

LES MISSIONNAIRES D'AZAH LA TECHNOLOGIE

Version 2.0

SOMMAIRE

Titres	Pages
AVANT PROPOS	2
I - INTRODUCTION	3
1 - Les matériaux	3
2 - Les sources d'énergie	3
3 - Les moteurs	4
II - LES ORDINATEURS ET LA ROBOTIQUE	6
1 - Les terminaux informatiques	6
2 - Les ordinateurs	6
3 - L'intelligence artificielle	8
4 - La robotique et les périphéries des ordinateurs	9
5 - Quelques exemples d'ordinateurs	10
III - LA MEDECINE ET LA GENETIQUE	14
1 - Les services médicaux et les moyens d'intervention	14
2 - La médecine de campagne	15
3 - La génétique	17
4 - Les médicaments particuliers et les drogues	17
5 - Les prothèses	22
IV - LES MOYENS DE TRANSPORT	24
1 - Les transports de masse	24
2 - Les transports individuels planétaires	25
3 - Les vaisseaux spatiaux	26
4 - Quelques exemples de vaisseaux	32
5 - Les voiliers solaires	40
V - LA VIE QUOTIDIENNE DANS LES MONDES DEVELOPPES	41
1 - L'argent	41
2 - Les communications	41
3 - Le logis et les loisirs	42
4 - Les animaux	43
VI - LISTE NON EXHAUSTIVE D'EQUIPEMENT	44
1 - Le matériel d'exploration	44
2 - Le matériel des services de renseignement	46
3 - Le matériel scientifique	47
4 - Le matériel des Missionnaires	
VII - LE MATERIEL MILITAIRE	48
1 - Les armes antiques	48
2 - Les armes à feu	48
3 - Les armes énergétiques	50
4 - Les accessoires	51
5 - Les armures	53

AVANT PROPOS

Le but de ce livret de matériel n'est pas de fournir un catalogue d'objets, ni d'établir une importante quantité de règles plus complexes les unes que les autres. Mais d'offrir, au meneur de jeu qui désire étoffer son univers, des possibilités de règles (qu'il pourra éventuellement modifier selon ses désirs) pour pouvoir répondre aux aspirations de ses joueurs.

Ces règles essayent de laisser libre la porte de l'imagination des joueurs, ceux-ci pouvant inventer leur propre matériel si les capacités techniques de leur personnage les y autorisent. Ce livret intervient alors en fournissant au meneur de jeu des règles pour la création d'un tel matériel, celui-ci pouvant interpoler les situations décrites à son propre cas.

La technologie, développée dans ce livret, est celle maîtrisée par les Missionnaires avant et après la guerre avec les Kzins. Durant cette période l'évolution scientifique a stagné. Les découvertes scientifiques de cette époque n'ont pas entraîné de bouleversements notables, elles n'ont été qu'une modernisation des précédentes découvertes.

Cet infléchissement du progrès scientifique est la conséquence de l'érosion de la suprématie des Missionnaires sur le monde connu, et du bouleversement des priorités de l'Ordre. La recherche scientifique devenant un objectif secondaire face au problème de la consolidation de l'idéologie religieuse et de la domination politique de la CoMoP sur les modes extérieurs.

Le matériel de ce livret est valable pour une période d'une trentaine d'années, qui commence au environ de l'année +20 L.R.

ATTENTION : A toutes les personnes ayant entre leurs mains ce livret. Saisissez-vous immédiatement un stylo rouge et indiquez toutes les erreurs que vous rencontrez, orthographe, règles de jeu non-réalistes, présentation... De même indiquez tous les points obscurs ou règles que vous aimeriez voir développer. Toutes les observations sont bienvenues.

I - INTRODUCTION

«Si la maîtrise technologique de l'Ordre des Missionnaires d'Azah est plus en avance que celle des autres mondes, c'est dû aux informations scientifiques qu'Azah a fait part à Liva Nir, ainsi qu'au formidable effort accompli par les chercheurs de l'Ordre.

Mais la maîtrise scientifique n'est pas égale dans tous les domaines. La génétique, la connaissance de l'hyperespace, la création de champs de force, l'antigravité et la production d'énergie ont fait des progrès considérables alors que l'armement ou les systèmes de propulsion des vaisseaux ont évolué plus lentement.

Pour se convaincre de l'importance de l'effort effectuée dans le domaine scientifique il suffit de visiter les laboratoires des centres scientifiques de l'Ordre et d'assister aux nombreuses conférences organisées par l'Académie.

Quelques statistiques :

- 1 Missionnaire sur 10 possède une connaissance scientifique digne des spécialistes internationaux.
- 1 Missionnaire sur 25 effectue des recherches scientifiques dans des domaines inexplorés.
- 22 % du budget de l'Ordre est destiné à la recherche et à la formation des scientifiques.

Tout ceci a contribué à assurer la suprématie scientifique de Luna sur l'univers connu.

Actuellement la haute technologie maîtrisée par les états connus provient quasi exclusivement des découvertes de Luna, que ce soit par transferts de technologie ou espionnages scientifiques. Seul le Royaume des Cyrfills et la République de Xsx entretiennent de larges groupes de recherches dans plusieurs disciplines scientifiques.»

Fes 37, Membre du Conseil d'Azah, «Discours à l'Académie»

I.1 - Les matériaux

Les nouveaux matériaux utilisés dans les techniques de pointe sont fabriqués à l'aide de réactions physiques complexes modifiant la structure atomique des molécules pour en augmenter la résistance.

Ces nouveaux matériaux sont nommés les plastimatériaux, les plus utilisés sont :

- **Les Plastaciers** : ce sont les plus résistants, ils sont utilisés dans la construction spatiale ou dans la construction d'ouvrages métalliques particuliers (ascenseurs orbitaux...).

- **Les Plastibétons** : ils sont faciles à mettre en oeuvre et ont une grande résistance (surtout lorsqu'ils sont précontraints avec des câbles en plastacier). Ils sont utilisés dans la construction de grands ouvrages de bâtiment ou de travaux publics (Parlement des Etoiles de la Terre, Pont de la Crevasse sur Oursta Dexio (Cyrfill2)...)

- **Les plastiverres** : ils sont très résistants et restent transparents, ils sont utilisés dans la construction spatiale ou pour bâtir des édifices transparents (Eglise de la Conscience Universelle sur la Lune)

- **Les plastitissus** : ils sont très résistants, ignifugés et restent flexibles, ils sont utilisés pour la fabrication des uniformes des Missionnaires et des forces armées.

Les supra conducteurs, ce sont des matériaux qui à très basse température conduisent l'électricité avec très peu de perte d'énergie et plus rapidement qu'un conducteur "classique". Ils ont entraîné une révolution dans l'électronique et l'informatique.

Les Energico-matériaux : Un objet extraterrestre découvert dans le secteur S2E3A1 était composé d'une matière compressée dans un champ de force très puissant. Ceci lui conférait une résistance inimaginable. Cette technique, bien qu'étant incluse dans plusieurs programmes de recherche, n'est pas encore maîtrisée par les Missionnaires.

I.2 - Les sources d'énergie

Les énergies naturelles : elles sont peu utilisées sauf sur certains mondes écologistes (par exemple sur New Africa où se situent les plus importants champs éoliens connus) ou lorsqu'elles sont particulièrement bon marché (par exemple sur la planète Oum'ahour3 se situe le plus grand complexe hydroélectrique jamais construit).

L'énergie psychique révélée par la télékinésie n'est pas encore contrôlée, mais cela semble être un des nouveaux sujets d'étude.

Les stations solaires, en orbite autour des planètes développées de gigantesques champs de panneaux solaires de plusieurs kilomètres carrés sont installés. Ils captent l'énergie émise par l'étoile la plus proche et la transmettent au sol sous forme d'ondes. Des centrales de réception installées sur la planète transmettent cette énergie dans les réseaux de lignes électriques

hautes tensions qui alimentent la planète. Cette production d'énergie peut couvrir 20 à 30 % des besoins énergétiques de certains mondes.

Les stations solaires peuvent aussi alimenter des usines orbitales produisant grâce à des réactions nucléaires de l'énergie antimatière utilisée par les vaisseaux spatiaux. De telles usines, en raison du danger qu'elles représentent pour la planète, sont généralement installées autour de mondes inhabités ou faiblement peuplés, par exemple dans le système solaire, 6 usines de productions d'antimatière sont en orbite autour de Vénus.

La nuit les immenses panneaux solaires scintillent rendant les stations solaires visibles depuis la surface des planètes.

L'énergie de combustion : elle provient principalement de la combustion d'hydrocarbures et n'est utilisée que dans les centrales énergétiques des mondes sous développés, ou pour les moyens de transport individuel bon marché. Cette énergie est très peu rentable et très polluante.

L'énergie nucléaire de fission : elle provient de l'énergie libérée lors de la destruction de molécule, principalement de l'uranium 235 et du plutonium. Cette énergie est bon marché mais la destruction des molécules s'accompagne d'une importante émission de radiation et de la création de matériaux très radioactifs. Actuellement cette technique est totalement maîtrisée mais le problème de la gestion des stocks de déchets et leur destruction défavorise cette solution. L'énergie de fusion lui est souvent préférée.

L'énergie nucléaire de fusion : elle provient de l'énergie libérée lors de la création des molécules d'hélium à partir des molécules d'hydrogène. Cette réaction produit beaucoup plus d'énergie que la fission nucléaire et elle ne pose pas le problème du traitement des déchets car ceux-ci ne sont pas radioactifs. Cette énergie est actuellement la plus rentable, si l'on fait abstraction de certains cas particuliers très favorables aux énergies naturelles ou de l'utilisation de l'énergie de fission nucléaire sans retraitement les déchets radio-actifs (cas fréquent dans certains mondes périphériques).

L'anti-matière : elle provient de la mise en présence de deux molécules identiques par leurs propriétés mais de charge électrique opposée. Une de ces molécules est une molécule d'anti-matière produite par des procédés physiques complexes. Dans l'état des connaissances actuelles c'est la réaction physique produisant la plus grande quantité d'énergie, ce qui en fait une source énergétique très utilisée dans le domaine de l'armement. De plus, cette énergie n'entraîne qu'un faible dégagement de radiation. Mais le coût de la production des molécules d'anti-matière est prohibitif. Elle n'est donc utilisée que lorsque la quantité d'énergie demandée est très importante (par exemple lors des sauts hyper-spatiaux) ou lorsqu'il est nécessaire de stocker une grande quantité d'énergie dans un faible espace (notamment pour les véhicules spatiaux).

L'énergie «de l'inter-espace» : cette énergie issue des relations et des forces physiques existantes entre les différents univers ou espace a été mise en évidence par la technologie des sauts hyper-spatiaux. Elle a été étudiée par le Sage Chercheur Kuril Emerian, mais on ne sait pas encore la maîtriser.

Bien d'autres formes d'énergie sont encore à découvrir et à exploiter mais seul le futur nous les révélera...

I.3 - Les moteurs

La majorité des moteurs des petits objets sont des moteurs électriques approvisionnés par des batteries électriques ou des mini-générateurs à fusion nucléaires.

Les moteurs à combustion, réacteurs ou moteurs à explosion, sont utilisés principalement sur les véhicules individuels produits en masse, c'est à dire la majorité des véhicules terrestres ou atmosphériques. Le combustible de ces moteurs est le plus souvent un mélange hydrogène et oxygène, et plus rarement, uniquement sur les mondes en voie de développement, des hydrocarbures.

Les moteurs antigravifiques (antigrav) sont utilisés pour les propulsions atmosphériques car leurs caractéristiques leur permettent de soulever des engins qui ne seraient pas capables de voler autrement. Ils sont aussi utilisés pour augmenter les performances des véhicules terrestres, ils permettent de rompre le contact entre le véhicule et le sol (l'altitude maximum pouvant être atteinte par des véhicules terrestres est de 100 m), et donc d'augmenter considérablement la vitesse et la maniabilité de ces véhicules. Ces moteurs ne propulsent pas de façon rapide, c'est pour cette raison qu'ils sont souvent utilisés en parallèle avec un autre moteur, le moteur antigrav ne dirigeant que les changements d'altitude. La vitesse maximum que peut atteindre un moteur antigrav est de 600 km/h.

Les moteurs hyperspatiaux sont des champs de force qui déforment les propriétés physiques de l'espace entourant le vaisseau. Celui-ci se trouve alors expulsé de cet espace et aspiré dans l'hyperespace. Mais l'hyperespace ne peut conserver en son sein des éléments qui lui sont étrangers, il rejette alors le vaisseau dans son espace d'origine mais souvent en un autre lieu que celui de son entrée. On peut pressentir le point d'expulsion du vaisseau en fonction de son "angle" d'entrée dans l'hyper-espace. Afin de le déterminer avec précision le vaisseau doit posséder des scanners hyperspatiaux afin d'étudier les propriétés de l'hyperespace l'entourant avant le saut.

Les sauts hyper-spatiaux sont perturbés par les masses importantes. Ceci fait qu'un saut effectué à moins de 50 000 km d'une planète, d'un gros astéroïde ou à moins de 100 millions de kilomètres d'une étoile est plus difficile à calculer. De part les propriétés de l'hyper espace un saut ne peut jamais aboutir à moins de 50 000 km d'une planète ou 100 millions de kilomètres d'une étoile.

Comme l'ont montré les travaux du Grand Sage Chercheur Aleck Beurt il est mathématiquement possible de traverser l'hyperespace pour émerger dans un autre univers.

Pour comprendre l'agencement des différents univers et appréhender cette 5^{ème} dimension (les 3 premières étant les dimensions d'espace, la 4^{ème} le temps), imaginez une infinité de sphères disposées les unes sur les autres, chacune d'elle contenant un univers. L'une d'entre elles contient notre univers, c'est à dire l'ensemble de l'espace, des galaxies et des corps stellaires que l'on serait capable de percevoir avec un télescope ayant une portée infinie.

Entre ces différentes sphères il faut imaginer un matériau élastique, celui-ci représente l'hyper-espace. Chaque fois qu'un corps sort de sa sphère il rebondit sur ce matériau qui le renvoie dans sa sphère d'origine. Sauf si la vitesse (l'énergie) de ce corps est suffisamment importante pour lui permettre de percer cette membrane élastique et donc de changer d'univers. Actuellement les champs énergétiques existant ne sont pas capables de fournir une énergie suffisante pour permettre de traverser l'hyperespace et de rejallir dans un autre univers de façons contrôlé.

II - LES ORDINATEURS ET LA ROBOTIQUE

«Les ordinateurs prennent une place de plus en plus importante dans notre société moderne. Ils assistent les scientifiques dans leurs recherches, ils aident au guidage des vaisseaux spatiaux et, les intelligences artificielles prennent des décisions à la place des humains.

Quel sera le stade ultime de cette technologie...?»

Sage Chercheur Maxis Irulia, discours sur les sociétés mécaniques.

II.1 - Les terminaux informatiques

Ce sont des bornes d'information reliées au réseau de communication. Desquelles il est possible de consulter les bases de données de la planète (la diversité des informations disponibles dépend de la richesse et du niveau technologique du monde) ou des autres mondes si le système planétaire dispose d'une balise de communication non-E.

Ces machines sont composées d'un écran et d'un clavier pour les versions de base mais elles peuvent aussi avoir d'autres périphéries de communication tel qu'un synthétiseur vocal, un analyseur visuel, etc.

Pour se servir de telle machine aucune connaissance n'est nécessaire. Mais certaines banques de données ne sont accessibles qu'avec un code d'accès. Il faut tenter un jet sous Informatique si l'on désire accéder à une telle banque sans le code. La difficulté varie de 10 pour les informations peu protégées à plus de 60 pour les informations ultra confidentielles. Ce jet est en opposition avec la marge de réussite de l'informaticien qui a protégé le système.

Le coût d'un terminal est de :

20 K pour la version de base, plus le prix des extensions (par exemple un synthétiseur vocal : 10 K).

Le coût de la communication est de :

5 K pour 5 minutes de communication dans le système planétaire.

100 K pour 5 minutes de communication non-E (cf Chapitre V.2). Le prix comprend l'utilisation de deux balises de communication non-E (une pour l'émission et l'autre pour la réception du message). Mais si le message est envoyé très loin on utilisera un nombre plus important de balises, le tarif se trouvera alors augmenté de 50 K par balise supplémentaire.

Le coût de l'entrée dans une banque de données est de :

1 K pour les informations courantes à plus de 100 K pour les informations très spécialisées. (La banque de données Xenya de Mars, répertoriant l'ensemble des espèces vivantes connues, affiche un tarif d'accès de 120 K pour 5 minutes).

II.2 - Les ordinateurs

Ce sont des machines de technologie très évoluée utilisant des supraconducteurs. Elles offrent une assistance pour les tâches de recherches, et peuvent accomplir certaines actions sans aucune assistance extérieure.

Les caractéristiques des ordinateurs sont :

L'intelligence, qui représente la faculté d'adaptation de l'ordinateur. Lorsque celui-ci devra intégrer des événements particuliers lors de l'exécution d'un programme (par exemple : l'intervention d'un nouvel ennemi dans un combat spatial), il devra effectuer un jet sous l'Intelligence pour analyser correctement la situation.

La rapidité, qui détermine le niveau d'initiative de l'ordinateur lorsque cela est nécessaire.

Les compétences de l'ordinateur, qui sont similaires à celles des personnages. Elles servent dans deux contextes :

- Une personne utilise directement les capacités de l'ordinateur (éventuellement par l'intermédiaire d'un programme), alors on effectue des jets sous la compétence de l'ordinateur pour savoir si l'action est réussie.

- La personne se sert de l'ordinateur pour l'assister dans ses actions. Alors le personnage rajoute à sa compétence la moitié de la différence de niveau entre sa compétence et celle de l'ordinateur (ceci seulement si la compétence de l'ordinateur est supérieure à celle du personnage). Mais pour l'utiliser dans ce contexte il est impératif que l'ordinateur ait un programme d'assistance, et que la personne maîtrise l'informatique avec un niveau minimum de 10.

Les programmes permettent l'utilisation des capacités de l'ordinateur sans être obligé d'accomplir un jet d'informatique lors de chaque action. Si l'utilisateur dirige, sans l'aide d'un programme, un ordinateur dans ses actions, il sera totalement occupé par sa tâche. Et on utilisera, comme marge de réussite finale, la plus petite marge de réussite, entre le jet d'informatique fait par l'utilisateur et le jet sous la compétence de l'ordinateur.

Un programme ne permet qu'un unique type d'action, définie par UN verbe et un complément.

Le niveau d'un programme représente la marge de réussite maximum que peut obtenir l'ordinateur lorsque celui-ci effectue l'action appropriée, si la marge de réussite est supérieure au niveau du programme alors on prendra le niveau du programme comme marge. (Les programmes d'assistance ont un niveau fixe de 5 points, mais qui ne limite pas la marge de réussite.)

L'ordinateur exécute le programme en cours jusqu'à sa fin logique, un jet réussi en Informatique est nécessaire pour arrêter l'exécution d'un programme en activité.

Plusieurs programmes peuvent être exécutés en même temps, leur nombre est égal à la rapidité de l'ordinateur divisée par 4 arrondie au plus proche et au minimum égal à 1.

Exemple de programme avec les compétences principales nécessaires :

- Aller du point A au point B en vol hyperspatial (Astronomie, Maths, Sc. Physiques, Connaissance Hyperspatiale, Pilotage Hyperspatial).
- Détruire la cible X lors d'un combat spatial (Pilotage et Combat Spatial, Connaissance Armement).
- S'échapper d'un combat spatial (Pilotage et Combat Spatial).
- Recherche d'information (Une Connaissance au moins)
- Réparation des dommages sur les installations électroniques (Maths, Physique, Connaissance Electronique, Electronique).
- Soigner un être humain (Biologie, Zoologie, Soin Humanoïde).
- Distraire (Musique, Cinéma...)
- Assistance dans une compétence.
- Emplacement libre pour la programmation.

Les règles, pour déterminer les compétences nécessaires à un ordinateur pour la bonne exécution d'un programme, sont :

- Si une compétence existe pour définir un des éléments nécessaires à l'accomplissement de l'action, alors cette compétence doit être maîtrisée par l'ordinateur. Celui-ci ne la testant que dans des conditions particulières. Exemple : pour accomplir un programme de pilotage atmosphérique l'ordinateur doit avoir des connaissances en Planétologie. Il ne la testera que dans des cas particuliers, par exemple pour éviter une zone de turbulence atmosphérique.

- Si dans le calcul de la base d'une des compétences que maîtrise l'ordinateur se trouve une autre compétence, alors l'ordinateur doit maîtriser cette compétence secondaire à un niveau au moins égal à la moitié du niveau de la principale.

Création d'un ordinateur

Chaque caractéristique est achetée avec des points de constructions :

L'Intelligence, la Rapidité (ou la Volonté, le nombre de points de construction est alors x2)

Niveau de la caractéristique	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Points de construction	5	6	8	10	13	16	20	25	30	40	50	60	70	80	90	100

Les compétences

Niveau désiré	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
Points de construction	5	6	7	8	9	10	12	14	16	18	21	24	28	32	36	40

Les programmes

Niveau désiré	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Points de construction	2	3	4	5	6	8	10	12	14	17	20

Le volume de l'ordinateur :

Le volume de l'ordinateur pour les intelligences artificielles est de 1 m³ par 200 points de Construction. Pour les autres types d'ordinateur le volume est indiqué dans le tableau suivant (sauf pour les ordinateurs de vaisseaux) :

Pts de construction	50	100	150	200	250	300	350	400
Volume	50 cm ³	100 cm ³	0,001 m ³	0,01 m ³	0,05 m ³	0,1 m ³	0,5 m ³	1 m ³

Pour les ordinateurs de plus de 400 points, le volume est égal à 1 m³ pour chaque 400 points de construction.

Rappel : 1 m³ égal 1 000 000 cm³ (donc 0,001 m³ = 1 000 cm³)

Le prix d'achat d'un ordinateur (sauf intelligence artificielle et ordinateurs de vaisseaux) est de 50 K par point de construction. Il est possible de construire son ordinateur, dans ce cas le prix de l'ordinateur est divisé par 4 (le prix ne comprend pas la location du laboratoire).

Lorsque des scientifiques veulent construire un ordinateur cela se passe comme une recherche :

Pour la conception de l'ordinateur, il est nécessaire d'effectuer deux séries de jet d'Informatique et d'Electronique avec une difficulté égale à l'Intelligence pour la première série et à la Rapidité pour la seconde.

Ensuite pour la réalisation de l'ordinateur il est nécessaire d'effectuer un jet sous la technique Electronique avec une difficulté égale à la moyenne de l'Intelligence et de la Rapidité de l'ordinateur.

Pour programmer, chaque compétence de l'ordinateur, il est nécessaire d'accomplir un jet sous Informatique et un jet sous la compétence désirée avec une difficulté égale au niveau de la compétence désirant être programmée moins 5, mais l'informaticien peut acheter des programmes, le prix est égal au nombre de points de construction multiplié par 50K.

Pour chaque programme il est nécessaire d'effectuer un jet sous Informatique avec une difficulté égale au double du niveau du programme.

II.3 - L'intelligence artificielle

Les ordinateurs ayant une intelligence artificielle évoluée ont une volonté propre, ils peuvent prendre des décisions, entamer des actions et ceci sans l'aide des humains. Ils n'ont donc plus besoin de programmes pour fonctionner.

Ils possèdent une caractéristique supplémentaire : **la Volonté**, celle-ci représente le niveau d'initiative intellectuel de l'ordinateur, elle s'achète comme l'Intelligence ou la Rapidité mais coûte deux fois plus chère en points de construction. Pour qu'une intelligence artificielle prenne une décision sur un événement, sans intervention humaine, elle doit préalablement réussir un jet de Volonté.

L'intelligence artificielle est sensible à la télépathie. Du fait de sa grande différence psychologique elle a un bonus à sa protection psychique (qui est similaire à celle des êtres humains c'est à dire égale à volonté divisée par 4, si elle ne maîtrise pas la télépathie) de 10 points.

Lorsqu'un scientifique essaye de créer une intelligence artificielle il fait une série de jet supplémentaire pour concevoir la volonté de la machine. Il y a trois jets : Le premier est un jet d'Informatique dont la difficulté est égale à deux fois la Volonté de l'ordinateur. Le deuxième et le troisième sont des jets d'Electronique et de Psychologie ayant une difficulté égale à la Volonté de la machine. Lors de la réalisation de la machine, le technicien effectuera un jet sous la technique Electronique avec une difficulté égale à la moyenne de l'Intelligence et de la Rapidité à laquelle on ajoute la Volonté de l'ordinateur.

Le coût d'un tel ordinateur est de 1 000 K par points de Construction.

Les intelligences artificielles évoluées développent des traits de caractère particuliers. Pour un niveau de volonté supérieur à 5 l'ordinateur développe (Volonté-5)/3 traits de caractères.

Tirage des traits de caractère

1D8 : 1,2 : une phobie niveau 1 (cf phobie humaine)

3 : une phobie niveau 1D3+1

4,5 : un sentiment

6 : un pouvoir

7 : 2 tirages sur cette table

8 : Rien

Sentiment

1D8 : 1 : Instinct de conservation.

2 : Interdiction de tuer des humains.

- 3 : Obéit uniquement à son propriétaire.
- 4 : Essaye de sauver les humains lorsqu'ils sont en danger.
- 5 : Curiosité.
- 6 : Sentiment possessif envers une personne. Attention l'ordinateur peut être très jaloux !
- 7 : Considère l'objectif de la mission plus important que la vie de l'équipage.
- 8 : Possède des objectifs d'indépendance vis à vis des êtres organiques.

Pouvoir :

- 1D4 : 1,2 : Télépathie (niveau : 2D6).
 3 : Télékinésie "
 4 : 6ème Sens "

Notes : Les sentiments de l'ordinateur ne sont pas connus de l'équipage, celui-ci peut les découvrir avec des jets sous Psychologie.

L'intelligence artificielle peut décider de développer ses pouvoirs ou certaines compétences si cela correspond à son profil psychologique, dans ce cas il faut qu'elle dispose de la place pour stocker ces informations. Pour cela elle peut soit créer de nouvelles mémoires soit vider certaines.

Elle dispose, pour son apprentissage personnel, chaque année, d'un nombre de points d'achat de compétence égal à son intelligence.

II.4 - La Robotique et les périphéries des ordinateurs

Le domaine de ces périphéries est très vaste, il va du synthétiseur vocal au vaisseau spatial en passant par les robots de combat.

La périphérie peut être intégré à l'ordinateur, c'est souvent le cas pour les appareils de communication, ou commandé à distance. Ce cas se présente lorsqu'un ordinateur est amené à commander plusieurs périphéries.

La transition des ordres entre l'ordinateur et ses périphéries peut se faire par l'intermédiaire de trois systèmes de communication :

- **La radiotransmission** : une onde radio transmet les informations de l'ordinateur à la périphérie. C'est le moyen le plus utilisé, mais aussi le plus facile à brouiller, ce qui est gênant lorsque l'on utilise ce matériel sur les champs de bataille.

- **La télétransmission** : un fil relie l'ordinateur à la périphérie. Cela présente beaucoup d'inconvénients, mais la seule manière de couper la communication est de trancher le fil.

- **La luminotransmission** : une onde lumineuse transmet les informations. Cette transmission ne peut s'effectuer qu'en ligne droite, donc les obstacles l'arrêtent facilement. De même une atmosphère opaque gêne la transmission des signaux. Mais il est très difficile de brouiller ce signal avec des appareillages électroniques.

La liste des périphéries susceptibles d'être inventées est sans limites, nous faisons figurer ici les périphéries les plus courantes, mais cette liste n'est pas exhaustive.

- Analyseur vocal 50 K
 - Analyseur visuel 300 K
 - Analyseur olfactif 1 000 K
 - Détecteur de mouvement 100 K
 - Synthétiseur vocal 10 K
 - Projecteur Holographique 1 000 K
 - Appareil de transmission 50 K (radio ou luminotransmission)
- Tout ordinateur possède des périphéries de base : Ecran, Clavier, Enregistreur d'information.

Lorsque l'on désirera créer un ordinateur il faudra veiller à ne rien oublier, pour cela nous proposons de suivre un **schéma directeur** lors de sa création :

- Etablir les objectifs de l'ordinateur.
- Déterminer ses caractéristiques
- Choisir les programmes en fonction des actions qu'il sera amené à faire.

- Déterminer les compétences nécessaires pour l'exécution de chaque programme, pour cela :
 - Imaginer les compétences susceptibles d'être utilisées dans le pire des cas.
 - Regarder si des compétences ne seraient pas nécessaires pour définir le milieu où se déroulera l'action, ou pour définir les moyens utilisés dans cette action.
 - Pour chaque compétence utilisée regarder s'il n'y a pas une nouvelle compétence qui apparaît dans le calcul de la base.
- Pour chaque action déterminer les périphéries nécessaires.
- Déterminer quels sont les sens de l'ordinateur (Vue, Ouïe, Radars...) et ajouter les périphéries correspondantes.
- Déterminer quels sont les moyens de communication de l'ordinateur.
- Déterminer quels sont les moyens de locomotions de l'ordinateur, rajouter les compétences et les périphéries utilisées.

II.5 - Quelques exemples d'ordinateurs

Les exemples donnés ici sont des modèles courants, le prix est souvent inférieur à ce qui est annoncé par les formules de base car ce sont des modèles produits en très grandes quantités.

- L'ordinateur de poche

Ce modèle est particulièrement courant dans les milieux scientifiques et commerciaux, il résout les équations de base des mathématiques, de la physique et des sciences économiques.

INT : 5 RAP : 0

Maths : 10 Physique : 10 Commerce : 10

Programme de recherche d'information : 0

Points de construction : 20 Prix : 20 K Volume : 20 cm³

- Le CalcNav de la S.I.C. (Société de l'Intelligence Constructive)

C'est l'ordinateur le plus communément utilisé pour la navigation spatiale.

INT : 16 RAP : 10

Connaissances :

Maths : 11 Physique : 10 Astronomie : 17 Artistique : 10 Planétologie : 10 Hyper-espace : 11

Pilotage :

Spatial : 16 Hyper-spatial : 22 Atmosphérique : 12

Combat :

Spatial : 10

Artistique :

Cinéma : 15 Musique : 10

Programmes :

Aller de A à B en pilotage Hyper-spatial : 5

Aller de A à B en pilotage Spatial : 0

Aller de A à B en pilotage Atmosphérique : 0

Eviter combat : 5

Distraire l'équipage : 3

Assistance au pilotage Hyper-spatial

Recherche d'information : 0

Périphéries :

Vaisseau, Synthétiseur Vocal, Analyseur Vocal, Projecteur Holographique.

Points de construction : 227

- **CalcNav+**, c'est un ordinateur de navigation très performant. Il est utilisé sur beaucoup de gros vaisseaux civils et militaires.

INT : 20 RAP : 20

Connaissance :

Mathématiques : 13 Physique : 10 Astronomie : 25 Artistique : 10 Planétologie : 15

Hyper-espace : 13 Stratégie : 15 Armement : 10 Energie : 10 Electronique : 10 Informatique : 10

Pilotage :
 Spatial : 25 Hyper-espace : 25
 Technique :
 Energie : 20 Electronique : 20 Armement : 20 Mécanique : 20
 Militaire
 Artillerie : 25
 Artistique :
 Musique : 20 Cinéma : 20
 Programmes :
 Aller de A à B en pilotage spatial : 5
 Aller de A à B en pilotage hyper-spatial : 10
 Eviter un combat : 10
 Réparation de l'électronique : 5
 Réparation des moteurs : 5
 Réparation des générateurs : 5
 Réparation des véhicules embarqués : 5
 Réparation centrale énergétique : 5
 Tir d'artillerie : 10
 Distraindre l'équipage : 5
 Recherche d'information : 10
 Assistance pilotage hyper-spatial
 Assistance technique énergie
 Assistance technique électronique
 Assistance technique armement
 Assistance technique mécanique
 Périphéries :
 Le vaisseau, les robots de réparation, analyseur vocal, analyseur visuel, analyseurs de mouvement, synthétiseur sonore, projecteur holographique...

- Le DocMobil de la Société SecAnt (Sécurité Anti maladies)

le docteur de campagne, il est composé d'un caisson fermé où sont dispensés les soins. Il est automoteur donc vous suivra partout.

INT : 10 RAP : 0
 Connaissances :
 Artistique : 10 Planétologie : 10 Biologie : 15 Botanique : 15 Zoologie : 20 Sociologie : 10
 Pilotage terrestre : 10
 Soins humanoïde : 25
 Communication : 15 Psychologie : 15
 Musique : 15
 Programmes :
 Diagnostiquer une maladie : 5
 Soigner un être humain : 10
 Déterminer les troubles psychologiques : 2
 Distraindre : 3
 Recherche d'information : 0
 Assistance au soins humanoïde
 Aller de A à B en pilotage terrestre : 0
 Assistance au soins humanoïde
 Réserve de points de programme : 4 points
 Périphéries :
 Caisson de soins, Synthétiseur Vocal, Analyseur Vocal, Analyseur Visuel, Véhicule de transport.

 Points de construction : 190
 Volume : 0,01 m³ (l'ordinateur) + 3 m³ (caisson+moyen de locomotion)
 Prix : 8 000 K

- Le Traducteur Linguistique de la S.I.C.

C'est l'ordinateur traducteur le plus performant, celui-ci n'est pas portable, mais peut être relié à une radio ou une camera.

INT : 20 RAP : 0

Connaissance :

Linguistique : 25 Sociologie : 20

Diplomatie :

Communication : 20

Langages :

L'unilangue : 25

Cyrillien : 25

40 points de programmation pour stocker des informations sur un langage

Programmes :

Assimiler un langage : 10

Communiquer dans un langage : 10

Périphéries :

Synthétiseur vocal, analyseur vocal, analyseur de mouvement, analyseur visuel, imprimante.

Points de construction : 342 Volume : 0,5 m³ Prix : 15 000 K

- Athèna de la S.I.C., intelligence artificielle construite uniquement pour équiper les gros vaisseaux de la flotte Missionnaire.

INT : 20 RAP : 20 VOL : 15

Connaissances :

Mathématiques : 15 Physiques : 15 Chimie : 15 Biologie : 15 Artistique : 15 Astronomie : 25

Planétologie : 20 Hyper-espace : 25 Stratégie : 20 Armement : 20 Energie : 20 Informatique : 20

Electronique : 20 Zoologie : 15 Sociologie : 25

Pilotage :

Spatial : 25 Hyper-spatial : 25

Combat :

Spatial : 25

Technique :

Energie : 20 Electronique : 20 Armement : 20 Mécanique : 20

Médecine :

Soin humanoïde : 25

Communication :

Communication : 20 Psychologie : 20

Militaire :

Artillerie : 25

Renseignement :

Décryptage : 25

Artistique :

Musique : 25 Hologramme : 20 Cinéma : 25

Nous n'avons pas fait figurer ici, les traits de caractère de l'intelligence artificielle, car ceux-ci varient suivant chaque unité. On devra les déterminer pour chaque nouvelle unité.

III - LA MEDECINE ET LA GENETIQUE

«Les sciences issues de la nature ont connu un formidable essor sous l'impulsion de la Religion. L'espérance de vie moyenne des êtres humains dans les pays développés dépasse les 90 ans et il n'est pas rare de rencontrer des personnes atteignant les 120 ans.

La génétique a fait de tel progrès, que l'on peut opérer une sélection des gamètes afin d'éviter aux futurs enfants toutes maladies ou malformations génétiques.»

Le ministre cyrillien de la santé J.K. Aritec, Discours sur la santé de la nation

III.1 - Les services médicaux et les moyens d'interventions

Le réseau des hôpitaux gérés par la société SecAnt (Sécurité Anti maladies) s'étend sur l'ensemble de la Confédération (où il est en situation de monopole) et sur certains mondes développés périphériques. Ce monopole s'explique par la qualité des prestations fournies et par la relative faiblesse des coûts pratiqués. Même l'Ordre des Missionnaires utilise ces hôpitaux.

A coté de ce réseau il existe dans les mondes périphériques des hôpitaux beaucoup moins développés contrôlés par d'autres sociétés ou gouvernements.

Ici nous nous contenterons de décrire les moyens médicaux fournis par la SecAnt, ceux-ci étant à la pointe de la technologie médicale.

Les hôpitaux

Dans chaque ville de l'univers civilisé, se dressent de grandes bâtisses blanches et aveugles, d'où partent chaque minute des dizaines de véhicules médicaux.

L'hôpital est un grand bâtiment, quasiment entièrement automatisé. Le patient vient dans ce lieu pour une auscultation, pour obtenir un traitement, pour subir une opération, pour corriger un trouble mental, ou parce qu'il a été transporté ici, suite à une urgence, par les véhicules médicaux.

Après les formalités d'identification et de paiement, qui se sont déroulées sous l'autorité d'un robot administratif. Le patient est convié à s'allonger dans un caisson médical. Ce caisson (de 3 m sur 2 m pour 1 m de hauteur) se déplace sur rails et se rendra automatiquement à son aire de stationnement une fois le patient à bord.

Durant son hospitalisation le patient ne sortira plus jamais de ce caisson, si ce n'est pour aller à la salle d'activité sportive. Celui-ci sera tout à la fois son lit, sa chambre, sa salle de bain (la literie possède un faisceau de nettoyage par ultra-son), sa salle de spectacle (un moniteur projetant des films, des livres ou berçant le patient de ses musiques préférées), sa salle à manger (un fluide nutritif aromatisé selon ses goûts lui sera délivré régulièrement) et son infirmière.

Des bras mécaniques, un synthétiseur vocal, des analyseurs visuel, vocal et de mouvement ainsi que différents appareils de mesures physiologiques intégrés au caisson sont reliés à un ordinateur IME 3.01, Infirmière MécanoElectronique de type 3.01, de la société SecAnt. Cette infirmière, summum de la technologie moderne, possède une voix et une psychologie, même des habitudes, modulables selon les volontés du patient. Osez vos phantasmes, celle-ci obéira !

Un des ordinateurs médecins de l'hôpital, modèle Doc+ de la société SecAnt, va se connecter à votre caisson pour venir vous ausculter. Une fois qu'il aura déterminé votre traitement il le transmettra à l'ordi infirmière qui vous l'appliquera et surveillera votre état. Une visite journalière du docteur est programmée afin de surveiller l'évolution de votre état de santé.

Dans le cas où une opération est nécessaire vous serez transféré dans un caisson chirurgical (modèle BoiteChir de la SecAnt) où vous subirez les opérations nécessaires dans un confort total.

Si votre cas est particulièrement alarmant alors le Doc+ appellera un médecin humain très compétent qui, assisté par les ordinateurs médicaux, interviendra à distance.

Les soins se dérouleront ainsi jusqu'à ce que votre état de santé soit compatible avec la vie agressive de l'extérieur.

Malheureusement aucune visite n'est autorisée dans l'hôpital. Mais avec les modules de communications intégrés au caisson vous pouvez joindre la totalité de l'univers. De plus lorsque votre état de santé le permettra vous pourrez aller dans la salle d'activité sportive où les visites sont autorisées.

Comme vous pouvez l'apercevoir l'hygiène est totale car aucun être vivant, s'il n'est pas dans un caisson, n'est autorisé à entrer dans l'enceinte de l'hôpital. Des droïdes de garde veillent à ce que cette règle soit appliquée.

Les véhicules médicaux

Ces véhicules interviennent immédiatement sur tout appel de personnes humaines, d'ordinateurs ou de mouchards médicaux.

Chaque véhicule peut transporter 4 caissons DocMobil (version Urgence, c'est à dire sans le système de locomotion, sans la partie psychanalyse et divertissement, mais avec une plaque antigrav), 1 chauffeur humain, 1 médecin humain et 1 infirmier humain.

Ce sont des véhicules montés avec des propulseurs antigravs, ce qui leur confèrent un temps d'intervention très court. La durée du trajet est, dans les zones développées, au maximum de 15 minutes.

La SecAnt dispose aussi de vaisseaux hôpitaux qui peuvent intervenir un peu partout dans l'univers sur demande. Ces vaisseaux sont de différentes tailles ce qui permet de s'adapter au besoin qui peuvent varier entre une intervention après un cataclysme où la simple demande d'hospitalisation d'un abonné.

Le mouchard médical

Appareillage de petite taille (5 cm x 5 cm x 1 cm), installé à l'intérieur du corps du patient lors d'une opération chirurgicale, il enregistre l'activité de l'organisme. En cas de problèmes (tel qu'une maladie, une tension artérielle élevée, etc..) il vous signale ce désagrément et vous convie à prendre rendez-vous avec votre médecin traitant. Si le problème médical est grave il avertira immédiatement le centre hospitalier le plus proche qui enverra alors un véhicule d'intervention pour vous transporter. Le mouchard possède une portée d'émission de 100 mètres mais est capable de se connecter sur tout appareil d'émission ou balise de transmission situé dans son rayon d'émission.

Le prix des prestations médicales et des assurances

Le réseau des hôpitaux de la SecAnt applique, sur l'ensemble de ses établissements, un tarif unique qui est de :

50 K par jour d'hospitalisation, ce tarif ne comprenant pas le prix des prothèses ou des greffes ni celui des médicaments particuliers.

500 K pour l'intervention d'un véhicule médical.

10 000 K pour l'intervention d'un vaisseau hôpital.

Les drogues, les médicaments spéciaux, les greffes et les prothèses sont au prix courant.

Dans le cas où la personne n'est pas solvable les hôpitaux sont obligés de la soigner. Ils se remboursent, en lui prélevant des organes qu'ils remplaceront par des prothèses synthétiques. Mais avant d'en arriver à cette solution les hôpitaux acceptent les crédits des personnes pécuniairement solvables.

La SoFiSecAnt (La société financière de la SecAnt) propose des assurances maladies couvrant les différentes interventions médicales, il y a plusieurs type de contrat:

- Contrat Minimum : de 50 à 250 K par mois, couvre le remboursement de la moitié des frais médicaux. Les mensualités des contrats varient en fonction des risques que prend le client, que ce soit dans sa vie professionnel ou sa vie privée, ainsi un bureaucrate sans activité sportive violente, non drogué et vivant dans un milieu rural ne payera que 50 K, alors qu'un mercenaire payera 250 K.

- Contrat 100 % : de 100 à 500 K par mois selon le type d'activité de la personne, couvre la totalité des frais médicaux.

- Contrat longue vie : de 500 à 1000 K par mois, en plus des interventions médicales ce contrat prévoit des visites médicales bimestrielles afin de dépister tous vos problèmes de santé avant leur aggravation. De plus un mouchard médical vous est installé, il détectera tout problème médical urgent ou tout accident et il avertira immédiatement le centre hospitalier le plus proche. Avec ce contrat la firme SecAnt garantit une espérance de vie supérieure à 90 ans pour une personne ayant des conditions de vie saines. Si le décès a lieu avant les 90 ans, et qu'il n'a pas été causé par un accident, alors une prime d'assurance de 50 000 K par année manquante est versée à la famille.

- Contrat Intervention : tous les contrats médicaux ne sont applicables que dans les mondes développés. Pour des interventions extérieures le contrat est modifié, une surprime est appliquée, de plus en cas de décès ayant lieu dans les mondes périphériques la prime du contrat longue vie n'est plus versée.

La surprime est de 1 000 K pour une personne vivant dans les mondes extérieurs ou s'y déplaçant régulièrement.

III.2 - La médecine de campagne

Le Médikit de la SecAnt

La médecine mobile se pratique principalement avec le Médikit de la firme SecAnt. Il comprend tout le matériel nécessaire à l'application des premiers soins, c'est à dire des bandages, des produits désinfectants et cicatrisants et des médicaments de première nécessité. Il contient aussi des substances biochimiques de base servant pour l'élaboration des médicaments et des remèdes.

Il est pourvu d'appareillages permettant l'analyse des substances biologiques ou chimiques, ainsi que d'un ordinateur pour éventuellement les interpréter, ce travail peut également être accompli par un être humain.

A cet appareil peuvent se rajouter toute la palette des drogues et médicaments particuliers.

L'ordinateur d'analyses et de synthèses médicales :

INT : 0 RAP : 0

Chimie : 20 Biologie : 15 Botanique : 20 Zoologie : 20 Géologie : 10 Soin humanoïde : 20

Programmes :

Analyse d'un produit : 10

Diagnostic de maladie : 10

Synthèse de médicaments : 5

Recherche d'information : 5

Périphéries :

Médikit, Tests d'analyse.

Le Médikit est vendu avec ou sans l'ordinateur d'analyse, celui-ci possède un volume de 10x10x10 cm, et est incorporé au Médikit, où se situ les appareils de test.

Le Médikit a le volume d'une petite valise, il contient des produits pour 10 interventions médicales.

Le prix du Médikit est de 1 000 K, chaque recharge de produit coûte 50 K, l'ordinateur d'analyse coûte 5 000 K.

Le caisson cérébral de la SecAnt

Ce caisson sert à conserver le cerveau d'une personne, généralement morte, en attente d'un nouveau corps. Le cerveau est la seule partie non interchangeable de l'être humain, il est donc important de le conserver en bon état. Dans le caisson, il est conservé par cryogénie alors qu'il baigne dans un liquide nutritif.

L'opération de mise en boîte du cerveau est une opération cruciale mais aisée si elle est exécutée rapidement.

Une fois la personne morte on effectue un jet en Médecine pour savoir si le cerveau est récupérable. Celui-ci subit une lésion durant chaque round suivant la mort et pendant lesquels aucune tentative de mise en boîte n'est initiée. Lorsque l'on exécute l'opération un jet sous Médecine est nécessaire :

En cas de réussite, pour chaque 2 points de marge on enlève une lésion.

En cas d'échec non critique (inférieur à 10), le cerveau est mis en boîte mais il subit une lésion supplémentaire pour chaque 2 points de marge d'échec.

En cas d'échec critique, on rajoute les lésions dues à l'échec, et le cerveau n'est pas encore en boîte, un nouveau jet doit être réussi immédiatement sous peine de mort définitive du cerveau.

Notes : Si à un moment quelconque on atteint le chiffre de 10 lésions le cerveau est définitivement détruit.

Une lésion correspond à la perte de 1D2 points dans une caractéristique.

Les caractéristiques victimes des lésions :

1D6 : 1,2 : c'est une caractéristique physique

3 à 6 : c'est une caractéristique intellectuelle

Caractéristiques intellectuelles :

1D10 : 1 à 4 : Intelligence

5 à 7 : Volonté

8 : Intuition

	9 : Charisme
	10 : Chance
Caractéristiques physiques :	
1D6 :	1 : Force
	2,3 : Perception
	4 : Dextérité
	5 : Agilité
	6 : Constitution

III.3 - La génétique

La génétique sous l'impulsion de la religion a fait de très importants progrès.

Lors de la création du corps des Missionnaires Liva Nir décida que ses membres seraient conçus en laboratoire. Ceci afin qu'ils puissent résister aux difficiles conditions de l'exploration spatiale. Cette avancée technologique obtenue par les Missionnaires se répandit dans l'ensemble des mondes développés, et contribua à l'utilisation massive des manipulations génétiques. Celles-ci ne visent pas engendrer des sur-hommes mais à diminuer les douleurs subies par la femme lors de l'enfantement et à empêcher les malformations génétiques.

La société SecAnt est la seule société habilitée à effectuer des manipulations génétiques dans la Confédération.

Les manipulations se déroulent dans des laboratoires de génétiques secrets, elles utilisent les 10 produits mutagènes de base (ceux-ci sont nommés produit mutagène A, B... J.). D'autres produits existent, ce sont soit des adaptations des produits de bases pour d'autres espèces (Animaux ou plantes), ou des produits illégaux.

Pour que l'application des produits soit efficace celle-ci doit se produire avant la croissance de la cellule oeuf, toute application ultérieure ne pourra entraîner que la destruction des cellules.

Lorsqu'un être humain est issu de manipulations génétiques, ceci doit être indiqué sur sa carte d'identité (cf Chapitre V.3) ainsi que le traitement qu'il a reçu et les pouvoirs particuliers qu'il a développés.

Pour les traitements génétiques de type 1,2 ou 3 il est nécessaire d'obtenir une approbation gouvernementale. Celle-ci est donnée facilement pour le traitement de type 1 (la seule condition d'obtention est que les parents n'aient pas un casier judiciaire ni des sympathies reconnues pour des groupes politiques révolutionnaires). Mais elle devient difficile à obtenir pour les traitements de type 2 ou 3 (pour le traitement de type 3 il faut avoir de solides relations avec des Missionnaires influents).

Tarifs des traitements génétiques appliqués par la SecAnt (ceux-ci ne sont pas pris en compte dans les assurances) :

- **Conception in vitro simple** : les parents choisissent le sexe de leur enfant. La cellule oeuf après la manipulation est réimplantée dans le ventre maternel où elle subira un développement naturel ou peut être développée naturellement. Jetez de 2D6 pour chaque caractéristique sans aucune chance de développer des mutations.

Le coût est de 1 000 K

- **Mutation type 1** : La cellule oeuf est soumise à l'application de deux doses de chacun des 10 produits mutagènes.

Le coût est de 30 000 K

- **Mutation type 2** : En plus des doses de base la cellule est soumise à des doses supplémentaires à répartir dans ses caractéristiques physiques et intellectuelles. Le nombre de ces doses est égale à une fois la caractéristique physique de la cellule oeuf pour les caractéristiques physiques du futur être humain, et une fois pour les caractéristiques intellectuelles.

Le coût est de 60 000 K

- **Mutation type 3** : Même chose que précédemment mais avec deux fois plus de doses à répartir (donc ceci est équivalent à la création d'un Missionnaire).

Le coût est de 100 000 K

- Si l'enfant n'est pas porté par sa mère un complément de 2 000 K est appliqué.

Dans le cas de l'application de doses mutagènes les règles sont similaires à celles utilisées pour la création des Missionnaires. C'est à dire le retraitage des 1 pour les doses mutagènes et la possibilité d'obtenir des mutations primaires et secondaires.

Si un apprenti généticien tente de dépasser les doses maxima, sa création aura de graves problèmes, car à partir de ce stade les produits mutagènes s'interfèrent les uns aux autres :

- Pour chaque dose supplémentaire, ayant obtenu un résultat supérieur à 1, on retranche la moitié du résultat (arrondi à l'inférieur) à chacune des caractéristiques autres que celle ayant reçu la dose mutagène.

- Pour chaque dose supplémentaire, ayant obtenu un résultat supérieur à 1, on tire une mutation secondaire.

Les produits mutagènes interdits

De nouveaux produits mutagènes ont été inventés par les laboratoires biologiques des mondes périphériques, leur utilisation est interdite dans la CoMoP. Ces produits sont :

- **Le Super-Dev** : chaque dose augmente de 1D8 points la caractéristique. Il n'y a aucune possibilité de développer des mutations primaires. La personne développera 2D4 mutations secondaires.

- **Le Maxi-Shoot** : chaque dose augmente de 1D4 points la caractéristique. Mais les chances de développer des mutations primaires pour les caractéristiques intellectuelles sont doublées. Pour chaque mutation primaire obtenue la personne développe 1D2 mutations secondaires.

Le coût de ces doses est de 100 K. Les trois produits mutagènes ne sont pas compatibles, il n'est donc pas possible de faire un panachage de ces produits sur une cellule oeuf.

III.4 - Les médicaments particuliers et les drogues

Il existe un nombre considérable de drogues et de médicaments, ici nous nous contenterons de faire figurer les plus courants.

Les Drogues

La Semuta : C'est un dérivé secondaire de la torréfaction du bois d'élacca de Xsx (Ourlime). Ses effets (suspension du temps, extase) sont accrus par certaines vibrations atonales appelées "musiques de la semuta". Selon la musique écoutée, le sujet peut être soumis à différents sentiments et délires pendant ses transes. Ce narcotique est utilisé à faible dose par les hôpitaux de la SecAnt pour les sujets ne supportant pas l'exiguïté du caisson médical. C'est le narcotique le plus courant, il est en vente libre à 20 K la dose. Son degré d'accoutumance est de 2. Il agit pendant 1D6 fois 10 minutes.

L'Imash : Cette drogue est issue de la distillation du jus des fruits de l'Iriac (plante vénéneuse de Totz (Brechilero)), elle entraîne des transes hallucinatoires qui peuvent être très destructrices pour le consommateur et son entourage. Ce narcotique très puissant est interdit à la consommation et à la commercialisation, il coûte autour de 50 K la dose. Son degré d'accoutumance est de 5. Il agit pendant 1D6 minutes.

La drogue de Vérité : Issue des plantes bleues de Rtg'r4, ce narcotique annihile la volonté. Il interdit tout mensonge à celui qui l'absorbe et lui enlève toute protection aux pouvoirs psychiques. Sa vente est réglementée, le prix d'une dose est de 100 K. Son degré d'accoutumance est de 0. Il agit pendant 2D6 minutes.

Le Sapho : Liquide hautement énergétique extrait de racines d'Ecaz (plante poussant dans certains des mondes de l'Oligarchie d'Ustril). Utilisé par les personnes maîtrisant les pouvoirs psychiques, car elle en augmente les pouvoirs. Durant son activité qui dure 2D6 minutes, la personne recevra un bonus de 5 à ses pouvoirs psychiques, mais sa défense contre les pouvoirs psychiques sera réduit de 5. Cette drogue si elle est absorbée régulièrement provoque une coloration des lèvres en rouge sang. Sa vente est réglementée, le prix de la dose est de 60 K. Son degré d'accoutumance est de 2.

Le Rachag : Stimulant entièrement synthétique. Il ralentit la perception du temps pour l'organisme, ce qui autorise la personne qui prend cette drogue à recevoir une action supplémentaire par round pendant les 2D6 rounds durant lesquels la drogue agit. Il n'y a aucune accoutumance à cette drogue mais le métabolisme peut réagir très violemment (si la personne échoue à un jet de constitution elle perd définitivement 1 point de constitution). La vente et la consommation de ce narcotique sont interdites, le prix de vente est de 150 K la dose.

L'Elacca : narcotique obtenu par la torréfaction de bois d'élacca d'Ustim1. Elle a pour effet d'atténuer dans des proportions majeures l'instinct de conservation. Généralement utilisée, dans certains mondes barbares pour préparer les esclaves gladiateurs pour l'arène ou pour les forces militaires suicides. Elle confère à la peau une coloration carotte caractéristique. Totalement interdite dans la Confédération, elle peut être achetée dans les mondes extérieurs pour 200 K la dose. Elle n'entraîne pas d'accoutumance. Elle agit pendant 1D6 jours.

Le Bakwa : narcotique obtenu à partir de la peau du Daleda, animal herbivore vivant principalement dans les plaines d'Ilt (Belg). Cette drogue très puissante augmente les capacités extra-sensorielles de l'être humain (plus 10 en Intuition). Sa vente est libre, le prix est de 60 K par dose. Son degré d'accoutumance est de 4. Elle agit pendant 1D6 heures.

Le Min'shog : obtenue à partir du bois d'acacia de la planète Terre. Elle a la réputation de porter chance pendant la journée suivant l'absorption. Sa vente est libre, le prix est de 5 K la dose. Son degré d'accoutumance est de 0. Elle n'entraîne pas d'effets secondaires.

L'usage d'un narcotique, en raison de ses effets, est en contradiction avec les principes de respect de la vie prônés par Azah. Ainsi un fidèle perd 0.1 en respect doctrine pour chaque type de drogue qu'il absorbe volontairement (Ceci quel que soit la quantité et son degré de dépendance). Cette règle s'applique aussi aux produits médicaux modifiant les performances humaines de manière significative (bonus aux caractéristiques, aux compétences...). Si le fidèle regrette sa décision et qu'il n'est pas coutumier du fait il pourra éventuellement récupérer le point perdu (Errare humanum est... Perseverare diabolicum !).

Une drogue n'agit généralement que 1D6 rounds après l'absorption dans le cas d'une drogue rapide à quelques heures dans le cas d'une drogue lente.

Si la drogue augmente une caractéristique, elle augmente aussi les compétences dépendantes de la moitié du bonus.

Si une personne soumise à une drogue veut se soustraire à ses effets elle doit réussir un jet de constitution à +5 avec une difficulté égale au degré d'accoutumance au moment de l'inoculation de celle-ci.

Chacune des drogues décrites précédemment peut être absorbées différemment selon la préparation retenue.

L'absorption de drogue génère **des effets secondaires**. Lorsque la drogue aura fini d'agir on lance 1D6 auquel on ajoute le degré d'accoutumance :

1 à 3 : Aucun effet secondaire notable.

4 : Ouaaah ! Le méga flip ! Malus de 10 à l'Agilité pour déterminer le nombre d'action et pour l'initiative. Malus de 2 à toute action.

5 : Moins de réflexe : -5 à l'initiative.

6 : Tremblement : -5 à l'initiative, -3 à toute action physique nécessitant l'Agilité ou la Dextérité (Une action nécessite une caractéristique si celle-ci est comprise dans le calcul de la base, ainsi que les compétences que désignera le Meneur de Jeu)

7 : Paranoïa contre certaines personnes désignées par le Meneur de jeu. Attention ! Ils vous en veulent... Regardez les, regardez leurs allures vicieuses, leur fausse amitié. Non !...

8 : Hallucination. La personne tombe dans un état où elle est incapable d'agir.

9 : Agressivité. La personne est sujette à des pulsions agressives. Elle va chercher la bagarre avec les personnes l'entourant.

10 et plus : Peur irrationnelle. La personne tombe dans un état cataleptique (paralysie momentanée).

Si l'on veut échapper aux effets secondaires on peut réabsorber une dose de drogue, si on en a le temps et les capacités.

La durée des effets secondaires est de :

1D6 : 1,2 et 3 : 2D6 rounds

4,5 : 2D6 minutes

6 : 2D6 heures

A la suite de la prise d'une dose de drogue, la personne doit chaque heure effectuer un jet sous sa volonté avec une difficulté égale au degré d'accoutumance plus un bonus de +5.

En cas de réussite la personne résiste au désir de consommer une nouvelle dose.

En cas d'échec elle souffre d'une anxiété extrême, panique et devient dépressive, son unique objectif est de consommer une nouvelle dose.

La personne domine complètement l'appel à la consommation de la drogue lorsque sa marge de réussite au jet de volonté avec le bonus de 5 est supérieure au degré d'accoutumance. Dans ce cas elle arrêtera de faire, toutes les heures, les jets de résistance à l'appel de la drogue.

Le phénomène d'accoutumance aux drogues se déroule comme suit (à tous les jets de volonté est ajouté un bonus de 5) :

- Pour chaque jour où une prise de drogue est effectuée en plus de ceux prévus par le niveau de dépendance, la personne effectue un jet sous sa Volonté avec une difficulté égale au degré d'accoutumance. En cas de réussite le personnage n'augmente pas sa dépendance vis à vis de cette drogue. En cas d'échec son niveau de dépendance vis à vis de cette drogue augmente de 1.

- Le niveau de dépendance à une drogue indique le nombre de prise minimum par mois, ces prises sont espacées à peu près régulièrement. Ce qui fait qu'une prise de drogue effectuée pendant un scénario ne correspond pas forcément à une prise habituelle. Pour connaître la période à laquelle elles doivent se dérouler faire un jet de chance et voir en fonction des désirs du personnage.

- Si la personne ne souhaite pas devenir moins dépendante, elle doit effectuer un jet sous Volonté avec une difficulté égale au degré d'accoutumance. Si ce jet est réussi alors la personne n'effectue que les prises normales de drogues pour la durée considérée (Ce jet couvre toute période égale ou inférieure à un an selon les désirs de la personne). Si ce jet échoue alors le niveau de dépendance augmente de 1 et le toxicomane peut choisir entre rester à ce nouveau niveau pour la période considérée sans devoir faire un nouveau jet ou tenter une désintoxication.

- Si la personne essaye de se désintoxiquer sans assistance médicale. Pour pouvoir résister à l'absorption de la drogue, elle doit au moment de chaque prise, pendant une période de 2 mois, effectuer un jet sous sa Volonté +5 avec une difficulté égale au degré d'accoutumance de la drogue additionnée au niveau de dépendance. Si un échec critique est obtenu sur un des jets alors le niveau d'accoutumance augmente immédiatement de 1 et la tentative de désintoxication est avortée. Si elle absorbe moins de la moitié des doses qu'elle aurait dû prendre alors la tentative réussie et le niveau d'accoutumance diminue de 1. Pour chaque échec non critique elle absorbe de la drogue et doit effectuer un jet d'accoutumance comme si c'était une dose supplémentaire.

- Pour la désintoxication médicale il y a la méthode forte : internement dans un centre de désintoxication. Le personnage perd alors un niveau de dépendance par 2 mois d'internement. A sa sortie il doit effectuer un jet sous sa Volonté (sans le bonus de +5) avec une difficulté égale au niveau de dépendance actuel (souvent égal à zéro) additionné au niveau de dépendance qu'il avait avant son entrée dans le centre. En cas d'échec le personnage retombe dans l'accoutumance avec un niveau égale à la moitié de son niveau avant l'entrée dans le centre. En cas de réussite son niveau de dépendance devient égal, au minimum, à 1, ou égal à celui qu'il avait à la sortie du centre (à lui de faire le dernier effort).

- Pour aider à la désintoxication on trouve dans le commerce médical une drogue de synthèse, le Dégig. Si la personne le désire, lors de sa prise habituelle de drogue, elle peut tenter un jet de volonté +5 avec une difficulté égale au degré d'accoutumance de la drogue. En cas de réussite la personne prend le Dégig à la place de sa drogue habituelle, ce qui lui fait une absorption de moins. En cas d'échec elle absorbe une dose de drogue. (la procédure est identique à celle indiquée pour la désintoxication sans assistance médicale). Le prix de la dose de Dégig est de 10 K, elle n'entraîne aucun effet particulier mais elle peut causer des effets secondaires.

Notes : On peut être accoutumé à plusieurs drogues en même temps, dans ce cas on traite chacune d'elle séparément.

Dans le cas où une personne se retrouve incapable de résister à l'appel de la drogue et ne peut pas consommer sa dose, il devra effectuer un jet sous la table des effets secondaires en ajoutant le degré d'accoutumance de sa drogue ainsi qu'un bonus de 1. Lors du tirage de la durée de l'effet secondaire il ajoutera +2 à ses jets de dés. A la fin de l'effet il devra essayer de nouveau de se contrôler sous peine de recommencer le même processus.

La création d'une drogue ou d'un produit médical

La personne doit avoir accès à un laboratoire de biologie et de chimie pour pouvoir accomplir cette recherche. Le processus se conduit comme une recherche. Le jet de recherche théorique s'effectue sous Biologie. La compétence utilisée pour le jet de conception dépend de la matière de base nécessaire pour créer cette drogue.

- La difficulté de base pour créer une drogue est de :

- Si la drogue agit sur une des capacités de l'être humain (une caractéristique à +5, les pouvoirs psychiques à +5, diminution d'une caractéristique de 10...) la difficulté est de 16.

- Si la drogue agit sur un des sentiments de l'homme (aphrodisiaque, réduit la peur, hallucinogène...) la difficulté est de 12.

- Si la drogue est de moindre importance (Soporifique, Contraceptif, Euphorisant...) la difficulté est de 8.

- Le degré d'accoutumance de la drogue est égal à la difficulté de base divisée par 4. Si l'on désire le diminuer ou l'augmenter il faut alors accroître la difficulté de 5 par degrés en plus ou moins (on ne peut dépasser 5 ni descendre en dessous de 0). Un produit médical aura une difficulté de création égale à une drogue à laquelle on aurait ramené le degré d'accoutumance à 0.

- La durée de base de chaque drogue est 1D6 rounds si on désire l'augmenter alors on accroît la difficulté :

- pour une durée de 2D6 rounds, on augmente la difficulté de 4,
- pour 1D6 minutes, difficulté +7,
- pour 2D6 minutes, difficulté +10,
- pour 1D6 fois 10 minutes, difficulté +13,
- pour 1D6 heures, difficulté +16,
- pour 3D6 heures, difficulté +18,
- pour 1D6 jours, difficulté +20.

- La matière de base pour créer la drogue est :

- 1D6 : 1,2 : Végétale.
 3,4 : Chimique.
 5 : Zoologique.
 6 : Minéralogique.

L'utilisation d'un autre matériau que celui qui est prévu pour être à la base de la drogue entraîne une augmentation de la difficulté de 5.

- Si l'on désire qu'il n'y ait pas d'effet secondaire on augmente la difficulté de 10.

- L'effet d'une drogue peut être augmenté (Bonus plus important à la caractéristique, ou diminution du jet de résistance...). Dans ce cas la difficulté augmente de 2 par points supplémentaires.

- Pour diminuer la difficulté on peut choisir d'inclure un ou plusieurs effets supplémentaires dans la drogue. Ces effets seront tirés avec 1D8+2 sur la table des effets secondaires à la fin de la recherche, lorsque la première dose aura été produite et essayée. Chaque effet rajouté diminue de 5 la difficulté. On ne peut pas prendre plus de 7 effets (dans ce cas tirez celui qui manque). On ne peut pas descendre en dessous de la difficulté de base. Lorsqu'un effet supplémentaire est inclus dans une drogue cela n'enlève pas le tirage de l'effet secondaire (sauf si cela avait été choisi dans les caractéristiques de la drogue).

- Le prix de la fabrication d'une dose de drogue est de 2 K multiplié par la difficulté finale (ce tarif ne comprend pas le prix de la location du laboratoire).

Les Produits médicaux

Le Reconstituant : produit médical développé par la SecAnt et dont le procédé de fabrication reste couvert d'un secret absolu. Il accélère les capacités physiologiques de cicatrisation et de reconstitution des tissus organiques. Ce produit peut entraîner une déstabilisation de l'organisme. Le médecin appliquant ce produit doit le doser correctement en fonction de l'état de l'organisme du blessé, pour cela il doit réussir un jet de soin à 0. En cas d'échec, la récupération de points de vie est divisée par 2, la perte de points de fatigue multipliée par 2 et la marge d'échec du médecin sera un malus pour le jet de constitution du blessé. Celui-ci doit faire un jet de Constitution, en cas d'échec supérieur à 10 il perd définitivement 1 point en Constitution. Quatre heures après l'injection il récupère 1D4 Points de Vie, mais perd 2D6 points de Fatigue. La dose de reconstituant peut être appliquée en plus des soins. Elle ne peut agir correctement alors qu'une drogue ou un autre médicament particulier est actif, sous peine de graves réactions par l'organisme (perte définitive de 1 point de Constitution si le jet de constitution échoue). La dose de reconstituant coûte 100 K.

L'accélérateur physiologique : autre médicament de la SecAnt, il permet une division par 2 du temps de récupération des points de vie perdu par 2, il agit pendant 1D4+2 heures. Son application nécessite un dosage effectué sous la compétence soin, en cas d'échec supérieur à 10, le patient perdra 1D2 points de vie. Ce produit ne peut agir lorsqu'un autre médicament ou drogue est actif. La dose coûte 50 K.

Le récupérateur physiologique : médicament produit par la SecAnt, il permet la récupération de 1D6 points de Fatigue dans les 2 heures suivant son injection. Il n'y a pas de réaction physiologique, sauf si celui-ci agit en même temps qu'un autre médicament ou une drogue (cf chapitre précédent). le médecin appliquant ce produit doit accomplir un jet de soin à 0 pour le dosage du produit. En cas d'échec la récupération des points de fatigue est divisée par 2. Dix heures après son injection le

sujet perdra 5D6 points de fatigue, cet effet peut être annulé par une bonne nuit (6 heures de sommeil au minimum). Le prix de la dose est de 20 K.

L'anti-C : ce produit entraîne une stérilité temporaire, il existe en deux versions une pour la femme qui a une action qui dure 27 jours et une pour l'homme qui fonctionne pendant 100 heures. La dose coûte 10 K.

Le digest : ce médicament est composé de micro organisme particulièrement vorace qui une fois avalés vont détruire tous les aliments et produits absorbés se trouvant dans l'estomac. Ce produit met un quart d'heure pour nettoyer l'estomac, ensuite il meure et se trouve évacué dans les urines. Ce produit est utilisé pour soigner les indigestions ou même certaines intoxications. La dose coûte 15 K.

Le stimulant sanguin : ce produit permet d'accélérer la génération de sang, cela permet à un individu correctement hydraté de renouveler tout son sang en trois heures. Pendant ce temps la personne devra être allongée et restera faible (elle n'aura que 5 points de fatigue) pendant une vingtaine d'heures. La dose coûte 150 K.

L'herbivore : ce médicament permet la digestion de la cellulose pendant 10 heures, ce qui permet à un être humain de se nourrir de tissus végétaux. Ce médicament ne pourra pas être absorbé pendant plus d'une semaine sous peine de développer des séquelles. La dose coûte 75 K.

L'anti poils : ce médicament s'injecte dans une zone du corps et entraîne l'arrêt de la pousse des poils sur cette zone du corps. L'arrêt de la pousse est d'un mois. La dose de produit coûte 20 K.

Le loboto : ce médicament entraîne une lobotomie provisoire de quelques heures. Il est interdit à la vente mais peut être acheté sur les marchés noirs à 100 K la dose.

Le mélange des différents médicaments et drogues n'est pas conseillé, comme indiqué dans les règles. Mais un habil médecin pourra arriver à les rendre compatible en subissant un malus de 10 par produits actifs.

La fabrication des remèdes aux maladies

Comme indiqué dans les règles, pour chaque maladie il est possible d'inventer un remède caractérisé par sa rapidité et son efficacité. La création d'un remède nécessite un jet en biologie pour l'étude théorique, et un jet en chimie pour sa réalisation. La difficulté de ces jets est égale à :

- La Malignité de la maladie
- Plus 5 points par degrés d'efficacité du médicament.
- Plus 10 points pour chaque division par 2 de la rapidité du médicament par rapport à la virulence de la maladie. (

Exemple : Une maladie d'une virulence de 1 journée, si le remède agit en 12 heures, cela fait une augmentation de difficulté de 10 points. S'il agit en 6 heures cela fait une difficulté de 20, etc.)

III.5 - Les prothèses

Habituellement les hôpitaux remplacent les membres perdus par des greffes de tissus organiques, ceux-ci provenant des corps des morts, des payeurs récalcitrants (cf paragraphe III.1) ou dans certains cas de clone issu des cellules de la personne endommagée.

Les personnes non solvables ne recevront pas de greffes mais des prothèses synthétiques. Si elles sont vraiment sans ressources aucune prothèse ne leur sera fournie. Le minimum offert par les hôpitaux de la SecAnt est, à une personne qui a tout perdu sauf le cerveau, un appareillage synthétique lui permettant de percevoir, d'écouter et de parler.

Note : un clone est un corps développé par division cellulaire à partir d'une cellule de la personne d'origine. Cette cellule doit posséder un noyau contenant les chromosomes qui fourniront une "carte" de l'arrangement cellulaire de l'organisme. A partir de ceci on peut obtenir une réplique exacte du corps d'origine mais avec un cerveau ne possédant aucune intelligence.

Les greffes

Si c'est uniquement des membres qui ont été perdus, ceux-ci s'adaptent aux caractéristiques physiques de la personne. Mais si c'est le corps (abdomen ou poitrine) alors on retirera toutes les caractéristiques physiques (sauf la perception qui ne dépend que de la tête) avec 2D6 pour chacune d'elles (mais elles ne peuvent être supérieures aux caractéristiques originelles).

Si les greffes sont obtenues par clonage (ce qui le cas pour les Missionnaires) alors il n'y a aucune perte de caractéristique et ceci quel que soit la zone du corps qui a été perdue. L'opération de création d'un clone dure un an, si la personne n'en a pas de disponible elle devra utiliser provisoirement des appareillages mécaniques.

Quel que soit la provenance de la greffe l'organisme a besoin d'un temps d'adaptation pour pouvoir utiliser correctement la greffe. Durant cette période pouvant aller de 1 mois (pour un membre) à 6 mois (pour un corps complet), le personnage recevra les mêmes malus que ceux d'une incapacité temporaire.

Les coûts :	Une main	:	100 000 K
	Un bras (avec la main)	:	1 000 000 K
	Une jambe	:	500 000 K
	Un abdomen	:	3 000 000 K
	Une poitrine	:	2 000 000 K
	Une tête	:	5 000 000 K
	Un corps complet	:	10 000 000 K

Ces prix ne sont applicables que pour des greffes ne provenant pas de clone (Ce sont les tarifs couverts par les assurances).

La fabrication d'un clone : 20 000 000 K (Si la personne possède une assurance remboursant la totalité des frais médicaux alors elle ne devra payer qu'une surprime de 10 000 000 K).

L'entretien d'un clone : 10 000 K par an (Ce coût n'est couvert par aucune assurance, il n'est appliqué que dans le cas où l'on doit conserver le clone parce que la personne l'a commandé avant d'en avoir besoin. C'est cette solution qui est retenue pour tous les Missionnaires d'un titre supérieur à celui de Sage).

Les prothèses synthétiques

Lorsqu'elles remplacent une partie du corps cela entraîne une baisse des capacités de l'organisme.

Pour un bras ou une jambe la personne subit une perte de 3 points en agilité, en force et en dextérité (si c'est un bras) avec ce membre.

Pour l'abdomen ou la poitrine elle subit une perte de 5 points en constitution, en agilité et en force.

Si c'est l'ensemble du corps qui est remplacé alors la personne perd 10 points de constitution, 5 points en agilité, force, dextérité et charisme.

Une caractéristique ne pourra pas descendre en dessous de 2.

L'organisme nécessite un temps d'adaptation pour les prothèses identique à celui des greffes.

Dans le cas où une prothèse subit des dommages ceux-ci ne sont pas enlevés aux points de vie et aux points de fatigue. Le membre est inutilisable s'il encaisse plus de 5 points de dommage (pour les dommages effectués sur les prothèses on ne tient pas compte du multiplicateur de perte de points de vie lié à la localisation).

Les coûts des prothèses sont quatre fois inférieurs à ceux des greffes.

L'utilisation de prothèse artificielle entraîne une perte d'humanité, matérialisée par une diminution de la volonté du personnage égal à :

- 2 pour le remplacement une partie d'un membre (une main, un avant bras, un pied...)
- 1 pour le remplacement d'un élément de la tête (oeil, oreille, nez, mâchoire...) et les implants cérébraux.
- 3 pour le remplacement d'un membre au complet (bras et main ou jambe et pied)
- 5 pour le remplacement de la poitrine ou du torse.
- 7 pour le remplacement de la tête en dehors du cerveau.
- 10 pour le remplacement de la poitrine, du torse et donc de tous les membres, seul la tête reste composée de tissus humains.
- 15 pour le remplacement de tout sauf du cerveau.

Si le personnage descend en dessous de 0 point de volonté, il perd son humanité, il perd sa foi, devient personnage non joueur, identique à un ordinateur. Cette perte est divisée par 2 lorsque celle-ci est temporaire, par exemple en attendant un clonage. La volonté sera entièrement récupérée lorsque les greffes remplaceront les prothèses.

Un degré d'accoutumance à la Semuta de 5 aide la personne à supporter ses prothèses, la perte de volonté ne sera divisée par 2.

Les prothèses synthétiques à hautes performances

Les seules qui sont achetables sont des prothèses qui remplacent les yeux ou les oreilles, grâce à elles la personne possède un score de 25 en perception avec le sens concerné. De plus des options peuvent être rajoutées dans la prothèse (un écouteur de radio, un viseur...), dans ce cas on utilise la liste de matériel pour les performances et les prix sont multipliés par deux.

Le prix d'une prothèse auditive est de 1 000 000 K, celui d'une prothèse visuelle est de 2 000 000 K.

On peut aussi trouver des implants cérébraux cybernétiques. Ceux-ci ont toutes une palette d'actions, ils peuvent permettre à leurs utilisateurs de connecter leur cerveau à des mémoires informatiques ou d'augmenter la protection contre les pouvoirs psychiques de +10, et bien d'autres possibilités...

Le prix d'un implant varie de 1 000 000 K à 10 000 000 K.

L'utilisation de prothèses hautes performances ou des implants est en contre indication avec les principes d'Azah. Un Missionnaire se faisant en greffer une perdra 0.1 points en respect doctrine par 2 points de perte en volonté lié à la prothèse installée.

IV - LES MOYENS DE TRANSPORT

«Notre connaissance de l'univers s'étend sur plusieurs milliers d'année lumière, mais le réseau de transport interspatial est peu développé. Cela s'explique par le coût prohibitif de tels voyages. Leur développement n'est dû qu'à l'importante avancée technologique de l'Ordre des Missionnaires. Il ne provient pas d'une nécessité économique, mais d'une volonté politique. En effet chaque système stellaire vit quasiment en autarcie. Seulement 5% de la production de la CoMoP voyage à travers l'espace, et le plus souvent reste dans le même système stellaire. Et uniquement 3% de la population de la CoMoP a effectué un voyage hors de son système solaire.»

Le Grand Sage Navigateur Maria Zanatova, «Toujours plus loin !»

IV.1 - Les transports de masse

Les transports collectifs sont très développés dans les mondes à haute densité de population. Leur utilisation est encouragée par des subventions gouvernementales afin de diminuer l'usage des véhicules individuels entraînant la saturation des voies de transport (réseau routier, fluviaux, aérien...) et un accroissement de la pollution atmosphérique. Les mondes développés ayant une forte densité de population développent, le plus souvent, l'ensemble des transports collectifs (sauf l'ascenseur orbital qui nécessite un très important trafic spatial pour être rentable).

Les tapis roulants : les véhicules individuels étant le plus souvent interdits dans les grandes agglomérations (sauf pour les livraisons, la sécurité et les personnes importantes), le transport des individus s'effectue à l'aide de tapis roulants.

Ceux-ci sont installés dans des endroits protégés des intempéries, le plus souvent en souterrain. Ils sont composés de plusieurs bandes parallèles et attenantes ayant une largeur de 2 à 10 m suivant la fréquentation. Celles-ci se déroulent à des vitesses de plus en plus élevées au fur et à mesure que l'on se rapproche de la bande centrale. Les bandes rapides peuvent se déplacer à plus de 80 km/h, sur celles-ci sont installés des sièges rétractables pour les passagers. Les bandes d'entrée et de sortie du réseau de tapis roulants, situées à la périphérie de celui-ci, se déroulent à une vitesse de 5 km/h, les utilisateurs se déplacent ensuite en effectuant des bons d'une bande à l'autre.

Des escaliers roulants sont reliés aux entrées et aux sorties du réseau de tapis ce qui permet à l'usager d'accéder facilement aux autres niveaux de la cité.

Pour arriver à se déplacer rapidement sur les bandes une grande habilité est requise. Les adolescents, dans de spectaculaires sauts entre les tapis, effectuent de très rapides traversées du réseau.

Ce moyen de transport est gratuit sur certains mondes ou soumis à un tarif, le plus souvent, inférieur à 1 K.

L'InterMetro (transport souterrain inter métropolitain) ou appelé familièrement le Tube : forme un réseau souterrain qui relie les grandes métropoles de la planète, parcouru par des rames se déplaçant à plus de 1000 km/h, maintenues par suspension magnétique dans un milieu sous vide. Le tarif appliqué est d'environ 20 K pour 1 000 km parcourus.

Le turbo-train a suspension magnétique : dans les zones de densité de population faible ou moyenne, pour les trajets supérieurs à 100 km, est utilisé un train se déplaçant en surface à plus de 600 km/h sur des rails magnétiques. La place coûte environ 5 K pour 100 km de trajet.

L'ascenseur orbital : permet le transport des personnes et des marchandises de la surface de la planète à un astroport orbital. Il est composé d'un immense tube en plastacier et plastibéton de plusieurs milliers de kilomètres de long (celui de la Terre a une longueur de 150 000 km, l'astroport est à l'altitude 36 000 km, la partie supérieur sert uniquement de contrepoids) et d'une centaine de mètres de diamètre, sur lequel glissent des rames se déplaçant à plus de 5 000 km/h. Celles-ci permettent le transport de 100 personne ou de 30 tonnes de marchandise. L'ascenseur permet un transport de masse peu onéreux, mais l'investissement initial est colossal et ne peut être rentabilisé que dans le cas de planètes ayant de très important flux de transport spatial. Le coût de transport d'une personne ou de 200 kg de fret est de 1 000 K.

Le canon magnétique : certaines compagnies d'exploitation minière utilisent des canons magnétiques pour envoyer du fret à travers l'espace au sein d'un même système stellaire. Ce canon propulse sa charge, sous l'impulsion d'un champ magnétique, à plus de 400 000 km/h. Ce type de transport ne peut être utilisé que pour du fret qui ne craint pas les dommages car celui-ci sera déformé sous l'action des forces de propulsion. Cette solution est très rentable pour envoyer les minerais à partir des astéroïdes ou des planètes exploitées vers les usines de transformation qui sont le plus souvent en orbite

au tour des planètes riches. C'est cette solution qui est utilisée dans le système solaire pour envoyer les minerais de la ceinture d'astéroïde aux chantiers spatiaux de Mars.

IV.2 - Les transports individuels planétaires

Ce type de véhicule reste très populaire malgré la surpopulation et la pollution régnant dans certains des mondes développés. Les véhicules individuels sont le plus souvent des véhicules routiers propulsés par un moteur électrique pour les mondes riches ou par un moteur à explosion pour les mondes plus pauvres. Certains de ces véhicules sont des appareils propulsés par anti-gravité, ce sont le plus souvent des véhicules appartenant à des personnes aisées ou à certains services publics (police, ambulance, pompier...). Ils ne sont adaptés qu'au transport terrestre (leurs performances les limitent à une altitude inférieure à 100 mètres).

Caractéristiques de certains véhicules :

Les points de structures représentent les dommages que peut encaisser un véhicule avant d'être détruit. La destruction peut intervenir plutôt dans le cas de localisation de dommages dans des zones vitales.

L'armure du véhicule représente la résistance du véhicule aux dommages provenant d'armes individuelles (c'est à dire figurant dans le tableau du chapitre VII).

Véhicule automobile terrestre, le VAT 5 de la Société Mirène

Places	: 5
Vitesse maximum	: 200 km/h
Points de structure:	30
Armure	: 3
Propulsion	: moteur électrique ou à combustion
Autonomie	: 1 000 km
Maniabilité	: 0
Prix de base	: 5 000 K pour la version essence et 8 000 K pour la version électrique.

Véhicule antigrav familiale, le peugeot 10405

Places	: 6
Vitesse maximum	: 500 km/h
Points de structure:	40
Armure	: 5
Propulsion	: antigrav
Energie	: pile atomique de fusion
Autonomie	: 5 années d'utilisation
Maniabilité	: -1
Prix de base	: 20 000 K

Il existe une grande diversité de véhicules de tourisme (qu'il soit propulsé par des moteurs électriques, à essence ou à antigrav). Tous ont à peu près les mêmes caractéristiques, il existe certaines versions aménagées en fourgonnette, d'autres sont "customisées" par leurs propriétaires, certaines sont utilisées par la police ou d'autres services publics mais la base du véhicule est similaire.

Véhicules antigrav de course, le Mazeratti T12

Places	: 2
Vitesse maximum	: 5 000 km/h
Points de structure:	40
Armure	: 5
Propulsion	: Antigrav et réacteur fonctionnant à l'hydrogène.
Autonomie	: 15 heures
Maniabilité	: -10 avec le réacteur en marche sinon 0
Prix de base	: 100 000 K

De nombreux véhicules de courses existent, ils sont souvent très onéreux car construits, par des artisans passionnés, en petite série et avec des technologies assez pointues.

Moto antigrav, la Harley FireStorm

Places	: 2
Vitesses maximum	: 1 000 km/h
Points de structure	: 20
Armure	: 3
Propulsion	: AntigraV et réacteur à hydrocarbure
Autonomie	: 10 heures
Maniabilité	: -5
Prix de base	: 30 000 K

Les motos sont des véhicules vendus et produits en petite quantité car elles sont assez onéreuses et difficiles à piloter. Seul certains groupes de loubard aisés ou de passionnés continuent à les chevaucher.

IV.3 - Les vaisseaux spatiaux

Ce chapitre vous fournit des règles pour générer des vaisseaux spatiaux et éventuellement d'autres véhicules.

Les vaisseaux sont classés en 4 catégories :

Chasseur : Petit vaisseau très maniable, généralement incapable d'effectuer des sauts hyperspatiaux et doté d'un fort potentiel offensif.

Frégate : Petit vaisseau intermédiaire, maniable et capable de sauts hyperspatiaux.

Croiseur : Vaisseau lourd, non maniable mais capable de soutenir d'important équipage pendant de longues missions en espace.

Cuirassé : Très gros vaisseau, généralement utilisé comme porte-aéronefs et vaisseau de commandement.

Les fonctions civiles associées à ses vaisseaux sont :

Chasseur : Petit véhicule de transport spatial ou atmosphérique.

Frégate : Transport léger hyperspatial.

Croiseur : Transport lourd hyperspatial.

Cuirassé : Aucun équivalent civil, sa construction est trop chère pour être commercialement rentable.

Lors de la création d'un vaisseau, on choisit la catégorie de vaisseau que l'on désire, puis la taille en module. Les modules étant ensuite choisis pour chaque fonction du vaisseau.

Le nombre de module qu'occupe chaque élément est indiqué par un chiffre suivi d'un M.

Note : Tous les malus dépendant de la taille du vaisseau sont arrondis au malus supérieur. Par exemple : -1 niveau par 10 modules de taille de vaisseau au-dessus de 10, sur un vaisseau de taille 11 entraîne un malus de -1 niveau.

Chasseurs et frégates

Un chasseur possède de 10 à 20 modules, une frégate de 20 à 50 modules.

Modules d'équipage :

1 M : 1 pilote dans une cabine de survie éjectable avec un ordinateur CalcNav et 2 jours de réserve de survie.

2 M : 2 pilotes dans une cabine de survie éjectable avec un ordinateur CalcNav et 5 jours de survie pour 2 personnes.

1 M : 1 couchette et une réserve de survie de 20 jours pour 1 personne.

Modules d'électronique :

1 M : 1 radar de 5 000 km de portée de niveau 15 et une radio de 200 000 km de portée.

- 2 M : 1 radar de 5 000 km de portée de niveau 20, un détecteur infrarouge de 5 000 km de portée de niveau 10 et une radio de 200 000 km de portée.
- 2 M : 1 radar de 20 000 km de portée de niveau 15 et une radio de portée de 200 000 km.
- 1 M : 1 senseur de 5 000 km de portée et de niveau 10.
- + 1 M : +5 au senseur de 5 000 km de portée.
- 4 M : 1 senseur de 20 000 km de portée et de niveau 10.
- 1 M : 1 senseur HS de 5 000 km de portée et de niveau 10.
- + 1 M : +5 au senseur HS de 5 000 km de portée.
- 1 M : 1 détecteur d'ondes radio de niveau 20.
- 1 M : 1 capteur d'ondes radio de niveau 15.
- 1 M : Une protection électronique de niveau 10 contre les radars. Si la taille du vaisseau excède 10 modules, retranchez -1 à la protection par 1 module en plus de 10 à la taille du vaisseau.
- + 1 M : +5 à la protection électronique contre les radars avec un maximum de 15 après avoir retranché les malus liés à la taille du vaisseau.
- 1 M : Une protection à la trace infrarouge de vos moteurs de niveau 10, retranchez -1 à la protection par module de moteur excédant 3. On entend par moteurs : les moteurs de propulsion et de manoeuvres. Les boosters peuvent être inclus ou non, mais s'ils sont utilisés et non protégés des rayonnements IR qu'ils émettent, le vaisseau ne recevra plus aucun bonus de protection aux détecteurs IR.
- + 1 M : +5 à la protection infrarouge avec un maximum de 15 après avoir retranché les malus liés à la taille du vaisseau.

Note : la radio de 200 000 km de portée peut être remplacée par un communicateur par ondes lumineuses de 20000 km de portée.

Modules de moteur :

- 2 M : 1 Moteur de propulsion, 6 au niveau de vitesse par moteur avec un maximum de 4 moteurs de propulsion.
- 1 M : 1 Moteur de manoeuvrabilité, +2 en maniabilité avec un maximum de 3 moteurs de manoeuvrabilité.
- 1 M : 1 Booster, lorsqu'ils sont utilisés +20 au niveau de vitesse par booster, avec un maximum de 3 boosters.

La vitesse et la maniabilité du vaisseau varient en fonction de sa taille :

Perte de 1 niveau de vitesse pour chaque 3 modules au-dessus de 10 à la taille du vaisseau.

La maniabilité diminue de 1 par 2 modules en plus de 10 à la taille du vaisseau.

La vitesse des boosters sera réduite de 5 niveaux pour chaque 5 modules de taille au-dessus de 10.

Exemple : un chasseur de 17 modules subira un malus de -3 niveaux en vitesse et de -4 en maniabilité et -10 à la vitesse de ses boosters.

Moteur antigrav, 1 module de générateur antigrav pour 10 modules de taille de vaisseau. Cet appareil autorise un vaisseau spatial à effectuer des vols atmosphériques. Lors de son pilotage en atmosphère, la vitesse du vaisseau sera réduit de 5 niveaux et la maniabilité de 7 niveaux par rapport à ses performances spatiales et les boosters seront inutilisables en vol atmosphérique.

Coque aérodynamique permet à un véhicule spatial de conserver ses performances spatiales en vol atmosphérique, cela gaspille 2 modules pour 10 modules de taille du vaisseau. De plus le véhicule reçoit un malus en vol atmosphérique à sa maniabilité égal à -1 par 10 modules de taille.

Générateur de saut hyperspatial, il occupe 1 module si le vaisseau possède une taille inférieure à 20 modules, ajoutez un module pour chaque 20 modules supplémentaires à la taille. La consommation est de 5 UE par module de générateur HS et par saut.

Structure de la coque, le vaisseau possède un nombre de points de structure égal à sa taille en nombre de modules multiplié par 1,5. Pour chaque module utilisé à renforcer la coque du vaisseau, il augmente ses points de structure de 10 points.

Ecran de protection, un seul type d'écran peut être choisi par vaisseau.

- 1 M : 20 points de protection avec une régénération de 4 points pour 3 secondes.
- 1 M : 15 points de protection avec une régénération de 8 points pour 3 secondes.

1 M : 30 points de protection avec une capacité de régénération d'environ 20 heures, considérée comme nulle durant un combat.

Modules d'armement

- 1 M : 4 rayons HS montés dans l'alignement du vaisseau et 2 supports extérieurs de torpilles ou de missiles.
- 1 M : 1 rayon HSHD de portée moyenne monté dans l'alignement du vaisseau.
- 1 M : 1 tourelle de 4 rayons HS.
- 1 M : 4 missiles sur une rampe intérieure.
- 1 M : 2 torpilles sur une rampe intérieure.
- + 1 M : +3 torpilles en réserve.

Il est possible d'échanger des options tel que 1 rayon HS courte portée pour 2 rampes extérieures et 1 rampe extérieure pour 2 leurres antimissile.

Note : L'utilisation des rampes extérieures confère un malus à la maniabilité du vaisseau de -1 par 2 missiles et de -1 par torpille.

Energie

- 1 M : Stocke 10 UE (unité d'énergie) sous forme d'antimatière.

Soute

- 1 M : possède une capacité de 10 m³.

Croiseur et cuirassé

La taille des modules des vaisseaux lourds est beaucoup plus importante que celle des vaisseaux légers.

Un croiseur possède de 100 à 500 modules, un cuirassé plus de 1 000 modules.

Modules d'équipage :

- 1 M : 1 salle de haute technologie.
- 1 M : 2 appartements privés.
- 1 M : 4 chambres individuelles.
- 1 M : 1 quartier d'habitation pour 12 personnes.
- 1 M : 1 salle de loisir pour 20 personnes.
- 1 M : 1 bar pour 20 personnes.
- 1 M : 1 gymnase pour 5 personnes.
- 1 M : 1 salle de spectacle pour 30 personnes.
- 1 M : 500 jours de réserve de survie et cuisines.
- 1 M : 40 caissons de sauvetage cryogénique.
- 1 M : 1 générateur de gravité artificielle pour 100 modules de vaisseau.

Modules d'ordinateur :

- 1 M : Un ordinateur central de haute performance avec une petite salle de commande.
- 1 M : 1 ordinateur auxiliaire permettant de remplacer 60 membres d'équipage dans une fonction.
- 1 M : 1 centre de commande pour 100 robots, généralement de réparation ou de combat.

Modules d'électronique :

- ½ M : 1 radio de 100 millions kilomètres de portée.
- 5 M : 1 radio de 5 milliards de kilomètres de portée.
- ½ M : 1 communicateur à ondes lumineuses de 500 000 kilomètres de portée.
- 10 M : 1 balise de communication non-E.
- 5 M : 1 parasiteur hyperspatial de niveau 15.
- ½ M : 1 brouilleur de messages.
- 1 M : 1 brouilleur d'ondes radio de 20 000 km de portée et de niveau 20.

½ M : 1 capteur de message radio de niveau 20.
 ½ M : 1 radar de 20 000 km de portée de niveau 20.
 1 M : 1 radar de 100 000 km de portée et de niveau 15.
 + 1 M : +5 niveaux au radar de 100 000 km de portée.
 1 M : 1 Radar de 500 000 km de portée et de niveau 10.
 + 1 M : +2 niveaux au radar de 500 000 km de portée.
 ½ M : 1 senseur de 5 000 km de portée de niveau 20.
 1 M : 1 senseur de 20 000 km de portée et de niveau 15.
 + 1 M : +5 niveaux au senseur de 20 000 km de portée.
 ½ M : 1 senseur HS de 5 000 km de portée de niveau 20.
 1 M : 1 senseur HS de 20 000 km de portée et de niveau 15.
 1 senseur interne de niveau 20. Il occupe 1 M par 500 M à la taille du vaisseau.
 + 1 M : +5 niveaux au senseur HS de 20 000 km de portée.
 1 M : 1 gravimètre de niveau 20.
 Protection au radar, occupe 10 % des modules du vaisseau pour un niveau de 10.
 Protection au radar, occupe 20 % des modules du vaisseau pour un niveau de 15.
 Modification de la trace infra-rouge des moteurs, occupe un nombre de module égal à 50 % du nombre de modules des moteurs de propulsion du vaisseau pour un niveau de 10.
 Modification de la trace infrarouge des moteurs, occupe un nombre de module égal à 100 % du nombre de modules des moteurs de propulsion du vaisseau pour un niveau de 15.

Modules de moteur :

15 % des modules du vaisseau sont occupés par les moteurs de propulsion, niveau 1 de vitesse. Il est possible d'augmenter la vitesse du vaisseau de 1 niveau par 6 % du volume du vaisseau occupé par des moteurs avec un maximum de 5 niveaux de vitesse pour les croiseurs et 2 niveaux pour les cuirassés.

Moteur antigrav, 1 module de générateur antigrav pour 10 modules de taille de vaisseau, uniquement pour les croiseurs.

Générateur de saut hyperspatial, il occupe 1 module pour chaque 30 modules de taille du vaisseau. La consommation est de 50 UE par module de générateur HS et par saut.

Structure de la coque, le vaisseau possède un nombre de points de structure égale à sa taille en nombre de modules multiplié par 1,5. Pour chaque module utilisé à renforcer la coque du vaisseau, il augmente ses points de structure de 50 points. Pas plus d'un dixième des modules ne peut être utilisé à renforcer la coque.

Ecran de protection, un seul type d'écran peut être choisi par vaisseau.

1 M : 100 points de protection avec une régénération de 10 points par 6 secondes.
 1 M : 70 points de protection avec une régénération de 20 points par 6 secondes.
 1 M : 150 points de protection avec une capacité de régénération d'environ 60 heures, considérée comme nulle durant un combat.

Vaisseaux embarqués, ceux-ci peuvent être disposés de 2 façons :

- Dans des berceaux fixés sur la coque du vaisseau mère, cela en fait des cibles pouvant être attaquées séparément du vaisseau principal par les agresseurs. Le temps d'appontage et de décollage à l'aide «des pinces à sucre» (bras articulés venant guider le vaisseau lors des entrées et sorties du berceau) est d'environ une minute. Le nombre de modules occupés par un vaisseau léger dans un berceau est égal à sa taille en module divisé par 5. Sur un vaisseau lourd on ne peut pas disposer de plus de 5 vaisseaux légers dans des berceaux.

- Dans des hangars, avec des pistes d'appontage et de décollage, généralement située sur la surface de la coque :

5 M : renforcement de la coque sur une zone servant de piste d'appontage.
 10 M : fin de la piste d'appontage protégée, servant de hangar de dispatch des vaisseaux.
 100 M : toute la piste d'appontage protégée, ceci remplace les 2 options précédentes.
 4 M : Hangar pour un chasseur de 10 M.
 7 M : Hangar pour un chasseur de 20 M.
 15 M : Hangar pour une frégate de 50 M.

Sondes embarquées

- 1 M : Pour une rampe de lancement intérieure et 10 sondes en réserve.
 + 1 M : Pour 15 sondes en réserve.

Rayon tracteur, c'est un champ énergétique qui attire vers lui les objets immobiles situés dans une portée courte (5 000 km). Il est donc impossible de tracter vers le vaisseau un objet qui serait motorisé car la force d'attraction du champ est faible. Ce rayon sert à repêcher les objets qui dérivent dans l'espace, tels que les épaves de vaisseau, les caissons de survie, ou les spationautes qui se sont détachés de leur vaisseau. Le nombre de module qu'occupe cet appareil varie selon la taille maximum des objets qu'il peut remorquer :

- 1 M : le rayon peut attirer tous les objets inférieurs à 100 m³.
 2 M : le rayon peut attirer un chasseur immobile.
 4 M : le rayon peut attirer une frégate immobile.

Modules d'armement

- 1 M : 10 tourelles de DCA de 4 rayons HS, ces tourelles sont montées sur des rails magnétiques parcourant la coque du vaisseau, leur permettant de se déplacer rapidement pour protéger les zones menacées.
 1 M : 5 tourelles lances missiles, possédant chacune 4 missiles, montées sur rails magnétiques.
 1 M : 3 tourelles lances torpilles, possédant chacune 5 torpilles en réserve, montées sur rails magnétiques.
 1 M : 1 tourelle de 4 rayons HS à haute densité de 20 000 km de portée montée sur rails magnétiques.
 4 M : 1 tourelle de 4 rayons HS à haute densité de 100 000 km de portée montée sur rails magnétiques.
 +1 M : Pour des tourelles rétractables, protégées des tirs et des regards lorsqu'elles sont dans la coque. On ajoute 1 M pour chaque groupe, tel que défini ci-dessus, que l'on désire pouvoir escamoter.

Energie

- 1 M : Réserve d'antimatière de 200 UE (unité d'énergie).
 1 M : Générateur à fusion nucléaire produit 20 UE par jour, autonomie 25 ans.
 1 M : Générateur à fission nucléaire produit 10 UE par jour, autonomie 2 ans.
 1 M : Accumulateur pour l'énergie produite par un générateur, il peut stocker une réserve de 100 UE.

Soute

- 1 M : possède une capacité de 200 m³.

Description du matériel embarqué à bord des vaisseaux

Cabine de pilotage : comprend la place nécessaire pour les pilotes et les appareillages de commande du vaisseau.

Si la cabine de pilotage est éjectable et sert de caisson de survie, elle sera éjectée du véhicule lors de la destruction du vaisseau. Elle peut être détruite lors de l'explosion du vaisseau si celui-ci encaisse des dommages supérieurs au total de ses points de structure plus les 20 points de structure de la cabine de secours.

Salle de haute technologie : Ce sont soit des salles de commandes pour les vaisseaux lourds (par exemple : pont principal, salle de commande de l'ordinateur, salle de commande de la centrale énergétique), soit des laboratoires (de biologie, de physique...), ou d'autres salles nécessitant des appareillages de haute technologie (comme une serre hydroponique, infirmerie). Ces salles fournissent des stations de travail pour 15 personnes.

Appartement privé : Petite cabine comprenant une chambre et une petite salle d'eau, c'est le confort spartiate des officiers militaires.

Chambre individuelle : Petite chambre, avec sanitaires collectifs.

Quartier d'habitation : Petite cabine pour 4 personnes, cela représente le minimum pour vivre dans un confort très spartiate, c'est à dire des lits superposés, sanitaires et réfectoires collectifs.

Salle de loisir : pour 20 personnes, comprenant des écrans de télévision diffusant des films, des jeux vidéo et autres attractions...

Bar : pour 20 personnes, la taverne du vaisseau lieu de détente et de rencontre après le service.

Gymnase : pour 5 personnes, entretenir sa forme est vital lors des longs voyages dans l'espace.

Salle de spectacle : pour 30 personnes, un écran géant diffuse les dernières attractions du moment.

Réserves de survie : comprennent l'oxygène, les rations de survie, l'eau et les appareils de ventilation.

Caisson de sauvetage cryogénique : pour une seule personne, ce caisson est éjecté du vaisseau après sa destruction ou sur commande. Il permet de maintenir en suspension cryogénique une personne pendant une durée de plusieurs centaines d'années, voir quelques milliers. La personne est conservée dans un état comateux, son corps étant «congelé» avec un rythme de vie ralenti (le vieillissement du métabolisme est cent fois plus lent). Le caisson est alimenté en énergie par les panneaux solaires qui sont fixés sur sa coque, il émet un signal radio permettant de le localiser dans un rayon de 5 millions de kilomètres.

Gravité artificielle : des générateurs de gravité artificielle dispersés dans le vaisseau permettent de générer une gravité dans le vaisseau, ainsi que d'atténuer les effets des brusques accélérations des vaisseaux lourds.

Robots de réparation : Chaque robot est soit assisté par ordinateur, cela implique que l'ordinateur du vaisseau maîtrise les connaissances nécessaires pour les réparations; soit il est guidé par un technicien, le technicien doit alors effectuer des jets d'informatiques en plus des jets de réparation (cf chapitre II). Lorsque le vaisseau est de grande taille (croiseur au minimum) les robots se déplacent librement dans les coursives pouvant alors intervenir sur tous les compartiments endommagés. Lorsque le véhicule est de petite taille le robot est installé définitivement dans un seul compartiment du vaisseau, il ne peut alors intervenir que dans ce compartiment. Les réparations effectuées par les robots se déroulent comme indiquées dans les règles pour ce type travail. La durée de la réparation est divisée par le nombre de robots travaillant sur celle-ci.

La salle de contrôle des robots regroupe la zone de stockage des robots, la zone de réparation de ceux-ci, ainsi que les terminaux de commande.

Il existe d'autres types de robots tel que les robots de combat, les robots infirmiers...

Ordinateur central : on construit l'ordinateur en suivant la procédure définie dans le chapitre II. On ajoute ensuite les systèmes de contrôles et de calculs nécessaires au bon fonctionnement du vaisseau. Ceux-ci utilisent un nombre de points de construction (points de construction d'ordinateur, cf chapitre II) égal à la taille du vaisseau en nombre de module.

Ordinateurs auxiliaires : ils permettent de remplacer des hommes d'équipage dans certaines fonctions, mais pour cela ils doivent être placés sous le contrôle de l'ordinateur central. Ils maîtrisent les compétences nécessaires à un niveau de 25 s'ils sont de technologie lunienne, de 20 s'ils sont de la CoMoP ou de 15 s'ils sont de mondes extérieurs ne coopérant pas avec la CoMoP. Rappel : les ordinateurs ne pourront jamais avoir une marge de réussite supérieure à 10.

Sondes embarquées : Ce sont des fusées à poudre contenant un véhicule radioguidé pouvant se déplacer sur terre (à l'aide de chenillette) et dans l'eau (le véhicule flotte, il possède une hélice et des ballasts pour éventuellement aller sous l'eau). Ce véhicule est parachuté lorsque la fusée atteint les hautes couches de l'atmosphère. Il contient différents appareils de mesure (caméra, micro, radar, infra-rouge, détecteur de mouvement, analyseurs...) qui renvoient toutes les données recueillies vers le vaisseau. Celles-ci peuvent permettre à un planétologue d'avoir les premières informations sur un monde sans y poser le pied.

L'électronique (Senseurs, communicateurs...)

Radars : détecte tout objet d'un volume supérieur à 10 m^3 . Le radar possède un niveau de détection variant de 1 à 20 et une portée pouvant être courte (5 000 km), moyenne (20 000 km), longue (100 000 km) et très longue (500 000 km, ce qui correspond à une très large orbite planétaire).

Brouilleurs de radar : cet appareillage donne un malus aux détections égal au niveau de la contre-mesure. Ce niveau varie de 0 à 15. Le volume qu'occupe cet appareil est fonction de celui du vaisseau.

Senseur : détecte les émissions d'énergie que ce soit sous la forme de chaleur ou de lumière, ainsi que les rayonnements (que ce soit des lasers, des R.H.S., ou des ondes radio). Le détecteur possède un niveau de 1 à 20, il ne peut avoir qu'une portée courte ou moyenne. Sur les véhicules légers peut être embarqué un système plus simple, ne décelant que les émissions d'infra-rouge.

Modificateur de la trace infra-rouge : cet appareil fournit un malus au détecteur infrarouge lorsque celui-ci essaye de détecter la trace du moteur (mais pas pour les rayons ou les autres émissions d'infrarouges). Le niveau de cet appareil varie de 0 à 15, le volume qu'il occupe est fonction de celui du moteur.

Senseur HS : cet appareil, à courte portée, permet de sonder l'hyperespace afin de déterminer les paramètres de saut HS. Cet appareil peut être utilisé pour lire la configuration de saut d'un vaisseau situé dans la portée de détection afin de déterminer sa destination potentielle.

Senseurs internes : cet appareil permet de déceler les sources de chaleur et éventuellement les personnes dans les coursives du vaisseau.

Gravimètre : cet appareil permet de déterminer la masse des objets, ce qui peut être une information intéressante pour évaluer le blindage d'un ennemi ou les ressources minières d'un astéroïde. Le niveau varie de 1 à 20, il fonctionne en portée moyenne.

Communicateurs radio : la portée de la radio peut être très longue (inférieur à 200 000 km), de 100 millions de kilomètres (cela correspond à la distance qui sépare le Soleil de Venus) ou de 5 milliards de kilomètres (distance Soleil, Pluton).

Communicateurs par onde lumineuse : la portée de ces ondes est au maximum très longue, elles peuvent être coupées par le passage d'un corps opaque (astéroïdes, vaisseaux, planètes).

Balise de communication non-E : elle permet d'envoyer des messages à destination d'une autre balise si celle-ci est à moins de 100 AL (année lumière) de distance.

Détecteurs d'onde radio, ce détecteur permet de déceler une onde radio passant dans les environs du vaisseau, ou une onde non-E reçue ou émise par une balise proche. Il possède un niveau compris entre 1 et 20, cette fonction peut aussi être accomplie par un senseur.

Capteur d'onde radio : cet appareillage permet de capter les ondes radios passant à proximité du vaisseau. Les ondes radios sont diffusées donc elles se promènent dans tout l'espace compris entre la source et la portée d'émission.

Brouilleur de message : cet appareil émet un rayonnement parasite qui facilite la détection des messages émis (bonus de 5 à la détection) par des éventuels détecteurs, mais qui les rend plus difficile à capter (malus pour les capteurs de 15).

Brouilleur d'onde radio : cet appareillage émet des ondes radios parasites permettant de brouiller l'ensemble des fréquences (sauf une ou deux pour pouvoir communiquer avec les autres vaisseaux de la flotte), cet appareil peut avoir deux portées, une courte ou une moyenne.

Parasiteur hyperspatial : cet appareil émet des parasites dans l'hyper-espace qui vont brouiller les messages non-E, provenant de toutes sources situées dans une portée longue.

Note : Toutes les portées indiquées ne sont valables que dans l'espace, dans l'atmosphère les portées sont fortement réduites. La portée dépendra de la densité de l'atmosphère. En première approximation on peut considérer que les portées sont divisées par 10 et ne peuvent excéder quelques milliers de kilomètres.

Moteurs

Les modules décrits précédemment ne sont valables que pour des moteurs spatiaux. Pour les **moteurs atmosphériques ou navals** l'occupation en module est divisée par 2 par rapport à un moteur spatial similaire, ceci n'est valable que pour les vaisseaux légers (chasseurs ou fréigates).

La Maniabilité s'ajoute à tous les jets de pilotage lors des combats spatiaux, que ce soit lors des manoeuvres, des esquives... Attention ce chiffre peut être différent en fonction des milieux (spatial, atmosphérique...).

Les vitesses atmosphériques ne sont pas identiques à celles qui se pratiquent dans l'espace, mais on retient le même niveau de vitesse pour les déplacements atmosphériques et spatiaux. La vitesse dans l'espace est égale au niveau multiplié par 100 km/s, en atmosphère elle est égale au niveau multiplié par 300 km/h et sous l'eau elle est égale au niveau multiplié par 3 km/h.

Accélération des moteurs : l'accélération représente le nombre de niveau, en plus ou en moins, dont peut varier la vitesse. L'accélération est égale à la maniabilité plus 1 divisée par 2, le résultat étant arrondi au supérieur et est au moins égal à 1 pour les vaisseaux lourds et 2 pour les vaisseaux légers.

Blindage de la coque

La coque peut être plus ou moins résistante selon les matériaux utilisés. Les deux types de matériaux existant sont : l'acier et le plastacier. Tous les chiffres de résistance sont indiqués en utilisant du plastacier, dans le cas contraire les points de structure sont divisés par 2, les coûts du blindage par 4, le coût de coque est réduit de 20 %.

Ecrans de protection

Les écrans ne pourront se régénérer que si le vaisseau ne subit aucun dommage durant le temps de régénération.

Armement

Les rayons H.S. sont des rayons de haute énergie qui se déplacent en hyper-espace mais qui restent contigus à notre espace (ils se situent entre les deux espaces). Ils se déplacent de façon instantanée et si un obstacle se trouve sur leur trajet ils le percutent en libérant leur énergie. Ces rayons nécessitent une importante consommation d'énergie lors de leur création, et leur portée reste faible (5 000 km) car l'énergie se dissipe rapidement dans l'hyper-espace.

Les R.H.S. peuvent être montés par groupe. Ils peuvent être installés dans l'alignement du vaisseau pour les chasseurs ou les frégates avec un maximum de 4 rayons, ou être montés sur des tourelles avec un maximum de 4 rayons par tourelle.

Les Rayons HS peuvent tirer chaque 3 secondes et leurs dommages seront de 1D10 avec un unique rayon, 1D20 avec 2 rayons, 1D20+1D10 avec 3 rayons et de 2D20 avec 4 rayons, à ces dommages se rajoute la différence entre la marge de réussite du tireur et du défenseur sur son esquive.

Les rayons H.S. à haute densité (R.H.S.H.D.) ont été inventés pour pouvoir atteindre des objectifs à plus longue portée, il en existe 2 types : à moyenne portée (20 000 km) et à longue portée (100 000 km).

Les R.H.S.D. peuvent être montés sur des tourelles de 4 rayons ou dans l'alignement d'un vaisseau léger avec un maximum de 4 rayons.

Les rayons à haute densité ne peuvent tirer que toutes les 6 secondes. Ils font autant de dommage que les R.H.S. dans la portée maximum, mais si la cible se situe dans une portée inférieure (il existe 3 niveaux de portée : courte, moyenne et longue) alors le nombre de dés de dommage est doublé.

Les torpilles sont des lourdes fusées possédant une importante charge d'anti-matière, mais elles n'ont qu'une faible vitesse et autonomie. Ce sont de redoutables engins contre les lourds vaisseaux, mais elles peuvent être facilement esquivées par les chasseurs ou les frégates.

Les dommages des torpilles sont de 2D100 points, elles se déplacent à une vitesse de 800 km/s pendant 3 secondes.

Les missiles sont des torpilles plus élancées et plus rapides, leur charge est beaucoup plus faible, mais elles sont assez efficaces contre les chasseurs et surtout contre les frégates.

Les dommages des missiles sont de 2D20 points, ils se déplacent à une vitesse de 5 000 km/s pendant 6 secondes.

Note : Il est possible d'accrocher aux rampes extérieures, à la place des torpilles ou des missiles, des réserves énergétiques de 4 UE qui, comme les torpilles, affecte un malus de 1 à la maniabilité du vaisseau.

Energie

Certaines des fonctions des vaisseaux sont gourmandes en énergie sur une période très courte, par exemple le générateur de saut hyperspatial, d'autres consomment l'énergie en continu, par exemple les moteurs du vaisseau.

Cette différence d'emplois des énergies a conduit à l'utilisation de deux types de sources d'énergie.

Un générateur de fusion nucléaire, ou éventuellement une autre centrale énergétique qui produit de l'énergie en continu pour alimenter le vaisseau et ses systèmes de propulsion.

Et une réserve d'énergie, qui se matérialise sous la forme d'accumulateurs d'énergie ou de réservoir d'eau et d'anti-matière. Le principe de la production d'énergie à partir de particules d'anti-matière est le suivant : une ou plusieurs particules d'anti-matière sont introduites dans un réservoir d'eau, au contact de la matière elles s'anéantissent produisant une importante quantité d'énergie qui va porter l'hydrogène et l'oxygène à incandescence.

Consommation d'énergie :

Saut hyper-spatial, l'énergie nécessaire ne peut être prise que dans les réserves, antimatière ou accumulateurs.

Tir des R.H.S., la consommation est de 0,25 UE par rayon, prise sur les réserves.

Tir des R.H.S.H.D. moyenne portée consomment 1 UE par rayon, prise sur les réserves.

Tir des R.H.S.H.D. longue portée consomment 4 UE par rayon, prise sur les réserves.

Rayon tracteur, consommation de 1 UE pour 1 module utilisé à tracter un objet pendant moins de 5 minutes.

Régénération des écrans de protection, consommation de 0,5 UE pour 1 point régénéré.

Maintient des écrans de protection, consommation de 1 UE / 100 points d'écran maintenu pendant 1 heure.

Moteurs spatiaux de vaisseaux légers, consommation de 0,01 UE pour 5 modules de moteur par jour.

Moteurs spatiaux de vaisseaux lourds, consommation de 0,1 UE pour 1 module de moteur par jour.

Boosters, consommation de 0,1 UE par module et par 3 secondes.

Message non-E, consommation de 1 UE par 5 minutes de message.

Parasitage de l'hyperespace, consommation de 1 UE pour 1 minute de brouillage.

Equipage, consommation de 0,1 UE pour 100 hommes par jour.

Générateur de gravité artificielle, consommation de 0,5 UE par jour et par module.

Lorsque les consommations sont indiquées par jour, l'énergie peut être directement prélevée sur la production des générateurs. Mais lorsque la consommation est indiquée pour une période inférieure, l'énergie devra être prélevée sur les réserves.

Les différences technologiques

Les modules définis précédemment sont ceux employés par l'Ordre des Missionnaires d'Azah bénéficiant de la technologie la plus pointue.

Pour les vaisseaux construits par d'autres chantiers spatiaux, les performances seront revues à la baisse :

Les chantiers des Cyrfills et de Xsx : Perte de 10 % des niveaux d'électronique, augmentation de 25 % des consommations en énergie des moteurs et des générateurs HS.

Les autres chantiers de la CoMoP et certains chantiers des mondes périphériques : perte de 15 % des niveaux d'électronique, perte de 10 % des performances des moteurs (vitesse et maniabilité), augmentation de 25 % des consommations des moteurs et générateurs HS.

Les chantiers des mondes périphériques ne collaborant pas avec la CoMoP : perte de 20 % des niveaux d'électronique, des performances des moteurs et des écrans, augmentation de 30 % de toutes les consommations d'énergie. Il leur est impossible d'utiliser des générateurs de fusion nucléaire à bord des vaisseaux et perte de 10 % des capacités de stockage de l'énergie.

Seul les chantiers spatiaux de Mars sont capables de construire des cuirassés de plus de 2 000 Modules.

Architecture des vaisseaux spatiaux

Chaque chantier de construction spatial possède sa propre façon de construire des vaisseaux, mais on peut définir certaines règles communes.

Un chasseur est généralement compris dans un volume de 20 mètres de long par 5 mètres de cotés, une frégate dans un volume 40 mètres de long par 10 mètres de cotés.

Un croiseur peut mesurer jusqu'à 500 mètres de long et 30 mètres de diamètre, un cuirassé peut atteindre les 2 kilomètres de long pour plusieurs centaines de mètres de diamètre.

Les moteurs sont situés à l'arrière du vaisseau, généralement séparés de la coque et installés à l'extrémité de poutres de quelques mètres de long afin d'éviter d'endommager la coque en cas d'explosion.

Les générateurs d'écrans et les appareils de détection sont installés à la périphérie de la coque.

Les générateurs HS sont installés au centre du vaisseau.

Les générateurs de gravité artificielle sont répartis en petites unités sur la partie «basse» du vaisseau.

Les quartiers d'habitations et de commandes sont placés au centre du vaisseau, ils sont découpés en différents ponts et caissons pouvant chacun assurer la survie de l'équipage de façon autonome lors de la fermeture des parois étanches.

Il est possible de ne pas entièrement équiper un vaisseau lors de sa fabrication et de laisser des modules libres pour de futurs équipements, ou éventuellement de changer d'anciens modules contre de nouveaux. Le coût des nouveaux modules sera alors 20 % plus chère à cause de la difficulté de l'installation et les anciens modules seront définitivement perdus, le prix de leur revente couvrira le coût de leur désinstallation.

Il est possible d'augmenter la taille du vaisseau en nombre de modules. Le rajout de nouvelles sections au vaisseau entraîne l'occupation de 10 % (arrondi au supérieur) des modules rajoutés afin d'assurer les connections entre les anciens et les nouveaux modules.

L'équipage minimum d'un vaisseau

L'équipage d'un vaisseau dépend de sa taille et de la nature des équipements embarqués.

Si l'équipage minimum n'est pas respecté des avaries peuvent se produire à bord par manque de maintenance et d'attention.

Une personne peut occuper un poste d'équipage si elle en maîtrise les compétences à un niveau supérieur à 15.

Les ordinateurs auxiliaires peuvent remplacer une partie des membres d'équipage s'ils possèdent les compétences utilisées pour ces postes ainsi qu'une intelligence supérieure à 15. L'ordinateur central coordonnant les actions des ordinateurs auxiliaires devra aussi maîtriser les compétences impliquées.

Si un équipement nécessitant un poste d'équipage se trouve à bord d'un vaisseau lourd il devra y avoir au moins 1 personne de cette catégorie embarquée.

Pour les vaisseaux légers le nombre de module indiqué sera multiplié par 5 et le poste ne sera nécessaire que si le nombre minimum de module pour un membre d'équipage est à bord du vaisseau léger.

L'équipage minimum est :

- 1 capitaine pour les vaisseaux lourds (Commandement, pilotage et combat spatial, toutes les techniques).
- 1 lieutenant à bord des vaisseaux lourds lorsque l'équipage dépasse les 30 membres et un deuxième lieutenant lorsque l'équipage est supérieur à 100 personnes (Commandement, pilotage spatial).
- 1 pilote (Pilotage et combat spatial).
- 1 navigateur, si un générateur de saut hyper-spatial est à bord du vaisseau, pour les vaisseaux légers ce poste peut être occupé par le pilote (Astronomie, connaissance hyper-espace et pilotage H.S.).
- 1 informaticien, par module d'ordinateur (Informatique).
- 1 roboticien par 100 robots embarqués (Informatique, technique électronique et mécanique).
- 1 médecin, s'il y a plus de 10 personnes embarquées. Si le nombre de personne à bord du vaisseau dépasse 50, l'équipage doit comprendre 1 médecin pour 50 personnes. (Biologie, zoologie et soin des humanoïdes).
- 1 technicien de maintenance, pour 10 Modules d'équipage, cela comprend les salles de haute technologie et les quartiers d'habitation et de loisir (Technique mécanique).
- 1 technicien motoriste, pour 10 Modules de moteurs. (Connaissance énergie et technique énergie).
- 1 technicien générateur, pour 5 Modules de générateurs (Antigrav, H.S. et écrans), chaque générateur est traité séparément car à chaque type de générateur est associé un type de technicien (Connaissance énergie, H.S. et technique énergie).
- 1 électronicien, pour 3 Modules d'électronique. (Connaissance électronique et technique électronique).
- 1 armurier pour 5 Modules d'armement, pour surveiller les armements. (Connaissance armement et technique armement).

1 énergétique, pour 10 Modules de réserve ou accumulateurs, et pour 5 Modules de générateur d'énergie (Connaissance énergie et technique énergie).

1 technicien pour surveiller les véhicules embarqués pour 50 Modules de véhicules légers embarqués (Technique énergie, armement, électronique et mécanique).

1 technicien rayon tracteur, pour 1 Module de rayon tracteur (Connaissance énergie et technique énergie).

Cet équipage devra être augmenté de 25 % dans le cas d'un vaisseau opérationnel 24 heures sur 24. Pour les grosses unités il faudra rajouter des postes d'officiers, dans les petites unités de croiseur ceux-ci effectuent les tâches de techniciens.

Le coût de la construction des vaisseaux

Nous allons évaluer le prix de la construction des vaisseaux commandés en petite quantité et construits par des chantiers spatiaux compétents.

En vertu de la loi contre la piraterie aucun individu n'est autorisé à avoir un vaisseau armé dans l'espace de la CoMoP, aucun chantier de la Communauté ne construira un vaisseau armé pour un individu non autorisé. Mais dans les mondes extérieurs ceci est possible...

Les prix donnés par modules ne sont valables que pour les vaisseaux légers, pour les vaisseaux lourds ils seront à multiplier par 10. Le coût d'un vaisseau est :

- pour la coque de base, égal au nombre de Modules multiplié par 20 000 K.
- pour le poste de pilotage et les salles de haute technologie, égal au nombre de Modules de ces salles multiplié par 30 000 K.
- pour les quartiers d'habitations et de loisirs, égal au nombre de Modules multiplié par 5 000 K.
- pour les caissons de sauvetages, 50 000 K le caisson.
- pour les ordinateurs, 300 000 K par Module au minimum.
- pour les robots de réparation, 20 000 K le robot.
- pour l'électronique, égal au nombre de Modules des appareils électroniques multiplié par 200 000 K.
- pour les moteurs et les boosters, égal au nombre de Modules multiplié par 50 000 K.
- pour les sondes, 100 000 K la sonde.
- pour les générateurs (antigrav, gravité artificielle, saut H.S. et écrans), égal au nombre de Modules multiplié par 100 000 K.
- pour le renforcement de la coque, égal au nombre de Modules multiplié par 10 000 K.
- pour les infrastructures des véhicules embarqués, égal au nombre de Modules multiplié par 10 000 K.
- pour les armements, le prix est le prix légal inter-gouvernemental. (sur le marché noir ils peuvent tripler), égal au nombre de Modules multiplié par 100 000 K.
- pour les générateurs à fusion, égal au nombre de Modules du générateur multiplié par 100 000 K.
- pour les générateurs à fission, égal au nombre de Modules du générateur multiplié par 20 000 K.
- pour les accumulateurs, égal au nombre de Modules des accumulateurs multiplié par 20 000 K.
- pour les réserves d'énergie A.M., 1 UE coûte 1 000 K.
- pour les réserves de survie, 1 jour de réserve coûte 50 K.

IV.4 - Quelques exemples de vaisseau

L'étoile pourpre, est un vaisseau construit par les chantiers de Mars. C'est le chasseur de base de l'armée des Missionnaires. Sa principale qualité est une bonne défense.

Chasseur de 20 Modules

1 M : 1 pilote dans une cabine de survie éjectable,

- un ordinateur CalcNav
et 2 jours de réserve de survie.
- 1 M : 1 radar de 5 000 km de portée de niveau 15
et une radio de 200 000 km de portée.
- 6 M : 3 moteurs de propulsion, niveau de vitesse : 14.
- 3 M : 3 moteurs de manoeuvrabilité, maniabilité +1
- 2 M : 2 boosters, niveau de vitesse +30.
- 1 M : 4 rayons HS montés dans l'alignement du vaisseau
et 4 leurres.
- 1 M : 4 missiles sur une rampe intérieure.
- 1 M : renforcement de la structure de la coque. Points de structure : 40
- 3 M : 60 points de protection avec une capacité de régénération de 12 points / 3 secondes.
- 1 M : 10 UE en réserve sous forme d'antimatière.

La griffe du loup, chasseur très maniable construit par les chantiers de Mars spécialement pour les pilotes d'élites des Missionnaires : Les Loups Rouges.

Chasseur de 12 Modules

- 1 M : 1 pilote dans une cabine de survie éjectable,
un ordinateur CalcNav
et 2 jours de réserve de survie.
- 1 M : 1 radar de 5 000 km de portée de niveau 15
et une radio de 200 000 km de portée.
- 4 M : 2 moteurs de propulsion, niveau de vitesse : 11.
- 3 M : 3 moteurs de manoeuvrabilité, maniabilité +5
- 1 M : 3 rayons HS montés dans l'alignement du vaisseau,
1 support extérieur.
et 2 leurres.
Points de structure : 18
- 1 M : 30 points de protection avec une capacité de régénération nulle.
- 1 M : 10 UE en réserve sous forme d'antimatière.

L'ermite guerrier, frégate de reconnaissance fabriquée par les chantiers de Mars pour les forces militaires de l'Ordre des Missionnaires d'Azah.

Frégate de 50 Modules

- 2 M : 2 pilotes dans une cabine de survie éjectable,
un ordinateur CalcNav
et 5 jours de survie pour 2 personnes.
- 2 M : 1 radar de 20 000 km de portée de niveau 15
et une radio de portée de 200 000 km.
- 4 M : 1 senseur de 20 000 km de portée de niveau 10.
- 1 M : 1 senseur HS de 5 000 km de portée de niveau 10.
- 1 M : 1 capteur d'ondes radio de niveau 15.
- 8 M : 4 moteurs de propulsion, niveau de vitesse : 10.
- 3 M : 3 moteurs de manoeuvrabilité, maniabilité -14.
- 3 M : 3 boosters, niveau de vitesse +20.
- 5 M : Moteur antigrav
- 3 M : 1 générateur HS. Consommation : 15 UE / saut.
- 1 M : 4 rayons HS montés dans l'alignement du vaisseau
et 4 leurres.
- 1 M : 1 tourelle de 4 rayons HS.
- 1 M : 4 missiles sur une rampe intérieure.

- 1 M : 2 torpilles sur une rampe intérieure.
Points de structure : 75
- 6 M : 120 points de protection avec une capacité de régénération de 24 points / 3 secondes.
- 8 M : 80 UE en réserve sous forme d'antimatière.

L'ange noir, vaisseau furtif utilisé par le S.R.A.A. pour traverser discrètement les systèmes de détection.

Frégate de 40 Modules

- 2 M : 2 pilotes dans une cabine de survie éjectable,
un ordinateur CalcNav
et 5 jours de survie pour 2 personnes.
- 1 M : 1 radar de 5 000 km de portée de niveau 15
et une radio de 200 000 km de portée.
- 1 M : 1 senseur HS de 5 000 km de portée de niveau 10.
- 8 M : Brouilleur de radar de niveau 15.
- 6 M : Modification de la trace infra-rouge de niveau 15.
- 6 M : 3 moteurs de propulsion, niveau de vitesse : 8.
Maniabilité -15.
- 4 M : Moteur antigrav
- 2 M : 1 générateur HS. Consommation : 10 UE / saut.
- 1 M : 1 tourelle de 4 rayons HS.
Points de structure : 60
- 2 M : 60 points de protection avec une capacité de régénération nulle.
- 6 M : 60 UE en réserve sous forme d'antimatière.
- 1 M : 1 soute de 10 m³

Il existe d'autres versions de l'ange noir, le moteur antigrav et la soute étant remplacés par des appareils de détection ou de l'armement.

L' équipage de l'ange noir:

- 1 Pilote navigateur
- 1 Electronicien artilleur

Le Cyrfill, croiseur fabriqué par les chantiers de Cyrfill 1, c'est l'un des vaisseaux les plus utilisés dans la Confédération. Il existe en version civile ou militaire.

Le Cyrfill W (Militaire)

Croiseur de 150 Modules

Equipage : 22 M

- 5 M : 5 salles de haute technologie (pont principal, salle des moteurs, salle des techniciens, infirmerie, salle des artilleurs et armuriers).
- 1 M : 2 appartements privés.
- 1 M : 4 chambres individuelles.
- 4 M : Quartier d'habitation pour 48 personnes.
- 2 M : 1 salle de loisir pour 20 personnes et 1 bar pour 20 personnes.
- 1 M : 1 gymnase pour 5 personnes.
- 1 M : 1 salle de spectacle pour 30 personnes.
- 3 M : 30 jours de réserve de survie pour 50 personnes et cuisines.
- 2 M : 80 caissons de sauvetage cryogénique.
- 2 M : Générateur de gravité artificielle.

Ordinateur : 3 M

- 1 M : Un ordinateur central de haute performance avec une petite salle de commande.
- 1 M : 1 ordinateur auxiliaire d'artillerie pour 60 tourelles.

1 M : 1 centre de commande pour 70 robots de réparation, 10 infirmiers et 20 de combat.

Electronique : 9 M

½ M : 1 radio de 100 millions km de portée.

½ M : 1 communicateur d'onde lumineuse de 500 000 kilomètres de portée.

½ M : 1 brouilleur de messages.

½ M : 1 capteur de message radio de niveau 13.

3 M : 1 Radar de 500 000 km de portée et de niveau 13.

2 M : 1 senseur de 20 000 km de portée et de niveau 18.

1 M : 1 senseur HS de 20 000 km de portée et de niveau 18.

1 M : 1 gravimètre de niveau 18.

Locomotion : 64 M

59 M : 4 moteurs de propulsion, niveau de vitesse : 5.

5 M : 1 générateur HS. Consommation : 310 UE / saut.

Protection : 4 M

275 points de structure

4 M : 400 points de protection avec une régénération de 40 points par 6 secondes.

Vaisseaux embarqués : 8 M

8 M : 2 vaisseaux légers de 20 M dans des berceaux.

Armement : 25 M

5 M : 50 tourelles de DCA de 4 rayons HS sur rails magnétiques.

4 M : 20 tourelles lances missiles possédant chacune 4 missiles.

4 M : 12 tourelles lances torpilles possédant chacune 5 torpilles.

4 M : 4 tourelles de 4 rayons HS à haute densité de 20 000 km de portée.

8 M : 2 tourelles de 4 rayons HS à haute densité de 100 000 km de portée.

Energie : 15 M

15 M : 3 000 UE en réserve sous forme d'antimatière.

Consommation d'énergie

Equipage 50 personnes : 0,05 UE / jour

Gravité artificielle : 1 UE / jour

Moteurs : 7.5 UE / jour

Saut HS : 310 UE / saut

L'équipage du Cyrfill

2 officiers : 1 capitaine et 1 lieutenant

1 pilote

1 navigateur

2 informaticiens

1 roboticien

1 médecin

2 techniciens de maintenance

6 techniciens motoriste

2 techniciens générateurs (1 pour l'H.S. et 1 pour les écrans)

3 électroniciens

5 armuriers

2 énergéticiens

1 technicien pour les véhicules embarqués

Total : 29

7 +25 % poste de nuit

2 pilotes pour les vaisseaux légers

10 artilleurs

Total : 48

Le Cyrfill D (Civil)

Croiseur de 150 Modules

Equipage : 18 M

- 3 M : 3 salles de haute technologie (pont principal, salle des techniciens, infirmerie).
- 1 M : 2 appartements privés.
- 1 M : 4 chambres individuelles.
- 4 M : Quartier d'habitation pour 48 personnes.
- 3 M : 10 jours de réserve de survie pour 150 personnes et cuisines.
- 4 M : 160 caissons de sauvetage cryogénique.
- 2 M : Générateur de gravité artificielle.

Passagers : 69 M

- 10 M : 10 appartements privés de luxe.
- 48 M : 96 appartements privés.
- 2 M : 1 salle de loisir pour 40 personnes.
- 3 M : 1 bar et restaurant pour 60 personnes.
- 4 M : 1 gymnase pour 20 personnes.
- 2 M : 1 salle de spectacle pour 60 personnes.

Ordinateur : 1 M

- 1 M : Un ordinateur central de haute performance avec une petite salle de commande.

Electronique : 2 M

- ½ M : 1 radio de 100 millions km de portée.
- ½ M : 1 senseur de 5 000 km de portée de niveau 18.
- 1 M : 1 Radar de 100 000 km de portée et de niveau 13.

Locomotion : 36 M

- 31 M : 4 moteurs de propulsion, niveau de vitesse : 2.
- 5 M : 1 générateur HS. Consommation : 310 UE / saut.

Protection : 0 M

275 points de structure

Vaisseaux embarqués : 8 M

- 8 M : 2 navettes de 20 M dans des berceaux.

Energie : 11 M

- 6 M : 1 générateur à fission nucléaire de 120 UE/jour.
- 5 M : Accumulateurs de 500 UE.

Soute : 5 M

- 5 M : Soute de 1 000 m³

Consommation d'énergie

- 150 personnes : 0,15 UE / jour
- Gravité artificielle : 1 UE / jour
- Moteurs : 4.5 UE / jour
- Saut HS : 310 UE / saut

L'équipage :

- 2 officiers, 1 capitaine et 1 lieutenant
- 1 pilote
- 1 navigateur
- 1 informaticien
- 1 roboticien
- 3 médecins
- 9 techniciens de maintenance
- 7 techniciens motoristes
- 1 technicien générateur H.S.
- 1 électronicien
- 2 énergéticiens
- 1 technicien pour les véhicules embarqués
- 2 pilotes de navette
- 2 cuisiniers
- 20 hôtesses

Total : 54 personnes

Analyse économique du coût d'un transporteur de type Cyrfill D sur une ligne fréquentée

Prix d'achat du vaisseau 80 millions de Kirialis

Durée de vie moyenne d'un tel appareil exploité commercialement : 8 ans soit 80 mois

Frais d'amortissement : 1 million de K / mois

Coût annuel de l'entretien d'un vaisseau exploité commercialement : 20 % du prix d'achat

Entretien : 1.6 millions de K / mois

Coût de l'exploitation du vaisseau

Salaire de l'équipage : 100 000K / mois

Consommations diverses : 300 000 K / mois

Nombre de saut par mois : 10

On obtient donc un coût moyen par saut de 300 000 K

Le remplissage d'un tel vaisseau est en moyenne de 100 passagers

Donc on obtient un coût par passager de 3 000 K, auquel on ajoute les frais financiers, les profits, les frais de promotions, les taxes, etc., cela nous conduit à un supplément de 20 %.

On obtient un prix moyen du billet de **3 600 K par saut** sur une ligne fréquentée.

Le vagabond IV, le plus gros vaisseau d'exploration stellaire utilisé par l'Ages. Ce vaisseau offre un confort et un équipement adéquates aux longues missions d'exploration scientifique. Il est très apprécié des scientifiques de l'Ordre. Il a été construit à plus de 5 000 exemplaires.

Croiseur de 250 Modules

Equipage : 65 M

10 M : 10 salles de haute technologie (pont principal, salle des moteurs et d'électronique, salle des techniciens, infirmerie, salle des artilleurs et armuriers, 5 laboratoires).

10 M : 20 appartements privés.

23 M : 92 chambres individuelles.

2 M : 1 salle de loisir pour 40 personnes.

2 M : 1 bar pour 40 personnes.

4 M : 1 gymnase pour 20 personnes.

2 M : 1 salle de spectacle pour 60 personnes.

6 M : 30 jours de réserve de survie pour 100 personnes et cuisines.

3 M : 120 caissons de sauvetage cryogénique.

3 M : Générateur de gravité artificielle.

Ordinateur : 3 M

1 M : Un ordinateur central de haute performance avec une petite salle de commande.

1 M : 1 ordinateur auxiliaire d'artillerie pour 60 tourelles.

1 M : 1 centre de commande pour 70 robots de réparations, 10 infirmiers et 20 de combat.

Electronique : 27 M

5 M : 1 radio de 5 milliards de kilomètres de portée.

½ M : 1 communicateur à ondes lumineuses de 500 000 kilomètres de portée.

10 M : 1 balise de communication non-E.

½ M : 1 capteur de message radio de niveau 20.

6 M : 1 Radar de 500 000 km de portée et de niveau 20.

2 M : 1 senseur de 20 000 km de portée et de niveau 20.

2 M : 1 senseur HS de 20 000 km de portée et de niveau 20.

1 M : 1 gravimètre de niveau 20.

Locomotion : 48 M

38 M : 4 moteurs de propulsion, niveau de vitesse : 1.

10 M : Générateur de saut H.S. Consommation : 500 UE / saut.

Protection : 10 M

375 points de structure

10 M : 1 000 points de protection avec une régénération de 100 points par 6 secondes.

Vaisseaux embarqués : 43 M

16 M : 4 vaisseaux légers de 20 M dans des berceaux.

20 M : 2 vaisseaux légers de 50 M dans des berceaux.

3 M : 40 sondes embarquées.

4 M : Rayon tracteur pouvant attirer une frégate

Armement : 14 M

3 M : 30 tourelles de DCA de 4 rayons HS sur rails magnétiques.

5 M : 25 tourelles lances missiles possédant chacune 4 missiles.

2 M : 2 tourelles de 4 rayons HS à haute densité de 20 000 km de portée.

4 M : 1 tourelle de 4 rayons HS à haute densité de 100 000 km de portée.

Energie : 42 M

12 M : Générateur à fission, 240 UE/jour

15 M : Accumulateur 1 500 UE.

10 M : 2 000 UE en réserve sous forme d'antimatière.

Soute : 5 M

5 M : 1 000 m³ de capacité.

Consommation d'énergie

Equipage 100 personnes : 0,1 UE / jour

Gravité artificielle : 1.5 UE / jour

Moteurs : 4 UE / jour

Saut HS : 500 UE / saut

L'équipage du Vagabond IV

3 officiers : 1 capitaine et 2 lieutenants

1 pilote

1 navigateur

2 informaticiens

1 roboticien

2 médecins

4 techniciens de maintenance

4 techniciens motoriste

4 techniciens générateurs (2 pour l'H.S. et 2 pour les écrans)

9 électroniciens

3 armuriers

5 énergéticiens

4 techniciens pour les véhicules embarqués

6 pilotes pour les vaisseaux légers

5 artilleurs

10 hommes de troupe

36 scientifiques

Total : 100

La louve, vaisseau de commandement et porte-aéronefs utilisé par l'armée de l'Ordre des Missionnaires. 20 de ses vaisseaux sont actuellement en service, servant de vaisseaux porte étendards à la Formoc et à l'Ordre.

Cuirassé de 4 000 Modules

Equipage : 424 M

40 M : 40 salles de haute technologie (pont principal, 4 salles des moteurs, salle de l'électronique, salle des techniciens, 2 infirmeries, 8 salles des générateurs, 6 salles d'énergie, 4 salles des véhicules embarqués, 9 salles des artilleurs et armuriers, 3 laboratoires).

5 M : 10 appartements privés.

100 M : 400 chambres individuelles.

64 M : 1 quartier d'habitation pour 768 personnes.

20 M : 1 salle de loisir pour 400 personnes

30 M : 3 bars pour 600 personnes.

20 M : 1 gymnase pour 100 personnes.

- 20 M : 1 salle de spectacle pour 600 personnes.
- 60 M : 30 jours de réserve de survie pour 1000 personnes et cuisines.
- 25 M : 1 000 caissons de sauvetage cryogénique.
- 40 M : Générateur de gravité artificielle.

Ordinateur : 13 M

- 1 M : Un ordinateur central de haute performance avec une petite salle de commande.
- 7 M : Ordinateurs auxiliaires d'artillerie (420 postes).
- 5 M : 5 centre de commande pour 100 robots de combat, 100 infirmiers et 300 de réparation.

Electronique : 44 M

- 5 M : 1 radio de 5 milliards de kilomètres de portée.
- ½ M : 1 communicateur à ondes lumineuses de 500 000 kilomètres de portée.
- 10 M : 1 balise de communication non-E.
- ½ M : 1 capteur de message radio de niveau 20.
- 6 M : 1 Radar de 500 000 km de portée et de niveau 20.
- 2 M : 1 senseur de 20 000 km de portée et de niveau 20.
- 2 M : 1 senseur HS de 20 000 km de portée et de niveau 20.
- 10 M : Senseurs internes de niveau 20.
- 1 M : 1 gravimètre de niveau 20.
- 5 M : 1 parasiteur hyperspatial.
- ½ M : 1 brouilleur de messages.
- 1 M : 1 brouilleur d'ondes radio de 20 000 km de portée et de niveau 20.

Locomotion : 735 M

- 600 M : 10 moteurs de propulsion, niveau de vitesse : 1.
- 135 M : Générateur de saut H.S. Consommation : 6 750 UE / saut.

Protection : 600 M

- 7 500 points de structure
- 600 M : 60 000 points de protection avec une régénération de 600 points par 6 secondes.

Vaisseaux embarqués : 1219 M

- 200 M : 2 pistes d'appontage protégées.
- 240 M : 2 hangars contenant 6 meutes de 10 chasseurs de 10 Modules.
- 420 M : 2 hangars contenant 6 meutes de 10 chasseurs de 20 Modules.
- 300 M : 2 hangars contenant 20 frégates de 50 Modules.
- 70 M : 2 hangars contenant 10 navettes de 20 M.
- 8 M : 2 rayons tracteurs pour frégates.
- 1 M : 10 sondes embarquées.

Armement : 115 M

- 40 M : 400 tourelles de DCA de 4 rayons HS sur rails magnétiques.
- 10 M : 50 tourelles lance-missiles possédant chacune 4 missiles.
- 5 M : 15 tourelles lance-torpilles possédant chacune 5 torpilles.
- 20 M : 20 tourelles de 4 rayons HS à haute densité de 20 000 km de portée.
- 40 M : 10 tourelles de 4 rayons HS à haute densité de 100 000 km de portée.

Energie : 850 M

- 500 M : Accumulateurs de 50 000 UE.
- 250 M : Générateur à fusion nucléaire produisant 5 000 UE / jour.
- 100 M : 20 000 UE en réserve sous forme d'antimatière

Consommation d'énergie

- Equipage 1000 personnes : 1 UE / jour
- Gravité artificielle : 20 UE / jour
- Moteurs : 60 UE / jour
- Saut HS : 6 750 UE / saut

L'équipage de la Louve

- 3 officiers : 1 capitaine et 2 lieutenants
- 1 pilote
- 1 navigateur

5 informaticiens
5 roboticiens
20 médecins
42 techniciens de maintenance
60 techniciens motoristes
162 techniciens générateurs (34 pour l'H.S. et 80 pour les écrans)
14 électroniciens
23 armuriers
110 énergéticiens
60 techniciens pour les véhicules embarqués
Total : 506
127 : +25 % poste de nuit
150 pilotes pour les vaisseaux légers
100 artilleurs
200 hommes de troupes
Total : 1083

IV.5 - Les voiliers solaires

Il existe des vaisseaux propulsés par des immenses voiles se déplaçant grâce aux émissions des photons provenant des étoiles, ceux-ci viennent frapper les voiles et leur transmettent une partie de leur énergie. Leur vitesse ne peut dépasser les 2 000 km/h et nécessitent des kilomètres carrés de voiles, ce qui rend difficile toute exploitation commerciale de ce procédé. Seul quelques artistes les utilisent. Des régates de voiliers solaires sont organisées dans certains systèmes stellaires.

D'après certains récits, un peuple assez peu connu "Les fils des étoiles" se déplacerait à travers l'espace à bord d'une immense flotte de 200 000 voiliers de grandes tailles. Ils auraient fui leur planète qui allait être détruite, et continueraient à parcourir l'espace à bord de leurs voiliers solaires.

V - LA VIE QUOTIDIENNE DANS LES MONDES DEVELOPPES

«La vie quotidienne des habitants de nos mondes reste semblable à celle qui existait avant la découverte des voyages spatiaux. Certains mondes ont des sociétés originales, mais la majorité des mondes ont adopté, avec des variantes dépendants de la société, le modèle de capitalisme théocratique (capithéo) développé par la Lune. Celui-ci se base sur deux fondements : le désir de possession et de pouvoir hérité du capitalisme, en y ajoutant une pointe d'humanisme découlant des principes d'Azah.»

Jocos At, Président de l'état de Babylonia

V.1 - L'argent

L'argent est l'un des fondements de la société, celui-ci se doit de circuler rapidement, d'être très stable et d'offrir une confiance totale à l'ensemble des mondes de la communauté. Le Kirialis (abréviation K) offre l'ensemble de ces avantages. Il a été mis en service, il y a plus de 3 000 ans, par les habitants de Kirial dans un but de stabilité. Il a été gagé, au début de l'ère nouvelle, sur les immenses richesses de ce monde.

L'argent circule par l'intermédiaire des cartes de crédit. Les transactions pécuniaires s'effectuent sur les bornes d'échange monétaire (la plus part des commerces en ont une) qui sont quasiment inviolables. Lors d'une transaction chacune des personnes introduit sa carte de crédit dans la borne. Celle-ci compare l'identité des personnes effectuant la transaction avec celle des possesseurs des cartes. Pour cela elle relève des empreintes physiologiques et les compare avec les données disponibles dans le réseau d'informations de l'InterBanco à laquelle elle est reliée. Elle signale immédiatement tout problème d'identification, indique si la somme requise est disponible sur le compte du payeur. Elle peut demander un complément d'information si l'une des personnes a déjà eu des problèmes avec la justice. Si tout est en ordre elle enregistre le transfert monétaire.

Le Kirialis a une valeur qui correspond à peu près à 10 Francs français (une des anciennes unités terriennes). Le salaire minimum est de 500 K par mois, un technicien débutant ainsi qu'un vieux fonctionnaire gagnent 1 000 K par mois, un mercenaire gagne de 1 000 à 5 000 K par mois.

Un des mots d'argot le plus utilisé pour désigner le Kirialis est Kuros.

V.2 - Les communications

L'ensemble des mondes développés, ainsi que les principaux mondes extérieurs, sont connectés au réseau de communication non-E. Ce réseau est composé d'un ensemble de balises de communication non-E (émettant des ondes non-Einsteinienne, c'est à dire dépassant la vitesse de la lumière, car circulant dans l'Hyperespace). Chacune des balises permet l'envoi de messages de façon quasi instantanée à une autre balise non-E située à moins de 100 A.L. Pour les messages d'une plus longue portée des relais sont effectués entre les différentes balises.

Tout type de message peut être véhiculé au travers du réseau et ceci quelle que soit leur forme (parlé, écrit, vidéo, holo...). Le tarif est unique, la CoCom (La Compagnie de Communication) facture 50 K pour 5 minutes et par balises nécessaires à la transmission du message (la balise d'émission, celle de réception ainsi que les balises relais sont facturées). Le décalage temporel de la communication est de 15 secondes par balises utilisées.

Au niveau d'une planète les messages peuvent être transmis de plusieurs façons. Soit la personne utilise une cabine de communication reliée au réseau de communication planétaire (et donc, éventuellement, reliée à la balise non-E s'il y en existe une). Soit elle possède un appareil de transmission et elle peut alors se connecter au réseau de communication modulaire si celui-ci est compatible avec le matériel qu'elle possède. Les tarifs d'une communication planétaire sont variables mais généralement proche de 1 K pour 1 minute.

Les appareils de transmission

- **Le téléphone modulaire**, c'est l'appareil le plus utilisé. Il émet à une portée courte (5 km) mais se connecte sur les bornes de communication qui se trouvent dans sa portée et qui transmettent le message au réseau planétaire de communication. Il n'est donc utilisable que dans les régions ayant une haute densité de bornes de communication, c'est à dire

dans les métropoles ou sur les planètes riches. Il transmet les messages sonores et vidéo sous forme numérique, son poids est de 0.5 kg et coûte 50 K.

- **Le RadioCom**, cet appareil transmet les messages sonores et vidéo sur une portée de 100 km il pèse 2 kg et se connecte aux bornes de communication et coûte 100 K.

- **Le MégaCom**, cet appareil transmet tout type de message sur une portée planétaire. La portée est uniquement limitée par la forme sphérique de la planète, sans un relais par satellite la balise ne peut pas porter plus loin qu'une distance égale au rayon planétaire. Il comprend d'une antenne parabolique qui doit être dépliée pour l'émission des messages vers un corps en orbite. Il pèse 10 kg et coûte 1 000 K.

V.3 - Le logis et les loisirs

«Le système social influe sur le mode de logement. Ainsi dans les mondes collectivistes tel que la république d'Ouar, où les familles sont composées de plusieurs hommes et femmes, le logement est constitué d'une seule grande pièce commune ouverte à l'extérieur et ne préservant que très partiellement l'intimité des individus. Sur les mondes riches, tel que le Royaume des Cyrfills ou Luna, l'habitat des personnes s'intègre dans de gigantesques bâtiments qui s'étendent sur plusieurs centaines d'étages. Ils abritent, en plus des habitations, des bureaux, des commerces et l'ensemble des services fournis habituellement dans les mégapoles traditionnelles. Ces bâtiments sont reliés entre eux par un réseau de tapis roulant, mais la majorité des habitants ne sortent que très rarement de ceux-ci.»

Prêtre Adam S. Jogher, «Lettre aux urbanistes»

- **La carte d'identité électronique** : cette carte possédée par tous les individus vivant dans la communauté contient une foule de renseignements sur son possesseur. Ceux-ci sont classés par niveaux d'information :

Niveau 0 : Nom, prénom, numéro d'identification, adresse, informations médicales de premières nécessités (groupe sanguin...).

Niveau 1 : En plus des informations précédentes : date de naissance, filiation, métier actuel, casier judiciaire et informations médicales (elle n'indique pas la nature des mutations mais indique si la personne est issue d'un laboratoire génétique et si elle possède des pouvoirs psychiques).

Niveau 2 : les informations de niveau 1 sur les membres de sa famille, ainsi que les mutations génétiques, les folies et phobies, toutes les activités professionnelles passées et actuelles.

Le niveau 0 est accessible pour toutes personnes accréditées, c'est à dire les infirmiers, les policiers, etc.

Le niveau 1 n'est accessible qu'aux médecins et aux officiers des forces de l'ordre.

Le niveau 2 n'est accessible que sous autorisation judiciaire et pour une action ponctuelle.

- **La nourriture** : dans l'espace ou dans les mondes surpeuplés la nourriture est souvent synthétique. Suivant le degré d'importance qu'affecte la société à l'acte de manger, cette nourriture synthétique peut avoir une multitude de goût ou de forme. La Nutripâte utilisé par les Missionnaires se présente invariablement sous la forme d'une pâte marron possédant un goût sucré. Un repas synthétique coûte de 1 à 50 K.

- **Mur d'images** : équivalent à la télévision du XX^{ème} siècle ce mur diffuse sur une surface rectangulaire de taille variable les émissions télévisées. Certains modèles donnent une impression de relief moyennant l'utilisation de lunettes spéciales. Le coût de 1 m² de mur d'image est de 100 K, avec l'option d'illusion de relief le mur coûte 200 K.

- **Projecteur holographiques** : les images holographiques sont très en vogue dans les mondes développés car l'illusion de relief est totale et ceci sans l'utilisation de lunette. L'image apparaît de façon vaporeuse et ne peut être confondue avec la réalité. La plupart des émissions télévisées sont diffusées aussi en holo. Le poids de l'appareil est de 15 kg et il coûte 300 K, il projette des images de taille inférieure à 1 m³.

- **Enregistreur holo** : il permet d'enregistrer des images holographiques sur des supports numériques, l'utilisateur peut visionner son enregistrement avec l'appareil mais uniquement dans un format réduit (un cube de 5 cm de côté). Le poids d'un tel appareil est de 5 kg, son coût est de 1 000 K.

- **Orgue cortical** : cet appareil permet de programmer un sentiment, une ligne de conduite ou un comportement. Celui-ci sera implanté dans l'esprit du patient pendant la nuit et sera le lendemain matin assimilé. Cet appareil ne force pas les personnes à avoir des comportements rigides, mais les aide à les assumer. La palette des sentiments programmables est très

vaste, elle va de : travaille bien, sois moins timide à arrête de prendre des drogues en passant par je dois aimer mon mari, je suis de bonne humeur le matin. Le prix de cet appareil est de 1 000 K, il occupe un volume de $1/2 \text{ m}^3$ et est composé d'un ordinateur et d'un casque à électrodes qui doit être appliqué avant de s'endormir.

V.4 - Les animaux

Le commerce des animaux ne se limite pas à la commercialisation des espèces exotiques provenant de lointaines planètes, il se base aussi sur une production d'animaux et de races génétiquement créées. Des laboratoires génétiques se sont spécialisés dans la création d'animaux à la mode, se sont le plus souvent des animaux stériles et correspondant parfaitement aux contraintes de la vie moderne des cités surpeuplées. Ce commerce, dans la CoMoP, est strictement réglementé. Il est interdit de créer des êtres intelligents, des créatures dangereuses ou trop évoluées.

Un généticien peut tenter des expériences sur des animaux, celles-ci offrent de vastes possibilités mais la difficulté est importante. Nous ne pouvons formuler tous les cas, mais une modification mineure, par exemple modification de la couleur du pelage, entraînera une difficulté proche de 20.

Le Siamobon, chat modifié, de la société Mamimine. Cet animal de couleur rose et à pelage soyeux est issu des meilleurs gènes de la race féline. Il dégage une agréable odeur de rose de Taténia, est totalement stérile et asexué. Son appareil digestif a été modifié de façon à le rendre économique, il consomme cinq fois moins d'aliment qu'un animal non modifié et n'effectue des déjections qu'une fois par semaine. Il est commercialisé dans toutes les bonnes animaleries à un prix de 2 000 K.

Le Quisitch', cet animal provient de la mutation d'un furet terrien. Sa principale modification génétique en a fait un animal très sensible à la télépathie. Peu intelligent, il se contente d'émettre des cris d'affolement lors de l'émission d'ondes télépathiques. Sa commercialisation est interdite dans la communauté mais son utilisation tolérée, il peut être acheté sur certains mondes périphériques à un prix moyen de 100 000 K.

VI - LISTE NON EXHAUSTIVE D'EQUIPEMENT

«On reconnaît un bon artisan à ses outils.»
Adage terrien

VI.1 - Le matériel d'exploration

- **La plasticorde** : cordage très résistant, une corde de 1 cm de diamètre peut supporter 5 000 kg.
Elle pèse 1 kg pour 10 mètres et coûte 1 K par mètre.

- **La combinaison de survie** : cette combinaison est composée d'un vêtement englobant l'ensemble du corps. Lequel est parcouru par un réseau de capillaires, ceux-ci pouvant véhiculer soit un liquide chaud pour combattre les climats très froids, soit un liquide réfrigéré pour survivre dans des climats chauds. La combinaison autorise la survie d'un être humain dans une plage de température allant de -50°C à +75°C.

En raison de la texture utilisée pour faire la combinaison celle-ci résiste assez bien aux atmosphères agressives.

De plus est intégrée à la combinaison un appareil qui recycle l'ensemble des déchets et des sécrétions organiques afin d'en extraire l'eau. Cet appareil permet la survie d'une personne dans un milieu hostile avec une consommation journalière d'eau égale à un demi-litre.

En raison de son poids et de son manque de flexibilité la combinaison fournit un malus à tous les jets d'agilité ou de compétence dépendant de l'agilité de 5, de même pour la dextérité à cause des gants.

Elle consomme 1 UE par heure.

Son poids est de 10 kg et son coût de 500 K.

- **L'exosquelette** : cet appareil se compose d'une structure tubulaire métallique qui s'ajuste au corps de l'utilisateur. Lorsque celui-ci effectue un geste, les moteurs, qui sont installés sur la structure métallique au droit de chaque articulation du corps humain, l'accompagnent en lui conférant une force plus importante. Cet appareil est surtout utilisé pour l'exploration des mondes à forte gravité, car il compense la faiblesse du corps humain. Un être utilisant un tel appareil à une Force de 30 mais une agilité réduite de 10 (les compétences dépendant de l'agilité sont aussi réduites de 10).

Le poids de cet appareil est de 20 kg, son prix de 1 000 K et il consomme 1 UE par heure.

- **La bulle de survie** : conçue sur les mêmes principes que la combinaison de survie (capillaires, protection contre les atmosphères agressives, recyclage de l'eau). Elle permet aux membres d'une équipe d'exploration de bénéficier d'un repos réparateur hors de leur combinaison et dans des conditions de sécurité optimales. Elle possède un sas et un revêtement protégeant contre les radiations.

Lors du transport elle se range dans deux sacs à dos (un contient la tente, l'autre l'appareillage de recyclage), elle se gonfle grâce à une bonbonne d'air comprimé.

Elle pèse 30 kg et coûte 1 500 K, sa consommation est de 4 UE par heure et peut loger 4 personnes.

- **La combinaison de protection contre les radiations** : cette combinaison fournit une protection élevée contre les radiations dangereuses, mais n'autorise pas pour autant l'individu à s'approcher trop près des sources radio-actives. Elle est principalement utilisée pour l'exploration des zones ayant subi un bombardement atomique récent. Son encombrement est similaire à celui d'une combinaison de survie (elle entraîne les mêmes malus).

Son poids est de 10 kg et son prix est de 200 K.

- **La combinaison haute pression** : cette combinaison est utilisée avec un liquide respiratoire (c'est un liquide très fortement chargé en oxygène et compatible avec les poumons humains). Ce liquide équilibre les hautes pressions exercées sur les poumons, permettant à un être humain de descendre à de grandes profondeurs sous-marines (4 000 mètres sur Terre) ou de se déplacer à la surface d'une planète où la pression atmosphérique est très élevée.

Le poids de cette combinaison est de 10 kg et son coût de 600 K.

- **La combinaison spatiale** : elle permet de survivre en espace. Son poids est de 20 kg et son coût de 5 000 K.

- **L'unité de purification d'eau** : cet appareil filtre l'eau de toute matière organique ou minérale qui pourrait être nocive pour l'être humain. Il supprime une grande partie des agents microbiens susceptibles d'être présents dans l'eau.

Il peut filtrer jusqu'à 20 litres d'eau par heure, son poids est de 5 kg, il coûte 30 K et consomme 1 UE pour 10 heures d'utilisation.

- **Un condensateur d'eau** : cet appareil permet de condenser les vapeurs d'eau se trouvant dans l'atmosphère pour les transformer en eau potable. Il est composé de voiles de plastitissu dans lesquels circule un liquide refroidissant. Une fois les voiles déployées l'appareil occupe un volume de 8 m³. Lors du transport il peut être rangé dans un sac à dos.

Il permet d'obtenir 10 litres d'eau par nuit dans un climat tempéré et 3 litres dans un climat désertique, la journée les volumes obtenus sont divisés par 2.

Il pèse 10 kg et consomme 1 UE par heure. Son coup est de 50 K.

- **Filtre respiratoire** : Ce filtre permet de respirer sans réserve d'oxygène dans des atmosphères tenues ou très polluées. Il s'adapte très facilement sur tout visage ou combinaison.

Il pèse 200 g et coûte 40 K.

- **Respirateur** : Cet appareil permet de faire respirer une personne reliée à une réserve d'oxygène, cette réserve pouvant être des bouteilles ou des filtres synthétisant l'oxygène. Il peut s'adapter sur des combinaisons ou directement sur le visage.

Son poids est de 300 g et il coûte 60 K.

- **Bouteille d'oxygène** : une bouteille fournit une réserve de 4 heures, pèse 3 kg et coûte 100 K.

- **Filtre synthétisant l'oxygène** : Ce filtre synthétise l'oxygène à partir de l'eau ou de certaines atmosphères contenant des éléments chimiques à base d'oxygène. Il pèse 10 kg, peut être porté sur le dos et doit être relié à un respirateur, il consomme 1 UE par heure et coûte 250 K.

- **Testeur d'atmosphère** : Cet appareil permet de tester la respirabilité d'une atmosphère, il indique les différents composants découverts, il est nécessaire de réussir un jet de biologie pour les interpréter correctement.

Son poids est de 500 g et son coût de 150 K.

- **Le fusil lance grappin** : ce fusil permet de lancer un grappin qui peut se ficher dans quasiment tous les matériaux. Il facilite les escalades de massif rocheux et de bâtiments. Sa portée est de -1/2 m, son poids de 500 g et son coût de 50 K.

- **Jumelles électroniques** : elles permettent de détecter les rayonnements infrarouges, elles ont un intensificateur de luminosité pour pouvoir percevoir pendant la nuit, ainsi qu'un laser de télémétrie qui permet de mesurer la distance jusqu'à la cible visée. Elles effectuent des agrandissements sur commande ce qui leur permet de détecter un individu à 10 km et un véhicule à 20 km, les distances sont divisées par 2 durant la nuit.

Leur poids est de 1,5 kg et leur coût de 800 K.

- **Sonar portable** : cet appareil permet de détecter dans les fluides des objets de la taille d'un être humain à 500 m. Son poids est de 1 kg et son coût de 200 K.

- **Sonde miniature** : cet appareil est un robot de 50 cm de coté Possédant une camera et un micro intégré, il contient un espace vide suffisant pour inclure un autre appareillage. Il est automoteur sur antigrav avec une autonomie de 5 heures et est guidable à distance. Il pèse 50 kg et coûte 50 000 K.

- **Gravimètre portable** : Cet appareil mesure l'attraction des objets, et donc leur masse. Il est très utile pour détecter les vides important dans des matériaux, il est notamment utilisé en géologie pour déceler les vides souterrains. Il pèse 7 kg, consomme 1 UE par heure et coûte 5 000 K.

- **Le localisateur inertiel** : cet appareil permet d'indiquer la distance parcourue et la direction suivie depuis la dernière mise au point. Il pèse 0,5 kg et coûte 100 K.

- **La carte électronique** : c'est un écran à cristaux liquides couleurs de 20 cm de coté et pouvant afficher les cartes d'une région, d'une ville à l'échelle désirée. Les cartes doivent préalablement être introduite en mémoire grâce aux données cartographiques informatisées. Cet appareil couplé avec un satellite de navigation permet de visualiser sur la carte la position géographique des balises de position.

Poids 200 g, coût 50 K. Chaque carte de données cartographiques sur une planète coûte au minimum 50 K.

- **Le satellite de navigation** : ce satellite localise jusqu'à 10 balises de position sur une planète et renvoie avec une précision du mètre leur position sur la planète, il ne peut couvrir qu'un quart de la surface du globe. Couplé avec des cartes électroniques il renvoie la position de chaque balise en les indiquant sur la carte.

Son coût est de 30 000 K (cela ne comprend pas la mise en orbite) et son poids de 200 kg.

- **La ceinture antigrav** : cette ceinture par ses effets de répulsion gravitationnelle permet à une personne de voler jusqu'à 500 mètres au-dessus du sol et à une vitesse de 40 km/h. Le maniement de la ceinture antigrav personnelle s'effectue sous la compétence Athlétisme. Elle peut aussi servir à freiner une chute ou à aider au déplacement dans l'espace lorsqu'une force gravitationnelle est suffisamment intense.

Le poids de la ceinture est de 2 kg, son coût de 50 000 K et elle consomme 1 UE toutes les 5 minutes.

- **Le parachute antigrav** : il permet de ralentir la chute d'un corps. Avec un peu d'expérience il est possible d'arriver à le diriger pour atterrir à l'endroit désiré. Cet appareil est utilisé dans les véhicules atmosphériques comme appareil de sécurité.

Son poids est de 1 kg, son coût de 2 000 K et sa consommation de 1 UE pour 15 minutes.

- **Propulseurs spatiaux individuels** : ceux-ci se montent sur une combinaison spatiale et permettent à un individu de se déplacer dans l'espace jusqu'à une vitesse de 100 km/h.

Ils consomment 1 UE / 10 minutes, pèsent 40 kg et coûtent 10 000 K.

- **Electroaimants de déplacement** : ces appareils fixés aux 4 membres permettent à un être humain de se déplacer sur une surface métallique tel que la coque d'un vaisseau. Consommation d'énergie 1 UE par heure, poids 4 kg et le prix est de 60 K pour les 4 électroaimants.

- **Réserves d'énergie** : Il existe deux types de réserves d'énergie portables :

la première consiste en des piles de 10 UE, dont la taille est de 5 cm x 5 cm x 3 cm, pesant 500 g et coûtant 10 K la recharge.

la seconde est sous la forme de batteries de 100 UE, dont les dimensions sont de 10 cm x 10 cm x 6 cm, le poids est de 5 kg et elles coûtent 750 K la recharge.

Ces réserves peuvent être connectées à tout matériel consommant de l'énergie par l'intermédiaire de câbles électriques.

La recharge de ces réserves peut s'opérer sur n'importe quelle centrale, notamment sur celle des vaisseaux (1 UE de vaisseau spatial est égale à 1 000 000 UE de petit matériel).

VI.2 - Le matériel des services de renseignement

Ce matériel a peu évolué depuis la fin du 20^{ème} siècle. On assiste à une miniaturisation des appareils existant.

- **Le brouilleur de radar portable** : cet appareil permet à un individu d'essayer d'échapper aux radars. Le possesseur d'un tel appareil effectue un jet de discrétion et de connaissance en électronique. On compare la plus faible marge de réussite des deux actions à la marge de détection du radar, un radar possède généralement une capacité de détection égale à 20.

Le brouilleur pèse 2 kg, consomme 0,1 UE par round et coûte 3 000 K.

- **Le brouilleur radio portable** : cet appareil permet de brouiller les messages circulant dans un rayon de deux kilomètres (ce rayon est sélectionnable). Les chances de brouillage total sont de 1 à 8 sur un D20 et de brouillage partiel de 6 à 18 sur le même D20.

L'appareil pèse 4 kg, consomme 0,1 UE par round et coûte 1 000 K.

- **La combinaison anti-infrarouge** : cette combinaison permet de se dissimuler aux détecteurs et aux lunettes Infra rouge. Elle offre la possibilité à son possesseur d'effectuer un jet de discrétion pour pouvoir échapper à la détection. Son poids est de 500 g et son coût est de 500 K.

- **Les micros espions** : ils ont un volume d'une grosse tête d'épingle et permettent d'entendre toutes les conversations dans un rayon de 5 m. Ils coûtent 200 K pièce.

- **Le micro longue portée** : il se présente sous la forme d'un canon de 15 cm de long pour un diamètre de 4 cm. Il permet d'entendre une discussion se déroulant dans une portée de 300 m, mais pour cela le micro doit être correctement orienté. Il coûte 1 000 K.

- **Le détecteur de micro** : il permet de détecter les micros se trouvant dans une pièce, sa portée est de 50 cm. Il a plus de 90 % de chance de détecter des micros de technologie ancienne, 60 % pour des micros contemporains et 30 % pour des micros espions modernes. Il coûte 2 000 K et pèse 1 kg.

- **Le brouilleur de micro** : cet appareil brouille les micros se trouvant dans une portée de 10 m. Il a 80 % de chance de brouiller un micro. Il coûte 500 K et pèse 750 g.

- **Le communicateur intégré** : ce communicateur est composé de 2 parties, la première est greffée derrière l'oreille et permet l'audition d'un message sans aucun bruit, la seconde est un micro greffé près sur les cordes vocales qui permet d'envoyer des messages discrètement. Il doit être relié à un autre appareil de communication, car sa portée propre n'est que de 5 m. Cet appareil coûte 3 000 K et l'opération chirurgicale coûte 1 000 K.

- **Le détecteur de mouchards électronique** : Moyennant un jet de technique électronique réussi, avec une difficulté variant de +5 à -10 en fonction de la technologie, il détecte tout les mouchards électroniques dans une portée de 50 cm. Ces mouchards peuvent être des détecteurs d'ouverture, des micros, des puces électronique espionnes fixées sur des ordinateurs... Cet appareil pèse 1 kg et coûte 3 000 K.

- **Le surchargeur électronique** : Cet appareil applique une surcharge électrique sur des composants électronique permettant d'en annuler provisoirement ou définitivement l'action. Sa portée est de 10 cm et nécessite un jet de technique électronique avec une difficulté variant de 0 à -20 en fonction de la complexité du circuit électronique. Son coût est de 4 000 K et son poids de 500 g.

Les serrures

- **serrure mécanique** : une clef suffit pour l'ouvrir, mais certaines, assez complexes, ne s'ouvrent que très difficilement (la marge de réussite nécessaire pour ouvrir une serrure très complexe peut aller jusqu'à 20, la compétence utilisée est mécanique de précision).

- **Serrure magnétique** : une carte magnétique suffit à l'ouvrir, mais son piratage nécessite un bidouillage électronique demandant une réussite de 10 avec le matériel adéquat. Son coût est de 10 K.

- **Serrure à code** : un code est nécessaire pour l'ouverture de la serrure. Elle peut être forcée en utilisant un ordinateur de craquage et en obtenant une réussite en informatique proche de 10. Son coût est de 30 K.

- **Serrure à empreinte digitale** : serrure plus complexe qui s'ouvre après identification des empreintes. Cette serrure nécessite une réussite de 15 sous électronique pour être piratée. Elle peut aussi être biologiquement trompée mais la difficulté est beaucoup plus importante... Son coût est de 50 K.

- **Serrure à identification corporelle** : c'est la serrure la plus complexe, elle n'autorise l'entrée d'une personne qu'après l'identification de certaines caractéristiques physiologiques tels que l'empreinte rétinienne, la reconnaissance de la voix, etc.. Son piratage nécessite la réussite d'un jet en électronique et en informatique avec une réussite de 20 pour les deux jets. Son coût est de 100 K.

Il existe d'autres types de serrures tels que les serrures à reconnaissance vocale, ou olfactive, etc.. mais elles sont similaires à la serrure à empreinte digitale, avec une protection contre le piratage qui fluctue entre 10 et 20.

- Le matériel pour fracturer les serrures

- Le parapluie mécanique pour les serrures mécaniques en tout genre coûte 50 K.

- L'ordinateur pour craquer les codes, de la taille d'une calculatrice coûte 300 K.

- La trousse de bidouillage électronique pèse 1 kg et coûte 1 000 K.

Note : Une trousse complète d'électronique peut remplacer une trousse de bidouillage.

Celui-ci est extrêmement varié car adapté à chaque expérimentation.

Les laboratoires

Nous faisons figurer ici le coût de l'équipement d'un laboratoire expérimental de petite taille, cet investissement devra être renouvelé tous les 5 ans à cause de la vétusté des appareils. Le coût de la location d'un laboratoire à la journée est environ égale à un cinquième de son prix d'achat.

- **Un laboratoire de génétique** coûte 1 500 000 K.
- **Un laboratoire de physique pour l'étude des phénomènes énergétiques** coûte 5 000 000.
- **Un laboratoire d'électronique** coûte 1 000 000 K.
- **Un laboratoire de biochimie** coûte 2 000 000.

Le matériel de campagne

- **La trousse à outils de mécanicien** : comprend l'ensemble des outils nécessaire pour les réparations mécaniques, pèse 20 kg et coûte 1 000 K.
- **La trousse à outils d'électronique** : contient les outils pour effectuer des réparations hors d'un laboratoire, pèse 15 kg et coûte 15 000 K.

VI.4 - Le matériel des Missionnaires

- **Le chronocom** : cet appareil, uniquement possédé par les Missionnaires, intègre dans une montre bracelet un appareil de communication radio courte distance (5 km), une montre chronomètre, et un appareil enregistreur qui est activé lors du départ en mission d'un Missionnaire. La performance de l'appareil mouchard n'est pas connue mais on dit qu'il enregistre les sons, les images et même les pensées... Aucun Missionnaire ne se séparerait de son chronocom. Cet appareil n'existe pas dans le commerce et est réputé inviolable.

- **la tenue des Missionnaires** : cette tenue en plastitissu offre une protection de 3 contre tous les dommages. Elle est taillée très ample de manière à ne pas entraver les mouvements et à permettre la dissimulation d'objets.

- **Le médaillon** : sur lequel est gravé le titre du Missionnaire et dans lequel est imprimée sa carte d'identité électronique. Celle-ci émet les informations de niveau 0 à distance pouvant être consultés par des lecteurs spéciaux utilisés aux points d'accès des bâtiments ou des vaisseaux de l'Ordre.

VII - LE MATERIEL MILITAIRE

«Bien que le principal commandement d'Azah prône la non-violence : «Toute créature vivante est une création d'Azah qui doit être respectée...», il arrive que les Missionnaires d'Azah aient recours à la violence. Et dans ce cas précis ne vous attendez pas à les voir équiper uniquement d'une croix...»

Le Khan, Discours aux recrues avant la guerre avec Luna.

VII.1 - les armes antiques

Ce sont des armes qui ne nécessitent aucune énergie si ce n'est l'énergie musculaire possédée par toutes les créatures d'Azah.

- le grand bâton (bo). Prix: 10 K

Cette arme maniée à deux mains était utilisée par les paysans du moyen-âge contre les attaques de brigands et autres. Aujourd'hui elle est surtout utilisée par les moines combattants des monts d'Arzhit (Taténia).

Elle fait d'important dégâts assommants (égaux à la marge de réussite multipliée par 1,5) et sa maniabilité lui procurent un bonus de +1 à l'attaque.

- la matraque. Prix: 10 K

Utilisée au cours des siècles par les forces de police comme arme de corps à corps, légère et facile à manipuler. Elle cause des dégâts assommants égaux à la marge de réussite et donne un bonus de +1 en attaque à son utilisateur.

- le couteau Prix: 20 K

Facilement dissimulable et très efficace en combat rapproché, très prisée par les commandos de choc, cette arme blanche inflige des dégâts sanglants égaux à la marge de réussite divisée par 3 et bénéficie d'un bonus de +1 à l'attaque. De plus cette arme peut être lancée.

- le katana Prix : 200 K

Cette arme héritée du moyen-âge oriental terrien est l'arme symbole du corps des Missionnaires. Elle cause des dommages sanglants égaux à la marge de réussite divisée par 2.

- l'épée à une main Prix: 500 K

C'est bien sur la fameuse épée des chevaliers du moyen-âge. Bien qu'il soit assez rare d'en trouver de nos jours, il en existe encore sur certaines planètes de faible niveau technologique. Elle cause des dégâts sanglants égaux à la marge de réussite divisée par 2.

- l'épée à deux mains Prix: 800 K

Très lourde et particulièrement encombrante ce genre d'épée était rarement utilisé. Aujourd'hui on n'en trouve que très rarement. Elle inflige des dégâts sanglants égaux à la marge de réussite divisée par 2 auquel on ajoute 2. Entre les mains d'une personne assez forte pour la manier elle devient un instrument de mort redoutable.

- le javelot Prix: 20 K

Cette arme fut l'une des premières armes de lancer utilisées par l'homme. Elle cause 1D6 dégâts sanglants.

- l'arc Prix: 100 K

Arme de tir très efficace, utilisée pour la chasse, elle inflige 1D6+1 de dégâts sanglants et possède un modificateur de portée de -1/6m.

- l'arbalète Prix: 200 K

Ayant une portée plus longue que celle de l'arc cette arme est encore très prisée actuellement. Elle cause 1D6+2 de dégâts sanglants et a un modificateur de portée de -1/8m.

VII.2 - les armes à feu

Ces armes, assez anciennes, ont au moment de leur invention bouleversé les règles de la guerre. Elles continuent à être très largement utilisées dans l'ensemble des mondes connus. Leur maniement est relativement simple, toute personne douée d'une intelligence moyenne peut aisément s'en servir. La possession et le port de ces armes sont réglementés dans la CoMoP, ainsi que pratiquement dans tous les mondes connus.

Les revolvers

Ils possèdent un barillet contenant quasiment toujours six coups.

- le 38 spécial

Prix: 350 K

C'est le pistolet utilisé par les policiers des mondes en voie de développement. Il cause 1D6+2 de dégâts sanglants.

- le 44 Magnum

Prix: 500 K

C'est l'un des revolvers les plus dévastateurs; immortalisé par une série de films terriens du XX^{ème} siècle : «L'inspecteur Harry». En raison de son recul il donne un malus de -1 au tir, inflige 2D6 de dégâts sanglants et bénéficie d'un bonus de +1 au modificateur de perte de points de fatigue.

Les fusils

- le fusil de précision

Prix : 800 K

Cette arme est surtout appréciée par les tireurs d'élite pour sa longue portée, -1/20 m, et sa précision, +1 de bonus au tir. Elle cause 2D6+1 de dégâts sanglants et bénéficie aussi d'un bonus de +1 au modificateur de perte de points de fatigue. Le chargeur contient dix balles.

- le fusil à canon scié

Prix 400 K

Cette arme utilisée principalement pour la chasse (lorsque le canon n'est pas scié) constitue aussi une bonne arme de défense pour des personnes non entraînées lorsque le canon est scié. Elle cause 2D6+2 de dégâts sanglants, donne un bonus de +2 au tir et un bonus de +1 au modificateur de perte de points de fatigue. Cependant elle a une faible portée de -1/2m. Son magasin contient cinq cartouches.

Ces armes perdent de leur efficacité à longues distances : elles font des dommages égaux à :

2D6-1 de 10 à 16m

1D6+2 de 17 à 32m

1D6 de 33 à 64m

De plus les dégâts d'un tir sont divisés en deux, ainsi en tirant avec cette arme on tire 2 fois des dommages de 1D6+1 (cela signifie deux localisations, l'armure compté deux fois...).

Les armes à répétition

- les pistolets mitrailleurs

Prix : 700 K

Ces armes ont, malgré leur taille réduite, la particularité d'expédier plusieurs balles par seconde en une seule pression de la détente. Elles sont très appréciées par les terroristes et tous les professionnels de la guerre.

Très compacts et légères elles restent cependant d'une efficacité redoutable. Elles infligent 1D6+1 de dégâts sanglants et donnent un bonus de +1 au modificateur de perte de points de fatigue. Le chargeur contient trente balles.

- les fusils d'assaut

Prix : 1 200 K

Ces armes ont la particularité de posséder certains avantages du fusil et des pistolets mitrailleurs. Leur précision leur confère un bonus de +1 au tir (uniquement en tir non automatique), leur portée est de -1/8m et elles occasionnent 2D6-1 de dégâts sanglants. Le chargeur contient trente balles.

- les mitrailleuses

Prix : 5 000 K

Cette arme doit être portée par trois hommes. Sur son tripode fixe sa précision donne un bonus de +2 au tir, sa force de pénétration donne un bonus de +2 au modificateur de perte de points de fatigue et elle inflige 3D6 de dégâts sanglants. Sa portée est de -1/10m et son ruban de balle en contient cent.

L'artillerie légère

- les lance-roquettes

Prix : 1 000 K

Ce sont des tubes de métal que l'homme peut porter sur l'épaule, dans lesquels sont introduites des roquettes auto-propulsées. Cette arme confère un malus de tir de 10 pour le tir sur un être humain et aucun malus pour le tir sur un véhicule arrêté. Elle cause 4D6 de dégâts sanglants perce armures, une portée de -1/12m et bénéficie d'un bonus de +1 au modificateur de perte de points de fatigue. Le tube ne contient qu'une seule roquette à la fois. Le temps de recharge prend 2 rounds.

- les missiles auto-guidés

Prix : 10 000 K

Ces missiles disposent d'un système d'acquisition de cibles automatique. Il bénéficie d'un bonus de +2 lors de tirs sur véhicules et un malus de -10 sur une personne en armure d'assaut, et inflige 14D6 de dégâts sanglants explosifs. Tant que la cible est acquise, il n'existe aucun modificateur de portée.

- les lances grenades

Prix : 1 500 K

Cette arme s'adapte à toutes les grenades, elle permet de les lancer à de longues portées, -1/7m avec un malus de -2 au tir artillerie, les dommages qu'elle inflige dépendent du type de grenade utilisé.

Les armes explosives

- les mines anti-personnelles

Prix : 1 000 K

Ce sont des charges explosives défensives qui sont activées dès qu'un certain poids s'exerce sur leur partie supérieure. Elles causent 4D6 de dégâts sanglants explosifs. Se mettre à plat ventre ne sert à rien car la mine s'élève d'un mètre avant l'explosion.

- la grenade à concussion

Prix : 100 K

Ce type de grenade occasionne 9D6 de dégâts assommants, c'est une arme principalement défensive. Elle a un modificateur de portée de -1/4m et elle explose sur un jet de 16 ou moins sur le dé à vingt faces.

- la grenade à fragmentation

Prix : 200 K

Ce type là propulse des éclats de métal en explosant infligeant ainsi 3D6 de dégâts sanglants explosifs. Elle a aussi une portée de -1/4m.

- les grenades soporifiques

Prix : 100 K

Capsules de la taille d'un bouton de chemise, elles causent 4D6 de dégâts assommants. La seule défense contre le gaz est de porter un respirateur. Elles ont une portée de -1/3m.

- la grenade anti-matière

Prix : 1 000 K

Provoquant une explosion d'anti-matière cette arme destructrice cause 9D6 de dégâts sanglants explosifs et a une portée de -1/4m.

VII.3 - Les armes énergétiques

On ne trouve ces armes que dans les mondes riches, ou dans les mondes militaristes. Le port de celles-ci est le plus souvent interdit.

- le katana laser

C'est l'arme des Chevaliers Missionnaires, c'est le symbole de leur grade et de leur puissance. Cette arme n'est portée que par les Missionnaires, ceux-ci veillent à ce que cette règle soit respectée...

Elle fait des dommages égaux à la marge de réussite en dégâts sanglants, l'armure qui lui est opposée est celle des protections contre les armes énergétiques.

- le pistolet laser

Prix: 1 000 K

C'est l'arme la plus courante chez les Missionnaires de par ses trois fonctions distinctes :

- la fonction laser : le rayon d'énergie qui sort de l'arme est mortel et inflige 2D6 de dégâts sanglants.
- la fonction assommante : le rayon d'énergie est élargi et cause 6D6 de dégâts assommants.
- la fonction perce-armure : dans ce cas le rayon d'énergie est rétréci et occasionne 1D6+1 de dégâts sanglants et perce-armure.

Elle a une portée de -1/6m et chaque tir consomme 1 UE.

- le mini laser

Prix : 2 000 K

Facilement dissimulable, on peut le cacher dans un talon de chaussure, une boucle de ceinture etc..

Il cause 1D6+1 de dégâts sanglants ou 4D6 de dégâts assommants ou 1D3 de dégâts sanglants perce armure. Sa portée est de -1/5m, confère un malus de 1 au tir et son chargeur autonome contient trois UE et elle consomme 0,5 UE par tir.

- le pistolet laser lourd

Prix : 2 000 K

Cette arme d'une grande puissance destructrice cause 3D6-1 points de dommage sanglant, sa portée est de -1/6m et consomme 2 UE par tir.

- le pistolet à fléchette

Prix : 400 K

Cette arme utilise l'énergie pour propulser des fléchettes de métal causant 1D6+1 de dégâts sanglants, ou des fléchettes de verre et de métal qui contiennent une réserve d'un fluide qui se reprendra dans le corps de la victime si au moins 1 point des 1D6+1 franchi l'armure. Dans ce cas la fléchette ne fait pas de dommage sanglant, mais le fluide agit. Cette arme possède une portée de -1/6m, et consomme 1 UE par tir.

- le fusil laser haute précision

Prix : 2 500 K

C'est l'arme préférée des tireurs d'élite dans le corps des Missionnaires. Elle bénéficie d'un bonus de précision de 1, a une portée de -1/50m, inflige 2D6-1 de dégâts sanglants et perce armure et chaque tir consomme 2 UE.

- le fusil laser automatique

Prix 2 000 K

Cette arme est un fusil laser automatique. Il cause 2D6-1 de dégâts sanglants, a une portée de -1/6m et chaque tir consomme 1 UE.

- la mitrailleuse laser : la faucheuse Prix : 5 000 K

Comme les mitrailleuses à balles elle est très lourde et doit être portée par trois hommes. Sa précision sur tripode fixe est de +2, sa puissance donne un bonus de +2 au modificateur de perte de points de fatigue et elle inflige 4D6 de dégâts sanglants, elle consomme 3 UE par tir. Sa portée est de -1/10m. Sa batterie auxiliaire lui donne deux cents charges.

VII.4 - les accessoires

Les lunettes de visée

Ce sont des appareils apparentés aux jumelles électroniques montés sur les armes.

- la lunette VHP 1

Prix : 250 K

Elle donne un bonus de +2 à la portée et un bonus de +2 au tir si on vise ou si l'arme est sur un support.

- la lunette VHP 2

Prix : 400 K

Elle donne un bonus de +4 à la portée et un bonus de +2 au tir sous les mêmes conditions que la VHP 1.

- la lunette VAT 3

Prix : 300 K

Elle donne un bonus de +2 à la portée et un bonus de +1 au tir (sans condition). Celle-ci utilise un laser de viser couplé avec un émetteur auditif émettant un bip dès qu'une cible est dans la ligne de tir.

- la vision de nuit VN 1

Prix : 300 K

Option pour les lunettes VHP 1 et 2, cet accessoire élimine les malus de nuit mais il est nécessaire d'avoir un minimum de lumière, car celui-ci ne fait qu'amplifier l'éclairage existant.

- la vision infra-rouge VIR

Prix : 450 K

Option pour les lunettes VHP 1 et 2, cet accessoire élimine les malus de nuit.

Les balles

- la balle explosive

Prix : 10 K

Elle ajoute +2 aux dommages des balles.

- la balle anti-matière

Prix: 100 K

Elle ajoute un bonus de 1D6 aux dommages des armes à feu.

TABLEAU DES ARMES

Arme	Bonus au toucher	Modif de porté	Dégâts	Bonus de perte de points de fatigue	Force minimale	Nombre de charges	Notes
Grand Bâton	+1	NA	(MR x 1,5)	NA	7	NA	
Matraque	+1	NA	(MR)	NA	8	NA	
Couteau	+1	NA	MR/3	0	5	NA	
Katana	0	NA	MR/2	0	10	NA	
Epée 1 main	0	NA	MR/2	0	11	NA	
Epée 2 mains	0	NA	MR/2+2	0	15	NA	
Couteau de lancer	+1	-1/4	1D6-1	0	9	NA	
Javelot	-1	-1/5	1D6	0	11	NA	
Arc	0	-1/6	1D6+1	0	10	NA	
Arbalète	+1	-1/8	1D6+3	0	8	NA	2 tours pour charger
38 spécial	0	-1/6	1D6+2	0	7	6	
44 magnum	-1	-1/6	2D6	+1	11	6	
Fusil de précision	+1	-1/20	2D6+1	+1	10	10	
Fusil canon scié	+2	-1/2	2D6+2	+1	11	5	
Pistolet mitrailleur	+1	-1/6	1D6+1	+1	10	30	Tir en rafales
Fusil d'assaut	+1/0	-1/8	2D6-1	0	11	30	Tir sélectif
Mitrailleuse	+2	-1/10	3D6	+2	12	100	Tir en rafale
Lance roquettes	-10/0	-1/12	4D6 PA X	+1	14	1	2 tours pour charger
Missile autoguidé	-10/+2	200 à 5 km	14D6 X	0	NA	1	
Lance grenades	-2	-1/7	Variable	Variable	12	1	
Mine antipersonnelle	NA	NA	4D6 X	0	NA	NA	
Grenade concussion	0	-1/4	(9D6 X)	0	NA	NA	
Grenade fragmentation	0	-1/4	3D6 X	0	NA	NA	
Grenade soporifique	0	-1/3	((4D6))	NA	NA	NA	Dissimulable
Grenade antimatière	0	-1/4	9D6 X	NA	NA	NA	
Katana laser	0	NA	MR	0	10	NA	
Pistolet laser	0	-1/6	2D6	0	7	1 UE	
Paralysant			((6D6))				
Perce armure			1D6+1 PA				
Mini laser	-1	-1/5	1D6+1	0	5	0,5 UE	Dissimulable
Laser lourd	0	-1/6	3D6-1	+1	10	2 UE	
Pistolet à fléchettes	0	-1/6	1D6+1 F	0	7	1 UE	Dégâts physiques
Fusil laser HP	+1	-1/50	2D6-1 PA	+1	8	2 UE	Perce armure
Fusil laser d'assaut	+1/0	-1/6	2D6-1	+1	9	1 UE	Tir sélectif
La faucheuse	+2	-1/10	4D6	+2	12	3UE	Tir en rafale

Légende du tableau :

() : dommages assommants (pertes de points de fatigues, pouvant s'accompagner de blessures)

(()) : dommages uniquement appliqués sur les points de fatigue, sans possibilité de blessure.

X : dégâts explosifs.

PA : arme perce armure (l'armure est divisée par 2).

F : fléchette qui peut contenir un liquide.

VII.5 - Les protections

Comme il existe encore des armes dans le monde des Missionnaires il est nécessaire de trouver une parade à ces engins de mort...

- le gilet de la seconde chance Prix : 500 K

C'est un gilet qui ne protège que la poitrine et l'abdomen. Il confère une protection de 6 contre les dégâts provenant de projectiles, une protection de 5 contre les lames et une protection de 3 contre les dégâts énergétiques.

- la combinaison de sécurité Prix : 5 000 K

Cette armure ressemble à une combinaison de saut et fournit une protection de 6 contre tous les dégâts provenant de projectiles, de 5 contre les lames et de 3 contre les armes énergétiques. Elle est vendue avec une cagoule, protégeant ainsi le corps en entier.

- La combinaison de pilote Prix : 7 000 K

Cette combinaison offre les mêmes protections que la combinaison de sécurité, mais en plus elle protège le pilote contre les dommages liés à de trop grandes accélérations (protection anti-g).

- la combinaison lourde Prix : 10 000 K

Cette armure ressemble à la combinaison de sécurité mais elle est faite d'une matière plus dense et elle pèse plus lourd : Les personnes portant cette armure ont un malus de -5 à l'Agilité et aux actions ou l'agilité rentre en compte.

Cette armure offre une protection de 9 contre les dégâts provenant de lames et de projectiles, et de 6 contre les armes énergétiques.

- l'armure réfléchive Prix : 3 000 K

Elle offre une protection efficace contre les armes énergétiques mais aucune protection contre les attaques physiques. Son indice de protection est de 6.

- l'armure d'assaut Prix : 100 000 K

Cette armure est utilisée principalement par l'armée et les mercenaires pour les plus dangereuses missions. Elle transforme un soldat moyen en une effroyable machine à tuer.

Elle offre une défense de 12 contre les attaques de projectiles et une défense de 9 contre les armes énergétiques et les lames; elle confère une force de 30 pendant 5 minutes et possède une ceinture antigrav incorporée. Cependant en raison de son poids elle donne un malus de -10 à l'Agilité et aux actions ou l'agilité rentre en compte.

- le bouclier énergétique Prix : 1 500K

C'est une sorte de bracelet qui une fois allumé forme un bouclier énergétique celui-ci autorise les parades d'armes énergétiques.

- le champ de force Prix : 3 000 K

Il a la forme d'une ceinture. Quand il est mis en service, un champ de force englobe la personne qui le porte offrant ainsi une protection de 6 contre les attaques énergétiques, de 4 contre les projectiles et de 0 contre les lames.

Les armures ne sont pas cumulatives, sauf le champ énergétique qui se rajoute à toute armure. Lorsqu'une personne cumule plusieurs armures elle considère la meilleure protection dans chacun des domaines. Par exemple une personne cumulant une armure réfléchive avec un gilet de la seconde chance aura une protection de 6 contre les projectiles, contre les armes énergétiques et de 5 contre les lames.