertes, l'atmosphère empoisonnée a pénétré dans tous les couloirs. Les cadavres de quelques Esseulistes gisent sur le sol. Les aventuriers arrivent cependant à sauver les 6 autres prisonniers du Matépo : les cellules où ils sont emprisonnés sont étanches.

Dans un centre de contrôle, on retrouve les coordonnées de l'étoile solitaire autour de laquelle gravite le chantier naval des Esseulistes. Il n'y a déjà plus rien à y voir : la secte a fait exploser les installations.

En vertu des lois de l'Espace, la cité est considérée comme monument sans intérêt archéologique : ce qu'elle contient appartient à ceux qui l'ont découverte. Les Corsaires rentrent donc grandement dans leurs frais. Mais ce qui importe le plus à la Confrérie est le maintien de sa précieuse crédibilité.



LES P.N.J.

Bjorn (Rosa) Suzuki

Navyborg grade 6 ; « libr'af » « Passerelle »
V12, 18, C5, H10, E5, F7

Conduite NT5	2	Pilote T.-L.	6
Combinaison	6	Intégration mentale	2
Combat dist.	2	Informatique	3
Combat Rob.	2	Conscience PSI	3

Kristaine Perlombet

Tekno grade 4 « libr'af », Département
« Découvertes et Analyses »
V7, 112, C12, H6, E7, F7

Conduite NT6	2	Estimation	1
Électronique	6	Chimie (minéraux)	4
Informatique	2	Physique (gaz, liq)	1
Mécanique	3	Combinaison	2

LES VAISSEAUX

* Le faux *A.M.C. 113* est équivalent au *Prédateur* présenté ci-dessous.

* Les P.J. pourront piloter *Kaliméra*.

* Le *Matépo* est également décrit ci-dessous.

La flotte pirate

- * 2 classe V non armés
- * 3 classe IV
- * 5 classe III
- * 5 classe II
- * 7 classe I
- * 12 Transistels
- * 18 Tabrons
- * 48 Candels
- * 21 Tracevides
- * 8 Jabos
- * 2 Chasseurs

Les pirates sont très motivés, mais possèdent un personnel assez peu qualifié, ce qui explique leur faible nombre de navires de chasse. Aucun d'entre eux n'a de compétence de niveau 6 en Pilote T.-L., Moteurs Varlet, etc.

La Flotte corsaire

- * 1 classe V
- * 4 classe IV
- * 7 classe III
- * 12 classe II
- * 17 classe I
- * 28 Transistels
- * 22 Tabrons

Les Corsaires ont des niveaux de compétence très élevés (les « Rosa » ne sont pas rares). Cependant, ils n'ont aucun petit navire très armé.

	Longitude	Latitude	Hauteur
Ludio	75 061	33 452	4 981
Viala	75 336	33 159	4 610
Vonda	75 950	33 293	4 615
Essolia	75 107	33 708	4 927
Etoile double	75 116	33 716	4 931
23498/TTY/00	75 127	33 745	5 001
75576/JHZ/00	75 085	33 680	4 889

Kaliméra

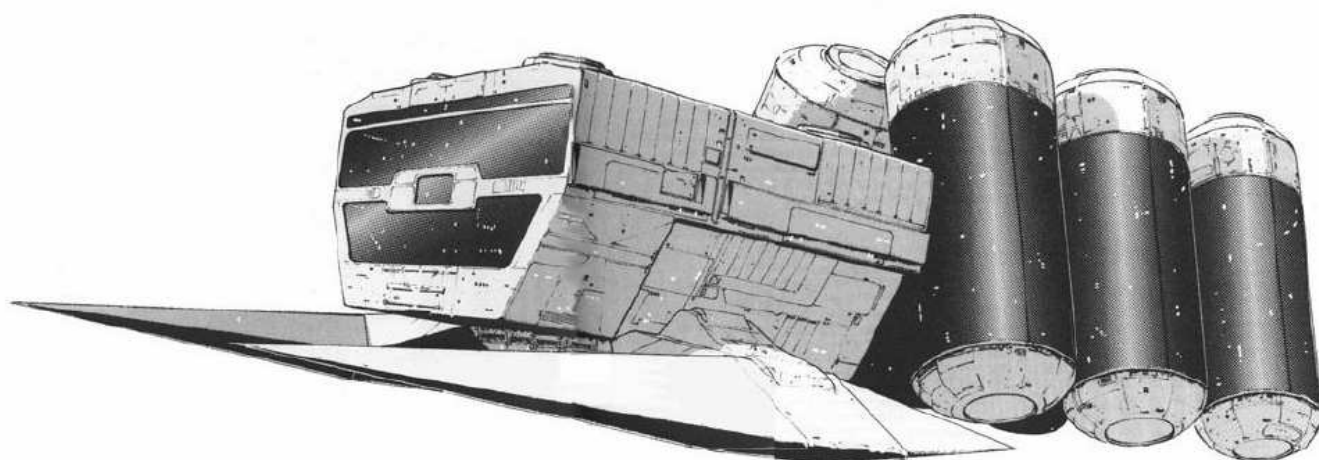
Un transistel

Les Transistels équipés comme Kaliméra sont légion aux frontières de l'Empire. En fait, ce type de navire est l'idéal pour les Corsaires. Il est assez grand pour éviter à un commanditaire de fractionner ses cargaisons, assez petit pour être facilement plein, assez rapide pour échapper aux gros pirates, et assez armé pour que les petits trouvent à qui parler. De plus, les propriétaires font assez peu de transports à la demande, préférant spéculer avec une cargaison personnellement acquise.

Les Transistels font donc les trajets jugés trop dangereux par les grandes compagnies impériales. Là, il n'est question que de longs trajets à la limite d'autonomie dans des secteurs indépendants aux mains de barons et de hobereaux ayant la main lourde sur les droits de passage. Les estimant parfois à la valeur du navire et de ses occupants...

Il va de soi que les marchandises précieuses rapportées de tels endroits se vendent très cher...

FICHE DE VAISSEAU			
NOM : KALIMERA.....	CLASSE : TRANSISTEL	CONFORT : 3	
PROPULSION type : VARLET.....	PAVILLON : VIALA...../75 950/33 293 /4 615		
STATUT: CORSAIRE.....	PROPRIÉTAIRE : Marie-Anne Rosa Sanchos		
PRIX TOTAL : 41 214 150 Crédit	COUT D'EXPLOITATION: 1 700 <i>Crédit (€)</i> /A.-L		
V.T.L. : 17.....	V.ESPACE:56 100	MANIABILITÉ: 2.	ANTIMATIÈRE: 11 400
LOGICIEL INFOPILOTE: 2		LOGICIEL INFOTIR : 4	ÉCRAN : 20
	nombre	Masse (tonnes)	Prix (€)
ÉQUIPAGE Total	6	18	600 000
Pilotes	2	6	200 000
Mécaniciens	2	6	200 000
Gestionnaires	1	3	100 000
Artilleurs	1	3	100 000
PASSAGERS Total	9	27	900 000
Éveil	9	27	900 000
Hibernation			
ÉQUIPEMENT Total	---	---	---
Transmetteur			
Grappin			
ARMEMENT Total	3	1.5	600 000
Armes sol			
Dans l'axe	3	0.5	200 000
Sur tourelle			
Armes Antinavires Total	2	100	20 000 000
Canaonde			
Fleur de la mort	2	50	10 000 000
Armes Antir.Tanêtes Total	---	---	---
Bombe A.M.			
Cassemonde			
Déploiseur Nova			
NAVIRES AUXILIAIRES			
*	*	*	*
*	*	*	*
HANGAR		CALE 21.5 tonnes (10 750 crédits)	
POINTS ARMEMENT	Nombre d'armes	Valeur maxi	Valeur courante
Batterie I	2	24	
Batterie II			
Batterie III			
Batterie IV			
Batterie V			
Batterie VI			
POINTS COQUE	---	80	
POINTS PROPULSION	---	50	



Prédateur

Un vaisseau pirate

Origine : Centrale surveillance Caline
XXIII Jour 13 Mois 08 Année 10521

Destinataires : flotte Navyborg,
Douanes impériales, division Nova, tous
vaisseaux en vol.

Vaisseau pirate Prédateur
(anciennement Bleuete) signalé au large de
Hanlor le jour 10 de ce mois. Classe II
volé à la Gionienne voici sept ans.
Reconverti en pirate dans les arsenaux
clandestins. Albert Ctolhu dit « Al-le-
Rouge » probablement à son bord.
Caractéristiques du navire

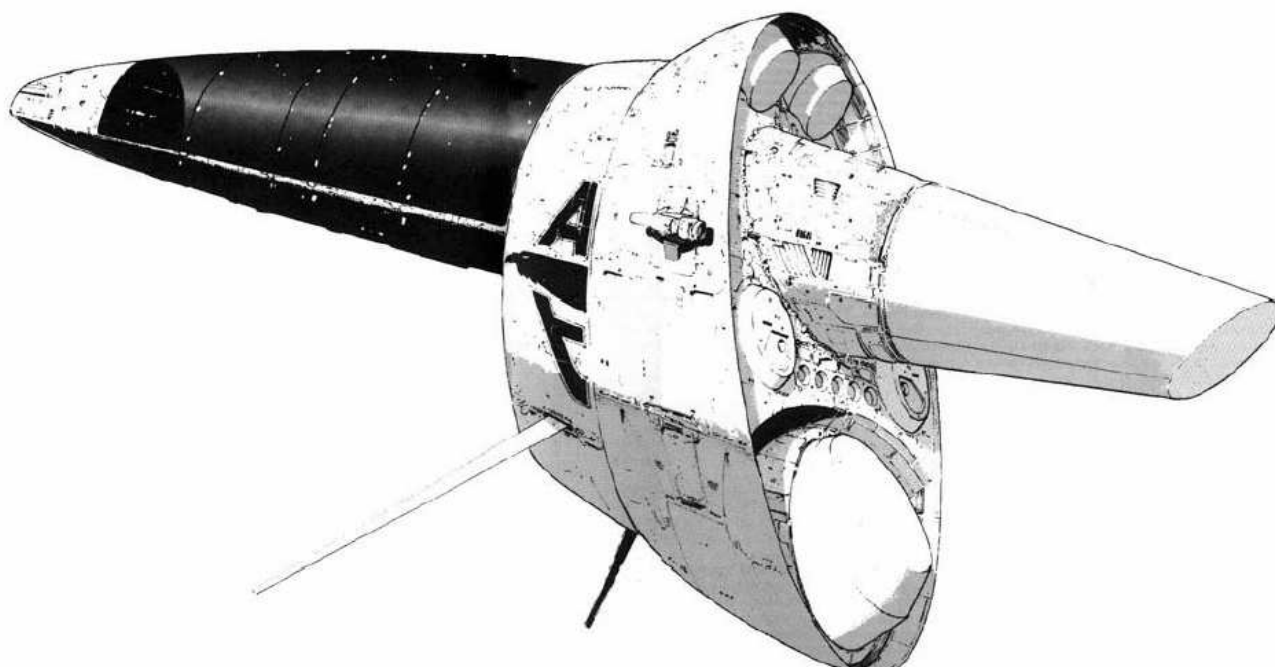
Équipage : 3 Pilotes, 4 Mécaniciens, 4
Gestionnaires, 2 Canoniers. Équipage de
prise : 2 Pilotes de Jabos, 27 Mercenaires
pour les abordages, 4 Pilotes, 7
Mécaniciens destinés à convoier les
prises.

Navires auxiliaires : 2 Jabos équipés
chacun de 3 canaondes.

100 hibernateurs pour les prisonniers
destinés à l'esclavage.

Ordre à tous les navires civils Varlet de
rejoindre un Lehouine ou le monde NT5
ou NT6 le plus proche et d'y attendre la
formation d'un convoi. Ordre à l'Armée et
à la Flotte Navyborg de rappeler tous leurs
« libr'afs » dans ce secteur.

FICHE DE VAISSEAU				
NOM .PREDATEUR.....		CLASSE : CLASSE II CONFORT : 3		
PROPULSION type : VARLET.....		PAVILLON : Sans...../-----/-----/-----		
STATUT: PIRATE.....		PROPRIÉTAIRE : inconnu (ex-Gionienne)		
PRIX TOTAL : 123 139 000 Crédit		COUT D'EXPLOITATION: 6 015 <i>Crédit</i> (¢)/A.-L		
V.T.L. : 11.....V.ESPACE:36 300		MANIABILITÉ: 2.ANTIMATIÈRE: 18 000		
LOGICIEL INFOPILOTE: 2		LOGICIEL INFOTIR : 6 ÉCRAN : ---		
		nombre	Masse (tonnes)	Prix (¢)
ÉQUIPAGE	Total	13	39	1 300 000
Pilotes		3	9	300 000
Mécaniciens		4	12	400 000
Gestionnaires		4	12	400 000
Artilleurs		2	6	200 000
PASSAGERS	Total	140	12	14 000 000
Éveil		40	120	4 000 000
Hibernation		100	100	10 000 000
ÉQUIPEMENT	Total	1	200	11 000 000
Transmetteur		1	100	10 000 000
Grappin				1 000 000
ARMEMENT	Total	6	3	1 200 000
Armes sol				
Dans l'axe		6	0.5	200 000
Sur tourelle	Total	8	400	80 000 000
Armes Antinavires				
Canaonde		8	50	10 000 000
Fleur de la mort	Total	---	---	---
Armes Antir.Ianètes				
Bombe A.M.				
Cassemonde				
Déploiseur Nova				
NAVIRES AUXILIAIRES				
*	*	*	*	*
*	*	*	*	*
HANGAR 60 tonnes (600 000 crédits)		CALE 78 tonnes (39 000 crédits)		
POINTS ARMEMENT	Nombre d'armes	Valeur maxi		Valeur courante
Batterie I	4	48		
Batterie II	4	48		
Batterie III				
Batterie IV				
Batterie V				
Batterie VI				
POINTS COQUE	---	200		
POINTS PROPULSION	---	50		



Matépo

Un tramp

Ce navire est destiné au transport « économique » de marchandises et de passagers. Le Tramp (Vagabond) allie de vastes soutes et de nombreux hibernateurs à une capacité limitée d'accueil de passagers.

Il est souvent utilisé pour l'installation de colonies. Il transporte dans ses flancs les émigrants et le matériel qui permettront à l'Empire de transcender une fois encore ses frontières. Si la route est dangereuse, le navire peut emmener jusqu'à cinq Chasseurs. Il va de soi que cette procédure reste exceptionnelle. Les hangars sont d'ordinaire utilisés pour embarquer du fret supplémentaire, ce qui est relativement fréquent bien que peu légal.

FICHE DE VAISSEAU			
NOM : MATEPO	CLASSE : CLASSE III	CONFORT : 3	
PROPULSION type : VARLET.....	PAVILLON : Agrippine...../75 079/33 937/4 348		
STATUT: CIVIL.....	PROPRIÉTAIRE Minière Agrippine		
PRIX TOTAL : 95 700 000 Crédit	COUT D'EXPLOITATION: 25 550 <i>Crédit</i> /A.-L		
V.T.L. : 7	MANIABILITÉ: 1	ANTIMATIÈRE: 22 200	
LOGICIEL INFOPILOTE: 1	LOGICIEL INFOTIR : 1	ÉCRAN : ---	
	nombre	Masse (tonnes)	Prix (crédit)
ÉQUIPAGE			
Pilotes	12	36	1 200 000
Mécaniciens	3	9	300 000
Gestionnaires	5	15	500 000
Artilleurs	3	9	300 000
Total	1	3	100 000
PASSAGERS	324	91	32 400 000
Éveil	30	90	3 000 000
Hibernation	294	294	29 400 000
ÉQUIPEMENT			
Transmetteur	1	100	1 000 000
Grappin	1	100	1 000 000
ARMEMENT			
Armes sol	---	---	---
Dans l'axe			
Sur tourelle			
Armes Antinavires	2	100	20 000 000
Canaonde			
Fleur de la mort	2	50	10 000 000
Armes Antir.Ianètes	---	---	---
Bombe A.M.			
Cassemonde			
Déploseur Nova			
NAVIRES AUXILIAIRES			
* * *			
* * *			
HANGAR 100 tonnes (1 000 000 de crédits)		CALE 2 000 tonnes (100 000 crédits)	
POINTS ARMEMENT	Nombre d'armes	Valeur maxi	Valeur courante
Batterie I	2	24	
Batterie II			
Batterie III			
Batterie IV			
Batterie V			
Batterie VI			
POINTS COQUE	---	300	
POINTS PROPULSION	---	50	

