

# Les transports spatiaux

## Table des matières

<b>Le Lertz</b>	<b>1</b>
<i>Fonctionnement</i>	1
<i>Les segments</i>	2
<i>Le transport Lertz</i>	2
<i>Les anneaux</i>	2
<i>La station</i>	2
<i>La galerie</i>	2
<i>le hangar</i>	2
<i>Les 11 stations</i>	2
<i>Les tarifs</i>	3

<b>Les transporteurs</b>	<b>4</b>
<i>Tarifs</i>	4
<i>Circulation</i>	4
<i>Boycott du Lertz</i>	5
<b>Voyager</b>	<b>5</b>
<i>L'énergie de transport</i>	6
<i>La création d'un vaisseau</i>	6
<i>Communication entre vaisseaux.</i>	7
<i>Le désossage</i>	7
<i>Obtenir un vaisseau</i>	7
<i>Les combinaisons spatiales</i>	8
<i>Travailler dans l'espace</i>	8

<b>Scénario possibles</b>	<b>8</b>
---------------------------	----------

## ◆ Le Lertz

Pour traverser les distances colossales qui séparent les colonies entre elles, un homme, Vorak Letrzgar a mit au point un ensemble de stations spatiales reliées entre elles. Ces stations ont pour rôle d'acheminer les marchandises et les personnes d'un bout à l'autre de l'espace colonisé. Il s'agit du plus grand ouvrage jamais construit et ses enjeux sont plus grands encore.

### *Fonctionnement*

Le système Letrz est une construction spatiale capable de lancer et de réceptionner un engin de transport selon une trajectoire donnée. Quelque-soit la distance parcourue par l'engin propulsé, les anneaux de lancement sont capables de capter l'appareil à des distances défiant l'imagination.

Construit à partir des matériaux les plus nobles de chaque système, ces machines fonctionnent avec les anciens moteurs des Barges spatiales. Bénis par les Avatars de leur vivant les moteurs de barges produisent depuis plusieurs siècles une puissance que Vorak Letrzgar a su canaliser pour en faire un transport fiable. À l'aide d'une équipe d'ingénieurs et de prêtres il a adapté ces antiques appareils et développer sa technologie.

On retrouve les idées de Lertzgar dans beaucoup de constructions modernes de plus petite échelle telles que les moteurs de croiseurs ou les balises de retraitement de l'air de Trempas.

L'unité de transport Lertz est un immense véhicule

capable de contenir plusieurs croiseurs spatiaux et toute sorte d'appareils. Sa forme cylindrique est placée au centre des anneaux de propulsions qui généreront une distorsion si importante que l'engin semblera se disloquer puis disparaître durant l'opération.

Les anneaux de la station s'activent quelques jours avant le départ et entrent en résonance. Une fois ceux-ci chargés, le transport se place à l'intérieur pour être propulsé.

Pendant ce temps, la station placée dans le système solaire de destination s'est elle aussi activée pour réceptionner le transport. Ce dispositif met près d'une semaine à se charger. Une fois prêt il émet des impulsions qui seront réceptionnées par l'autre station pour permettre leur alignement.

Quand un engin est propulsé, il lui faut environ trois jours pour atteindre sa destination. Durant ces trois jours, les stations restent actives et l'unité de transport disparaît de l'espace connu.

Chaque mois de nombreux politiciens, techniciens, nomades et marchands utilisent ce procédé pour rejoindre un autre point de la galaxie.

Une seule chose est en mesure d'entraver les capacités de cet appareil : le Fléau.

De par sa taille et sa présence au centre de l'univers connu, aucune route n'a encore pu être tracée au travers où à proximité de lui. De ce fait il est parfois difficile de rejoindre une station éloignée tant que cette dernière n'est pas alignée correctement ou qu'elle se trouve dans

l'ombre du Fléau. Pour atteindre cette destination, il faudra parfois passer par une station intermédiaire pour y faire un changement.

### *Les segments*

Une station Lertz est composée de cinq segments qui communiquent entre eux à travers un réseau de couloirs et de conduits. Des centaines de personnes y travaillent pour assurer la maintenance et la régularité des transports.

### *Le transport Lertz*

C'est la pièce centrale de la station. Volumineux et mobile cet appareil cylindrique est placé durant le chargement des anneaux à proximité du hangar pour permettre l'embarquement.

Ainsi, le chargement des passagers et des marchandises se fait directement depuis le hangar de la station, alors que les vaisseaux plus grands s'amarrent depuis l'espace. Une fois que l'ensemble des voyageurs a embarqué, le transport se ferme et se détache du hangar pour se positionner entre les anneaux d'où il sera propulsé vers une autre station.

### *Les anneaux*

Visibles depuis une très longue distance et parfois même depuis la planète autour de laquelle la station est en orbite, les anneaux sont la plus grande construction technologique humaine depuis les Barges de l'Exode. Au nombre de quatre ces immenses récepteurs servent de canaux à l'énergie envoyée par les moteurs. L'énergie qui sert au transport provient d'un sortilège gravé à l'intérieur. Les anneaux ne font que créer le mouvement permettant l'incantation. Il faut une semaine pour que la machine termine son incantation, produisant des décharges d'énergie de plusieurs centaines de mètres pendant des jours.

Une fois chargés, les anneaux attendent une dernière activation avant de procéder à l'envoi, cette action est manuelle. Elle est réalisée le responsable de la station depuis le poste de commande. La déflagration générée par l'envoi produit une onde de choc pouvant perturber des appareils en approche.

Le personnel responsable des anneaux dispose de lieux de vie au sein de ceux-ci afin d'y effectuer les travaux de maintenance pouvant durer plusieurs jours. Il est formellement interdit de résider dans les anneaux pendant le chargement de ces derniers, car une exposition massive aux énergies magiques libérées durant le processus y est mortelle jusqu'à la propulsion. Des nacelles d'évacuations ainsi que des petits transporteurs spatiaux leur permettent de s'éloigner des anneaux avant que ces derniers ne s'activent.

### *La station*

Accrochée à l'anneau principal, la station est le seul endroit de l'appareil visité par ses voyageurs. C'est aussi le seul lieu où règne une gravité artificielle. La station est composée de plusieurs sous-sections comme la galerie et le hangar, mais aussi d'un bon nombre de sections supplémentaires servant à loger le personnel ou des institutions administratives permanentes. La salle de contrôle est isolée du reste de la station pour des raisons de sécurité.

La station est elle-même séparée du reste de l'appareil pour limiter les échanges d'énergie qui pourraient endommager la structure durant le chargement des anneaux.

### *La galerie*

Véritable office de tourisme du culte local, la galerie d'une station Lertz est toujours décorée avec soin par ses habitants et fait l'objet d'une attention particulière de la part des responsables politiques. C'est le premier et dernier lieu visité par un voyageur quel que soit son rang. Cet espace est aménagé comme une place de marché. On y retrouve toutes les structures qui en font le charme. Que l'on reste uniquement dans la station ou que l'on descende sur un des mondes du système il est toujours possible d'être ravitaillé en énergie, de se reposer et boire un verre, mais surtout d'obtenir de précieuses informations sur les mondes à visiter. Un poste d'information conseillera ainsi les voyageurs sur les coutumes, les climats et les consignes de sécurité à appliquer sur chaque monde.

Le voyageur pourra aussi patienter quelques jours dans une auberge en attendant un départ imminent.

Plus discrètement, la galerie contient un service de sécurité indépendant qui se chargera de la bonne garde de cette infrastructure et pourra tout aussi bien assurer le bon déroulement des transferts de matières premières comme des échanges de prisonniers.

### *Le hangar*

La deuxième partie de la station est bâtie comme un immense hangar permettant le stockage de toutes les marchandises et ressources nécessaires au fonctionnement de la station, mais aussi à celles en transit.

Quand le transport Lertz est disponible, ce dernier s'amarre au hangar permettant ainsi aux travailleurs de procéder au chargement des marchandises, des personnes ou des véhicules légers. Les marchandises qui ne peuvent être hébergées dans le hangar sont chargées depuis l'espace dans des sections spécifiques du transporteur.

Selon les stations, le hangar est isolé du vide spatial par un système de dépressurisation mécanique. Cette technologie est parfois remplacée par une structure en minosys générant un champ de confinement. Ce champ reproduisant à l'identique les technologies d'isolement spatial.

### **Les 11 stations**

Les 11 stations opérationnelles à ce jour n'en sont pas toutes au même stade de développement. Plus moderne ou favorisée par les finances du culte responsable de son entretien, chaque station ne fournit pas le même confort à ses voyageurs ni la même fréquence de transport. Ainsi, pour certains voyages retour dans une colonie éloignée, il faudra s'armer de patience. A l'origine construites par le culte Phénix, leur gestion administrative globale revient à la Guilde. Elle-même délègue leur entretien et leur sécurité au culte du système planétaire où elles sont rattachées.

#### **Drenda**

Opérationnelle et fortunée cette station ne souffre que de sa popularité. Il faudra donc réserver des mois à l'avance pour être sûr de faire partie du bon convoi. La construction d'une deuxième station dans ce système (autour de Drenda 1) est un projet à l'étude. La station est en orbite autour de Sirius.

#### **Entaria**

Si une station se doit d'être performante et richement décorée, c'est bien celle-ci. En plus d'être historiquement la première Station Lertz à avoir été mise en service, c'est aussi la seule à pouvoir propulser un engin sans station de réception. Disposant d'une autonomie limitée le transport Lertz ne peut être envoyé à travers l'espace hors de portée d'une autre station. Les engins actuels sont donc limités au réseau de station actuel. La station est en orbite autour de Trepas.

#### **Poderia**

Le culte Chimère a su soigner sa présentation pour le voyageur curieux. Faisant la démonstration au sein de la galerie de ses compétences avancées en botaniques. Le visiteurs sera surpris de découvrir un complexe administratif harmonieusement aménagé dans ce jardin spatial. La station est en orbite autour de Primasia Prime.

#### **Antarsis**

Légèrement en retard sur sa construction, la station de l'Hydre a su former ses employés au renseignement les plus efficaces pour compenser ses lacunes technologiques. Le hangar et la galerie ne sont pas pleinement opérationnels et sont encore en cours d'aménagement. La station est en orbite autour de Polaris.

#### **In suris**

La station du Dragon n'est pas réputée pour son accueil chaleureux, mais pour sa décoration flamboyante et l'hommages rendu à leur Avatar martyr. L'intérieur de la galerie est couverte de tapisseries, tandis qu'une statue de l'Avatar dans ses dernières heures trône au milieu de l'installation. La station est en orbite autour d'Hypéris.

#### **Noctiis**

Terminée, stable et active, la station du Loup fait preuve d'une grande sobriété dans sa décoration et ses spécificités techniques, c'est aussi la moins fréquentée des douze. L'absence régulière de visiteur la rend vide et peu chaleureuse pour les touristes éventuels. La station est en orbite autour de Noctia.

#### **Toelia**

La station impériale présente un équilibre parfait entre démonstration technique et savoir-faire artisanal. Cependant, le visiteur ne pourra profiter qu'un court instant de ses subtilités, car l'omniprésence des agents de sécurité n'incitera pas à la contemplation. La station est en orbite autour de Jeta.

#### **Kaudeia**

Si l'intérieur de la galerie fait l'inventaire de tout ce qui se fait de mieux dans l'art Licorne Noire, le vaisseau de guerre visible depuis les hublots, rappellera au voyageur que son hôte est toujours en mesure de combattre. La station est en orbite autour de Kind-Olma.

#### **Hurvisis**

Même si ce n'est qu'une fois par cycle que la station atteint son pic d'affluence, les Hurvisiens savent faire preuve d'un authentique talent pour la réception. Libre de leur orientation culturelle, les touristes seront pris en main dans le respect de leurs convictions. La station est en orbite autour d'Hyrta.

#### **Fan-Darnis**

Limité à deux transports par cycles, cette station est gardée en service par des fonds privés. Peu fréquenté, elle dispose d'une galerie démunie de toute administration. Le voyageur devra s'assurer de venir avec son transport personnel s'il veut se déplacer librement dans le système, les convoyeurs locaux n'étant pas particulièrement ponctuels.

#### **Quaternis**

Cette station essaie de conserver son caractère neutre malgré la pression des prêtres missionnaires griffons en charge d'y assurer les rites. Spécialisé dans l'acheminement de minerai et de marchandises, le voyageur sera prévenu de ne pas y trouver le confort que d'autres stations auraient pu lui offrir.

## Les tarifs

### Aller simple :

- Lertz : 8 Pb un transfert pour personne seule.
- + 1 Pb par bagage supplémentaire
- + 1 Pb par animaux de compagnie
- + 5 Pb par animaux de taille inférieure à 2 m

Pour les animaux de tailles supérieures à 2m ou recensé comme «nuisible» des autorisations sont requises et une cage est obligatoire.

**Amarrer** son vaisseau coûte 30 Pb pour un monoplace, les transports de personnes 50 Pb, les longs courriers 75 Pb.

Pour les engins de grande taille, une autorisation et requise et la tarification dépend du type d'engin. Les prix varient de 80 Pb à 150 Pb pour un vaisseau de recherche ou un croiseur de combat.

Pour tous ces engins, le personnel de la station se garde le droit d'accepter, de refuser et de procéder à l'inspection des appareils, des personnes et des marchandises qu'elles pourraient transporter, pour des raisons de place et de sécurité.

Une station peut accueillir le double de la capacité de transport d'un Lertz en plus des 200 personnes qui y travaillent quotidiennement.

## Les transporteurs

Au-delà des services de transport entre systèmes solaires qu'est le Lertz, il existe des associations de convoyeurs spatiaux et un grand nombre de transporteurs autonomes. Ces pilotes ont pour activité principale de faire la navette entre les planètes et la station. Ce système met de nombreux professionnels du voyage en concurrence et assure à beaucoup un salaire régulier.

Ces individus n'hésitent pas à venir chercher leur client jusqu'au fond des tavernes, laissant leur signalement et leur tarifs aux voyageurs potentiels. Par conséquent, les ports spatiaux et les pistes de décollage regorgent souvent d'annonces pour louer les services d'un transporteur. Les plus courageux d'entre eux vont jusqu'à proposer des voyages d'un monde capital jusqu'à un monde secondaire.

### Tarifs

Le tarif d'un transport pour une personne vers la station depuis le monde capital varie de 1 Pb à 5 Pb, il faut compter le double pour les marchandises exceptionnelles et encore le double si le départ ou la destination ne font pas partie de ses trajets habituels.

Quand le transport se fait sur la même planète des tarifs moins élevés peuvent être pratiqués. Dépassant rarement les 5 Pb. Il n'existe pas de charte tarifaire pour les transporteurs et ces tarifs sont très souvent

évalués à la tête du client ainsi qu'au type de ressources consommés pas l'engin lui-même.

### Circulation

La libre circulation des personnes est essentielle dans l'univers, les tarifs élevés sont la principale limitation à cette liberté. Limitant ainsi les tentatives d'exodes massifs de la part de populations opprimées. La limite de capacité de la station et du Lertz est rappelé aux différents postes d'embarquement des planètes.

Pourtant, la Guilde encourage fortement les milices des stations à pratiquer des contrôles réguliers et aléatoires sur tout engin pouvant leur paraître suspect. Les marchandises jugées dangereuses seront écartées et feront l'objet d'une demande de régularisation pour pouvoir être transférées.

L'acheminement de Minosys sera très surveillé. Les engins armés doivent avoir un permis d'utilisation de leur équipement pour pouvoir embarquer ou accéder au hangar. Ils doivent être mis hors tension et déchargés de leurs munitions avant de faire le saut.

Les troupes armées et les bâtiments de guerre feront l'objet d'une convocation devant les responsables de la Guilde pour autoriser le déplacement.

Certains véhicules officiels ou les transporteurs professionnels indépendants feront l'objet d'une immatriculation afin de pouvoir pratiquer de nombreux voyages en Lertz et limiter les démarches administratives. Cette immatriculation incorpore un descriptif complet du vaisseau dont la Guilde conserve une copie.

### Boycott du Lertz

La technologie Lertz est depuis des années l'objet de convoitise. Le fonctionnement de la machine est, dans sa théorie, connue par un grand nombre de savants. Cependant, la connaissance des arcanes qu'elle renferme et l'absence d'une source d'énergie aussi grande que celle des Avatars en limite la copie.

Depuis des années des chercheurs indépendants travaillent à la réalisation de moteurs Lertz capables de propulser des engins de grandes tailles sans la nécessité de station réceptrices ni d'anneaux de propulsions.

Des tentatives officielles auraient été réalisées mais l'entreprise est si dangereuse, que la perte humaine et matérielle ainsi que le coût d'un accident de ce type engendrerait, décourage la réalisation de l'expérience.

De plus, la mise en circulation d'une telle technologie ferait ombrage aux efforts de la Guilde et tout l'équilibre politique officiel en serait affecté. Augmentant les risques de colonisations indépendantes et éloignées. Favorisant la fuite de forces militaires vers des colonies isolées,

motivant la conquête spatiale au profit de quelques indépendants. Échapper au filtrage du Lertz et de la Guilde est un danger pour l'univers.

Ainsi, les moteurs de Barge d'Exode encore en état de fonctionner ou la recherche de celle qui ont disparu est une activité lucrative pour tout pirate qui s'en donne les moyens. Les opérations de récupération de matériaux, de plans et de personnes qui permettraient la réalisation d'un tel plan est le centre d'intérêt de la Guilde et de sa réglementation.

## ◆ Voyager

Les voyages réguliers sans soutien du Lertz sont une entreprise difficile, mais courante. Les services de transports et les explorateurs sont souvent encouragés à partir pour rejoindre les colonies éloignées de leur propre système.

La durée d'un voyage spatial dépend avant tout de l'appareil qui est utilisé. Selon le type de propulsion et la nature de l'engin lui-même, le temps de voyage est de quelques heures à plusieurs semaines.

Les engins de transport classique utilisés pour acheminer une dizaine de personnes tout comme les monoplaces de combat ne sont pas suffisamment équipés pour traverser le vide spatial sur de si longues distances. Ces engins, bien utiles pour rallier les villes d'un même monde sont rapidement à court de vivres et d'oxygène sitôt la première semaine de voyage passée.

Pour les voyages spatiaux de longue distance on utilisera plutôt des transports de marchandises ou des croiseurs dont l'autonomie et la capacité de transport pourront garantir la survie et la sécurité des personnes transportées. Ces véhicules sont entretenus par les cultes eux-mêmes et font office de ponts entre les différentes colonies. Ces engins reçoivent régulièrement des notifications techniques afin d'améliorer l'efficacité de la propulsion jusqu'aux prochaines planètes. Leur entretien et la sécurité de ces bâtiments sont une priorité pour les Cultes qui disposent de nombreuses planètes.

Un trajet sur la même planète dure environ une 20 heures pour les points les plus éloignés et isolés. Les colonies les plus dispersées sont rarement éloignées de plus de 10 heures.

*Exemples de distances entre planètes d'un même système :*

- De *Syrius* à *Drenda 3* : 3 jours
- De *Sigma* à *Polaris* : 5 jours
- De *Primasia Prime* à *Pediria 4* : 3 jours
- D'*Hypéris* à *Boronia* : 5 jours.
- De *Noctia* à *Spiria* : 6 jours
- De *Daja* à *Jeta* : 4 jours
- De *Kind-Oлма* à *Gargatia* : 2 jours
- De *Syrius Prime* à *Gorgum* : 3 jours

## ◆ S'orienter dans l'espace

En l'absence d'une technologie informatique avancée s'orienter dans l'espace est une tâche complexe qui demande bon nombre de calculs et un bon sens de l'orientation. Les appareils de navigation les plus communs sont des sextants, les boussoles et parfois, des appareils radio ou des transpondeurs. Les plus grands navigateurs vous expliqueront qu'une carte spatiale positionnant les étoiles de manière précise de l'année de votre voyage suffit pour joindre votre destination à travers le vide. Les trajets courts d'un monde à l'autre sont simples et plutôt rapide, une direction et de bonne longues vues suffiront pour se guider. Les trajets de longues distances pouvant durer plusieurs semaines poseront des dilemmes plus conséquent. La position des astres et des points de repères d'un même système change en permanence, il faudrait utiliser des appareils de calculs puissant pour valider la de son transport par rapport à celle des étoiles. Seul quelques longs courriers disposent de ces machines pour s'orienter et se dispensent donc calculer quotidiennement leur position. Pourtant, il existe un point galactique immobile et visible de tous depuis quelques siècles : le fléau. Plus gros qu'un soleil, la lumière rouge qui en émane est un repère indispensable à tout calcul de positionnement. C'est avec amertume qu'un navigateur perdu devra utiliser cette coordonné pour établir sa position parmi les étoiles.

Dans toutes les stations Lertz, sont mis à dispositions des cartes de positionnement depuis les différents mondes du système et parfois des cartes plus générales du système planétaire dans son ensemble. Pour une pièce de bronze il sera aisé de s'en procurer.

## ◆ L'énergie de transport

Pour assurer les déplacements sur de longues distances, il faut alimenter les moteurs en énergie et en carburant. Les technologies utilisées pour les transports de surface et les engins parcourant des distances raisonnables sont alimentés par des hydrocarbures locaux et parfois disposent de moteurs atomiques très surveillés. Comme seuls les mondes riches disposent de telles ressources, tous les moteurs classiques ne sont pas adaptés à l'utilisation de ces carburants et il n'est pas rare que des pannes surviennent à cause d'une incompatibilité. Pour pallier ces déconvenues, il a fallu trouver un moyen de fournir aux engins de petites tailles des moteurs similaires à ceux des croiseurs de guerre, eux-mêmes inspirés des Barges spatiales.

Ces moteurs, alimenté par des batteries en minosys, fournissent l'énergie suffisante à l'allumage du moteur et à la propulsion. Quelques décennies plus tôt il était encore difficile de trouver de tels engins, aujourd'hui

ils sont de plus répandus chez les transporteurs longues distances, qui délaissent les moteurs autonomes nucléaires, trop surveillés et dangereux.

### Tarifs des ravitaillements

Les vaisseaux ont une autonomie différente selon leur taille, leur type de propulsion et les trajets effectués. Jusqu'à présent les batteries autonomes de petits transporteurs n'ont jamais eu besoin d'être rechargées. On estime leur durée de vie à une centaine d'années. L'engin tombant souvent en désuétude avant que ses batteries ne l'abandonnent, celles-ci seront vite remplacées par une technologie plus performante si l'engin est très employé.

Durant l'époque Primasienne, les premiers monoplaces fonctionnaient avec du carburant classique et pouvaient recevoir plus de 6000 litres de carburant par vol. Devant cet effroyable consommation d'énergie et l'impossibilité actuelle d'en fournir de telle quantité, d'autres solutions énergétiques ont été développées. Les additifs énergétiques chimiques ajoutés aux carburants pour réduire la consommation se font de plus en plus rares à mesure que les nouveaux types de moteurs prennent leur place. Les tarifs des carburants sont de moins en moins surveillés par la Guilde, car ces technologies disparaissent. Elles ne sont utilisées que pour quelques véhicules de très petite taille et pour des usages domestiques. Le plein d'un vieux chasseur revient à presque 200 Pb pour 24h de vol.

Un moteur atomique coûte 300 Pb et dure une centaine d'années, mais son étanchéité peut être contrôlée à tout moment et risque d'imposer des taxes de conformité supplémentaires au propriétaire.

Pour un chasseur, un moteur au minosys, est estimé à 500 Pb par la Guilde. L'achat d'un moteur de ce type en dehors du circuit légal entraîne souvent l'explosion de la facture, car la Guilde limite la disponibilité de cette technologie.

De même, la taille du moteur et leur nombre dépend de l'engin sur lequel il se trouve. Un transporteur est généralement poussé par deux ou quatre moteurs simples et parfois des alimentations plus grosses qui demanderont des adaptations et une maintenance spécifique. La facturation de tel système multiplie les prix, augmente le temps nécessaire à leur installation, au test et aussi à la livraison dans certains secteurs de l'univers. La provenance de la technologie aura aussi une influence sur son prix. La qualité de la production peut aussi faire varier son prix autant que son ancienneté. Il va de soi qu'un moteur produit par les chantiers spatiaux du Phénix de Trempas n'aura pas la même durabilité qu'une relique extraite d'une épave échouée sur Noctis.

### La création d'un vaisseau

Fabriquer un vaisseau est une entreprise compliquée qui tend à devenir un secteur d'activité porteur. À mesure que les routes commerciales et que l'industrie se développe dans les colonies, la fabrication des vaisseaux s'accélère et de plus en plus de véhicules sont disponibles.

Au début, ces véhicules faisaient l'objet d'une attention particulière, car aucune structure ne permettait d'en construire de nouveaux. Ils étaient entretenus minutieusement de génération en génération. Ces pièces de musée, toujours en état de marche ont servi de modèle à la construction d'autres appareils semblables et plus modernes à mesure que le niveau technologique se stabilise. La fabrication artisanale d'un véhicule spatial demande une dizaine d'années. Ces machines remarquables sont de véritables chefs-d'oeuvres que certains nobles n'hésiteront pas à personnaliser.

L'avancée des technologies a permis d'accélérer la fabrication des engins et aujourd'hui sur Trempas, berceau du Culte Phénix, il ne faut que 30 jours pour fabriquer un monoplace et deux cycles pour construire un croiseur. Les forges de grandes tailles, l'automatisation de la manufacture et l'importation de certaines technologies accélèrent grandement ces chantiers.

Les colonies les plus peuplées et les plus avancées disposent de leur propre chantier naval, qu'il soit au sol ou directement en orbite à proximité de la station Lertz. Ces emplacements où travaillent des centaines d'ouvriers et techniciens sont de véritables places fortes. Il y circule aussi bien des responsables militaires ou politiques, des voyageurs mandatés que des spécialistes en minosys.

On dit que certains magistrats de la Guilde y établissent leurs quartiers afin de dissuader d'éventuels fraudes ou coups d'état.

### Communication vaisseaux.

Les systèmes de communication entre les différentes colonies restent archaïques, les coursiers et animaux dressés sont un moyen plutôt sûr d'assurer la transmission de l'information. Les systèmes radio des engins spatiaux du passé restent le seul et unique moyen de communication immédiate entre les appareils. Par sécurité, les stations spatiales, le Lertz, les véhicules de grandes tailles, les palais et une grande majorité des spatioports au sol disposent d'antennes massives pour guider les appareils en approche. Pour les colonies plus petites, des dispositifs de signalisation sont aménagés pour permettre à tout véhicule de se positionner à

l'approche des grandes cités. Les torches et les phares sont des moyens basiques mais toujours efficaces pour les appareils de se positionner correctement à l'approche de colonies qui seraient démunies d'équipements modernes. Les paysans de certaines régions se voient imposés des méthodes de travail pour que depuis le ciel, leur champ indique la bonne direction à l'aide de symboles et de flèches tracées dans leurs cultures.

Les équipements émetteurs et récepteurs d'ondes radio sont donc assez rares dans le quotidien des colons. Les nobles de certaines planètes ne font pas totalement confiance à cette science qui transporte la voix d'une d'une boîte en acier à une autre. L'utilisation de cette technologie, encore volumineuse est réservée aux militaires et à la navigation.

### ◆ Le désossage

Si certains engins sont des antiquités volantes, les technologies qu'ils contiennent restent pourtant en état de marche. Quiconque sait que si ces machines tombent en panne, certaines pièces pourront être récupérées et vendues un bon prix.

On trouvera souvent sur des planètes isolées, des engins ayant reçu la visite de quelques désosseurs leur ayant dérobés des pièces essentielles, parfois en Minosys, qui empêchent ces épaves de décoller. Ces appareils sont trop anciens pour être rafistolés et seront soit abandonnés, soit reconvertis.

Pour d'autres voleurs, c'est plutôt la récupération des ressources nécessaires au ravitaillement et à la navigation qui sera importante. Gare à celui qui abandonne son vaisseau sans surveillance sans avoir été verrouillé.

Pourtant, chaque pièce porte la marque de celui qui l'a conçu, comme des empreintes digitales, il sera facile pour un connaisseur de reconnaître la signature d'une pièce volée. Les engins modernes n'échappent pas à la règle et sont de même encore plus convoités.

Ce qui limite l'action des personnes malveillantes c'est le poids de ces pièces et leur potentielle incompatibilité entre elles. Si toutes les pièces d'un vaisseau peuvent être démontées et transportées, elle auront par contre plus de mal à être vendues au premier venu.

Savoir reconnaître une pièce et savoir l'ajuster à un nouvel appareil sont des compétences très appréciées chez les pirates autant que chez les responsables de la sécurité.

### ◆ Obtenir un vaisseau

Il n'est jamais difficile d'obtenir un vaisseau pour quiconque dispose des moyens financiers suffisants. Pour 1 EO minimum vous obtenez n'importe quel monoplace ou vaisseau de transport de petite capacité. Plus la taille et les capacités de propulsion de l'engin augmentent, plus les prix seront élevés.

Les épaves peuvent être négociées et achetées à bas prix. Chercher les pièces manquantes, demandera plus de temps que de moyens.

Les deux dernières méthodes pour se procurer de tels appareils passent par le don ou le legs familiale et enfin par le travail.

Être issu d'une famille possédant un vaisseau en état de marche est un premier pas vers son acquisition. Les rivalités seront souvent nombreuses, car il s'agira à la fois d'un trésor familial autant qu'une ressource importante. Ce dernier pouvant être loué ou vendu en période crise.

Le vol pur et simple est une méthode peu fréquente, les vaisseaux restent des pièces uniques difficiles à camoufler. Chacun d'entre eux possède ses attributs et le moindre paysan un peu observateur sera capable d'en faire la sommaire description.

### ◆ Les combinaisons spatiales

Travailler à bord des engins spatiaux implique l'usage de tenues adaptées. Pour les mécaniciens et les techniciens chargés de la maintenance interne des transports il n'y a pas de tenue spécifique, ils ne sont pas exposés au vide spatial. Un masque de soudeur et un tablier de cuir suffiront bien souvent. Pour d'autres, la maintenance se fera dans l'espace. Ces travaux dangereux ont, pour leur réalisation, forcés le développement et l'entretien de combinaisons étanches. Comme les vaisseaux, ces tenues de survie sont issues d'une époque passée et peu d'entre elles ont conservé une étanchéité parfaite jusqu'à aujourd'hui.

Rafistolés ou construits de toute pièce ces scaphandres permettent un isolement thermique et pressurisé assurant la survie dans l'espace de celui qui le porte. De plus, l'épaisseur est suffisante pour fournir une protection contre les chocs ou l'exposition à des substances brûlantes ou corrosives.

Certaines sont dotées de bonbonnes d'oxygène qui fournissent une autonomie de deux à trois heures. D'autres plus rustiques utiliseront des câbles reliés à une pompe à oxygène installés dans la station.

Si peu de scaphandres complets existent, un plus petit nombre encore possèdent de quoi se propulser seul dans l'espace ou adhérer aux stations.

Jusqu'à aujourd'hui, les agents de maintenance doivent leur survie à un cordon de sécurité et la force de leur bras.

Mais les tenues pressurisées étanches sont aussi déployées pour l'exploration sous marines ou dans des zones toxiques dangereuses à arpenter.

Ces tenues sont des trésors peu communs qui offrent à celui qui s'en sert une grande renommée. La prise de risque étant à la hauteur de la tâche à accomplir, il faut aussi savoir maintenir en état les instruments qui garantissent l'épanouissement des colonies.

D'autres équipements plus exotiques, développés par les cultes licornes combinent les capacités isolantes des scaphandres aux armures des chevaliers. Ces armures de combats spatiaux, destinés à l'abordage des engins dans l'espace ne sont que des prototypes que seuls quelques fous ont osé essayer.

Comme un scaphandre classique, un coup mal placé est suffisant pour perforer la tenue et mettre en danger celui qui la porte.

Les pilotes et certains techniciens disposent parfois de tenues plus légères en fibres robustes et à l'étanchéité parfaite. Ces tenues de pilotage, très près du corps, ont des fibres renforcées pour permettre une parfaite isolation thermique et limiter les coupures et brûlures que provoque le contact direct avec les appareils, tout en laissant une totale liberté de mouvement.

#### Valeurs de protections

- ◆ **Combinaison de pilotage :** + 0
- ◆ **Scaphandre :** + 60 / - 20
- ◆ **Scaphandre de combat :** + 80 / - 20

**Point vitaux :** casque et articulations

*Si une blessure grave est infligée au porteur d'un scaphandre, sa combinaison commencera à perdre en étanchéité.*

## Travailler dans l'espace

Les travailleurs spatiaux disposent d'un nombre de gadgets indispensables à l'exercice de leur fonction. Rare et souvent hors d'usages, ce patrimoine technologique est fabriqué par quelques industries de pointe et permettent l'entretien des machines les plus lourdes. On trouve ces objets à bord des engins de grandes taille comme les stations, les croiseurs et les longs courriers mais aussi au sein de base de recherches et des spatiaux-ports. Les outils les plus communs sont la torche à plasma, les clés à molettes, les pompes à oxygènes, les propulseurs pour combinaisons, les semelles magnétiques, la capsule de sommeil, les manteaux, torche électriques, les vitres de protection solaire, ...

## Idée d'aventures

### Panne

Les PJ se retrouvent bloqués dans une station alors que cette dernière devait recevoir un transport. De ce retards découle l'énerverment des autres voyageurs et déclenche des événements incontrôlables (que les PJ pourront tenter de résoudre). Des prisonniers qui s'évadent, des brigands qui s'agitent et gâchent leur couverture, des nobles demandent des compensations, dégradations des lieux, attaques de pirates profitant de l'occasion...

Une panne de la station entraîne un ralentissement économique du système entier et met en péril les relations diplomatiques. Les colons attendent une technologie vitale ou un remède pour leur colonie. La recherche de cette panne et de ses causes pourront conduire à des huis clos labyrinthiques au sein des anneaux autant qu'à des imbroglios diplomatiques entre les ambassades.

### Vol ou tentative de vol des anneaux.

Les anneaux sont une source importante de convoitise. Et même si la magie qu'ils contiennent ne peut être dissipée, le minosys de ces systèmes, bien qu'inutilisable, peut toujours être revendu à des organisations peu scrupuleuses.

Le vol d'anneau est une entreprise délicate qui rapporte gros et demande beaucoup de moyens. Les systèmes neutres ont déjà été la cible de ce genre d'incidents et la dégradation des anneaux pendant l'opération ont apporté de grand dérèglements pour les colonies qui dépendaient de la station. Assurer la sécurité des anneaux demande une grande vigilance et démanteler les actions d'individus capables de le faire est une entreprise délicate.

### Hangar envahi

Ce qui transite entre les systèmes n'est pas toujours contrôlé. Certaines marchandises, parfois vivantes, pourraient profiter de l'occasion pour disparaître dans les conduits ou semer la pagaille dans le hangar. La délocalisation de certaines espèces animales entraînerait des conséquences catastrophiques pour les écosystèmes qui les accueilleraient.

### Délocalisation de masse.

Certaines planètes sont en proie à des soulèvements de population. La station étant le seul point de ralliement entre deux colonies, une masse de colons organisés pourraient bien s'accaparer la station pour s'éloigner de l'autorité qui les oppresse. C'est une situation politique délicate qui demandera du tact sur plusieurs plans. Les

PJ devront faire des choix décisifs pour les déportés, les colonies d'accueil et les autorités lésées par cette fuite. Leur position au sein de cet événement influera aussi grandement sur l'orientation du scénario. Sont-ils eux-mêmes des déportés ? Doivent-ils aider cette population à s'installer ? Cherchent-ils à les dissuader de partir ? Où sont-ils le moteur du soulèvement ? Une déportation de ce genre et souvent reconnue comme un attentat et cette masse cache parfois quelques personnalités recherchées.

### *Attentat*

L'arrivée d'une personnalité a été anticipée par des groupes dissidents qui prennent d'assaut la station. Organiser sa défense ou aider les belligérants à atteindre leur but, peuvent devenir des pistes de scénarios. Coup d'état, bavure administrative orchestrée par un culte précis envers une personnalité importante (inquisition, Guilde) peuvent aussi entraîner les PJ dans des scénarios d'intrigues et d'actions.

### *Erreur d'identification*

Les PJ se trouvent dans l'interdiction de circuler avec leur vaisseau, ou celui qui les transporte. Comment ? Pourquoi ? Le numéro d'immatriculation n'est pas répertorié, la machine administrative s'emballe, le stress augmente tandis que le départ est imminent

# Bérenisse Dayath

*Future pilote d'élite de la Licorne*

## Caractéristiques

Agilité :	40
Dextérité :	40
Initiative :	35
Force :	30
Endurance :	25
Intelligence :	30
Volonté :	30
Perception :	30

## Talent

**Pilote émérite :** *ajoute 20 pts à ses marges de réussite (jet d'opposition) lors d'une action basée sur le pilotage d'un chasseur spatial léger.*

## Compétences

Escrime :	+20
Pilotage ( <i>chasseur monoplace</i> ) :	+20
Étiquette :	0
Esquive :	+10
Athlétisme :	+10

## Dotations

Épée fine (+60 D), combinaison de pilotage, vêtements civils, sac de voyage

## Blessures

**Ro:** 14      **Sb:** 100      **Protection:** 14

<i>Blessure légère</i>	<i>Blessure grave</i>
-	-
-	-
-	-
-	-



L'académie militaire Licorne ouvre de nombreuses portes et permet d'accéder à du matériel de pointe. Bientôt, vous ferez partie de l'élite de la cavalerie impériale mais pour l'instant vous devez suivre les mouvements de votre garnison, qui parcourt les différentes colonies afin de multiplier les environnements de manœuvre.

En raison d'une coupe budgétaire vous n'avez pas encore été assignée à l'escorte des croiseurs impériaux. Cette perspective vous encourage à donner le meilleur de vous-même sur tous les plans. Vous ne disposez pas encore de vaisseau à vous mais vos compétences sont appréciées et c'est avec enthousiasme que vous prêtez main forte aux petites colonies.

# Jesus Pegrwym

Mécanicien spatial du Griffon

## ◆ Caractéristiques

Agilité :	30
Dextérité :	35
Initiative :	20
Force :	35
Endurance :	35
Intelligence :	35
Volonté :	30
Perception :	30

## ◆ Talent

Habitant des stations : *aucun malus en apesanteur et un bonus de +40 à sa marge d'Initiative pour déterminer l'ordre des actions.*

## ◆ Compétences

Mécanique :	+15
Orientation :	+10
Survie :	+10
Baratin :	+10
Arme improvisée :	+15
Propulsion spatiale :	+5
Pilotage :	+10

## ◆ Dotations

Scaphandre étanche (+ 20 en armure, 3H de réserves d'oxygène, Boîte à outil (*clef à molette, torche à plasma 50D...*), ration de voyage.

## ◆ Blessures

**Ro :** 18      **Sb :** 100      **Protection :** 38

Blessure légère	Blessure grave
-	-
-	-
-	-
-	-



Les combinaisons spatiales sont réputées pour être rare, chère et grouillante de technologies dont vous même ignorez l'utilité. Pour vous c'est une seconde peau autant qu'un outil indispensable à votre travail. Né en apesanteur, la gravité vous donne la nausée et c'est avec plaisir que vous restez dans les conduits. Vous n'êtes plus très nombreux à travailler dans la station et ceux qui vous ont précédé ont recyclé leur compétences ailleurs. Vous considérez votre travail comme supérieur à tous les autres car vous être l'instrument du progrès et indispensable à la reconstruction. Votre hiérarchie vous force parfois à descendre dans les colonies car vos compétences techniques et votre expertise sont requises sur les chantiers ou par quelques indépendants ignorant mais très riche.