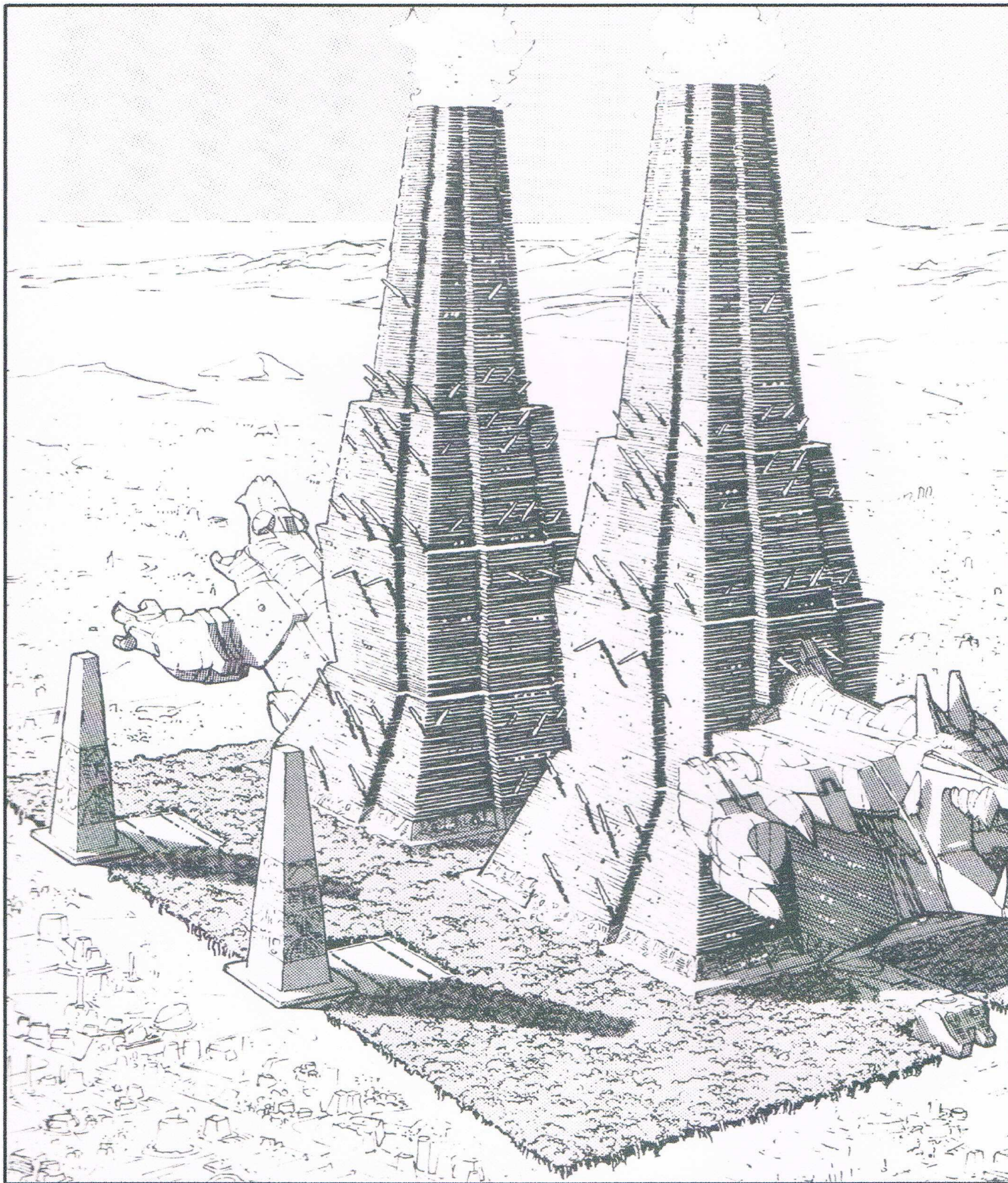


Encyclopédie Galactique

Tome IV



Société & Technologie Galactiques

1

LA SOCIÉTÉ GALACTIQUE

Il y a une controverse parmi les savants impériaux sur l'origine du terme « E.T. ». Certains y voient la trace d'un passé lointain et quasi mythique de l'homme sur la Terre. Mais la plupart se rallient à l'hypothèse qu'il s'agit là de l'abréviation d'un vocable du jargon administratif parfois employé pour désigner les races intelligentes non humaines : les Exo-Tiques. Pour le grand public il ne fait pas de doutes que le terme E.T. a toujours eu la signification qu'il a aujourd'hui : Être Transcendant, par opposition à Être Primaire (animal) ou Élémentaire (minéral).

Shao Lin, Les Archaïsmes de l'univerlan

L' Empire galactique est un ensemble de confédérations, de systèmes, de royaumes pratiquement indépendants. Chacun paie tribut à Prima sous forme d'impôts et de taxes et chacun applique les directives impériales en cas de guerre, pour lutter contre la piraterie interstellaire, ou pour sauvegarder la liberté de circulation et de communications. Pour le reste, chacun fait ce qui lui plaît. Il existe six Religions plus ou moins reconnues mais une infinité de Sectes.

Des centaines de races E.T., et presque autant de systèmes politiques, une diversité telle que les voyageurs qui sont nombreux ont du mal à croire que tous les mondes qu'ils visitent appartiennent à la même entité politique, omniprésente mais discrète, l'Empire.

A l'intérieur de l'Empire certaines confédérations contrôlent économiquement des centaines de mondes. Au contraire sur des systèmes excentrés vivent des races ermites qui ont coupé les ponts avec le reste de la Galaxie en

renonçant à la navigation hyperluminique.

Des mondes hyperindustrialisés produisent les objets de consommation pour un millier de systèmes ; d'autres mondes, restés à l'état sauvage, offrent des safaris à des touristes jamais blasés. Il existe de nombreuses planètes saintes et quelques planètes-bagnes, certains systèmes fournissent de l'énergie tandis que d'autres rayonnent autour d'eux sur le plan culturel ou scientifique. Nombreux sont les mondes habitables mais laissés déserts. Il y a aussi des bases en orbite autour de géantes gazeuses. Plus rares sont les bases sous champ de force sur les mondes non adaptés aux humains.

Sur ces 25 000 mondes fleurissent autant d'écoles et de systèmes, de modes de pensée et d'expression. Il s'y développe des civilisations brillantes ou il y stagne des marais d'obscurantisme.

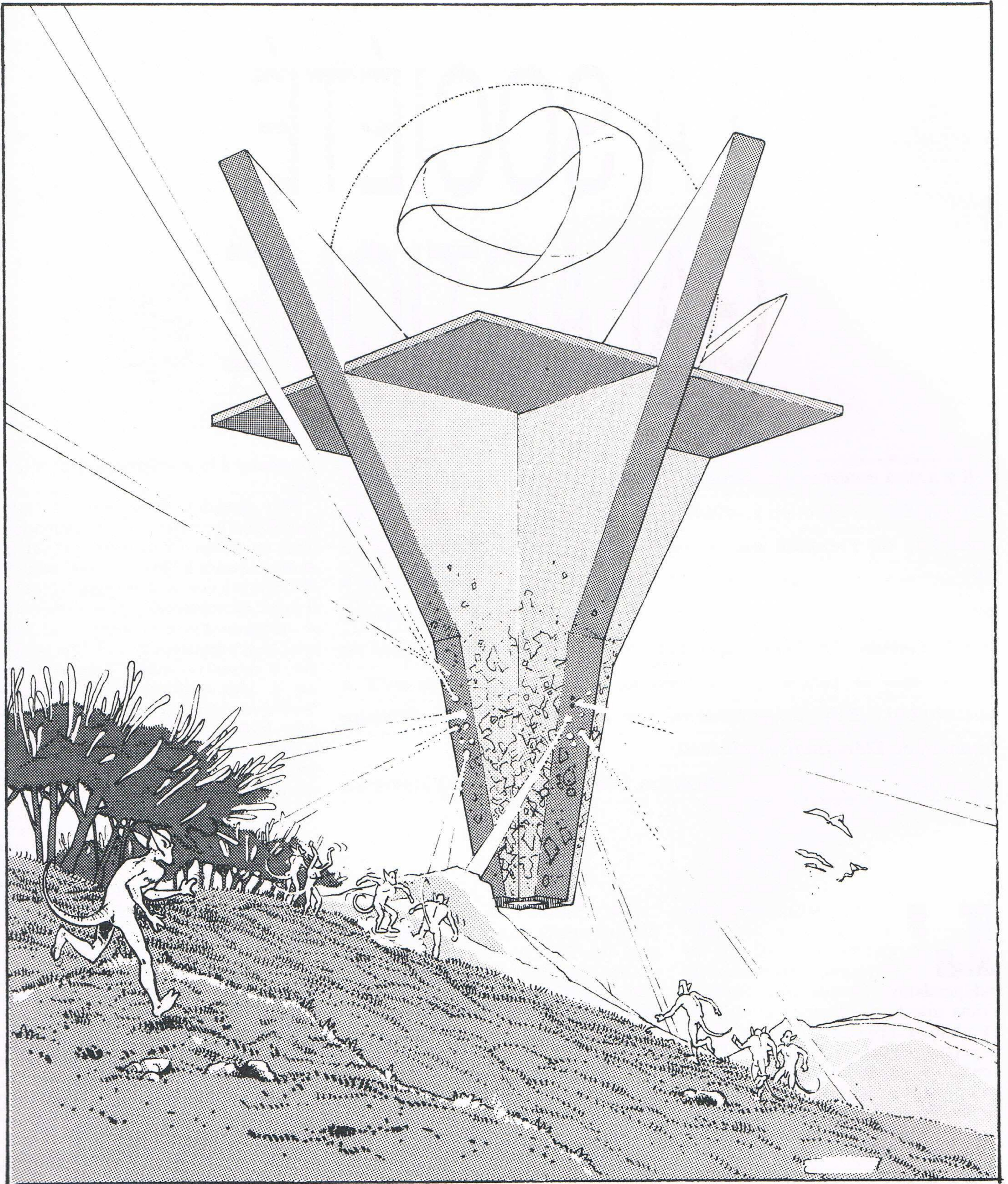
A la frange de cet empire multiforme, pour ceux qu'aucune règle ne saurait contraindre, même la plus raisonnable, la sagesse des précédents empereurs a laissé se développer des mondes indépendants, livrés à eux-mêmes. C'est bien sûr le refuge des parias de toutes sortes. Mais de cette manière l'Empire n'a pas besoin de développer une paranoïa policière féroce. La simple pression sociale refoule les criminels non assimilés vers cette « Bordure » accueillante.

LA SOCIÉTÉ GALACTIQUE

Seule la piraterie à échelle inter-stellaire est susceptible d'y attirer les foudres de l'Empire, les nefs géantes de débarquement ou les « frelons » rapides des Scorpionnauts. Pour le

reste l'Empire est extrêmement tolérant, se contentant de surveiller l'évolution des choses par l'intermédiaire d'un très important réseau d'espionnage. Il n'y a pas que la

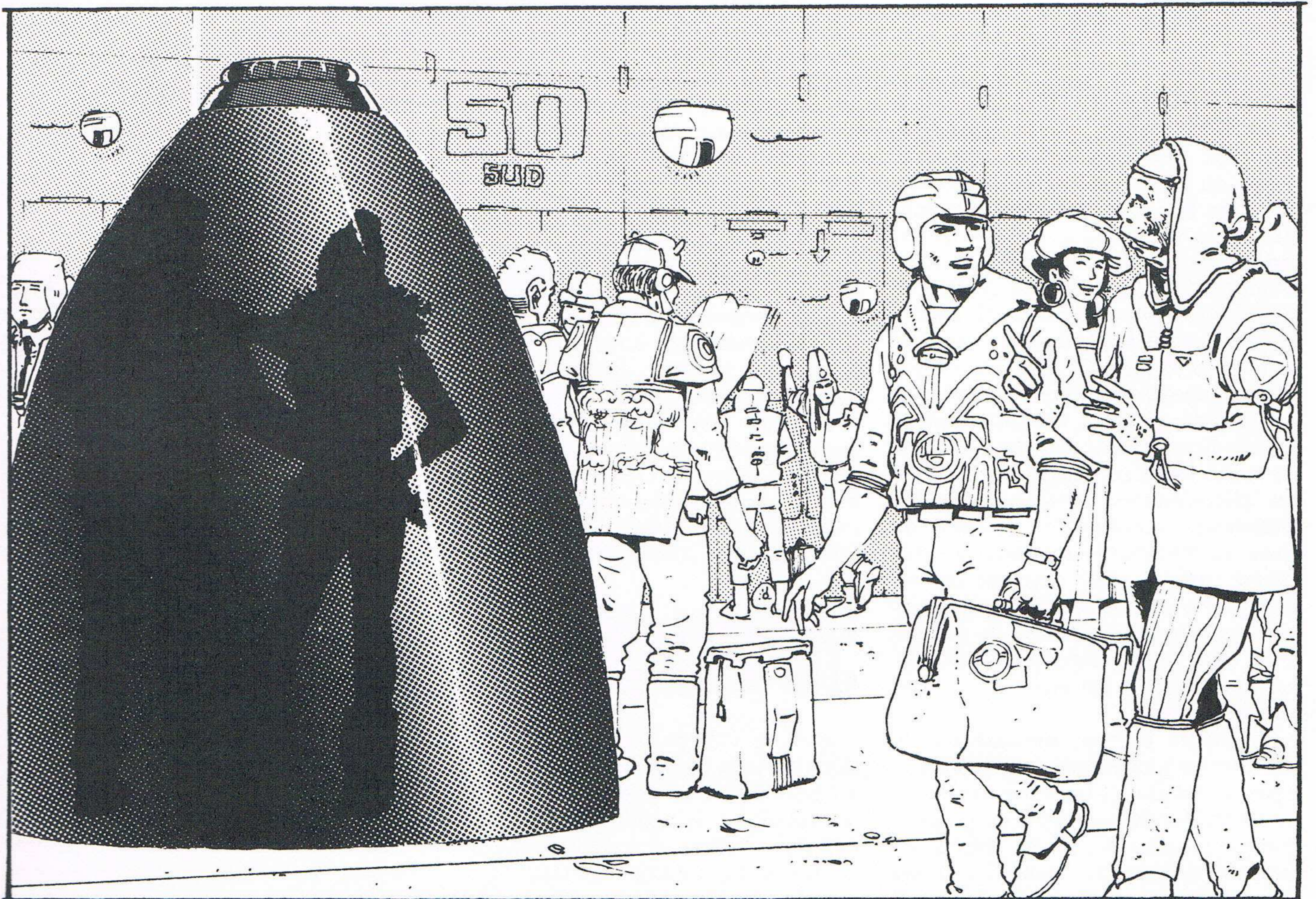
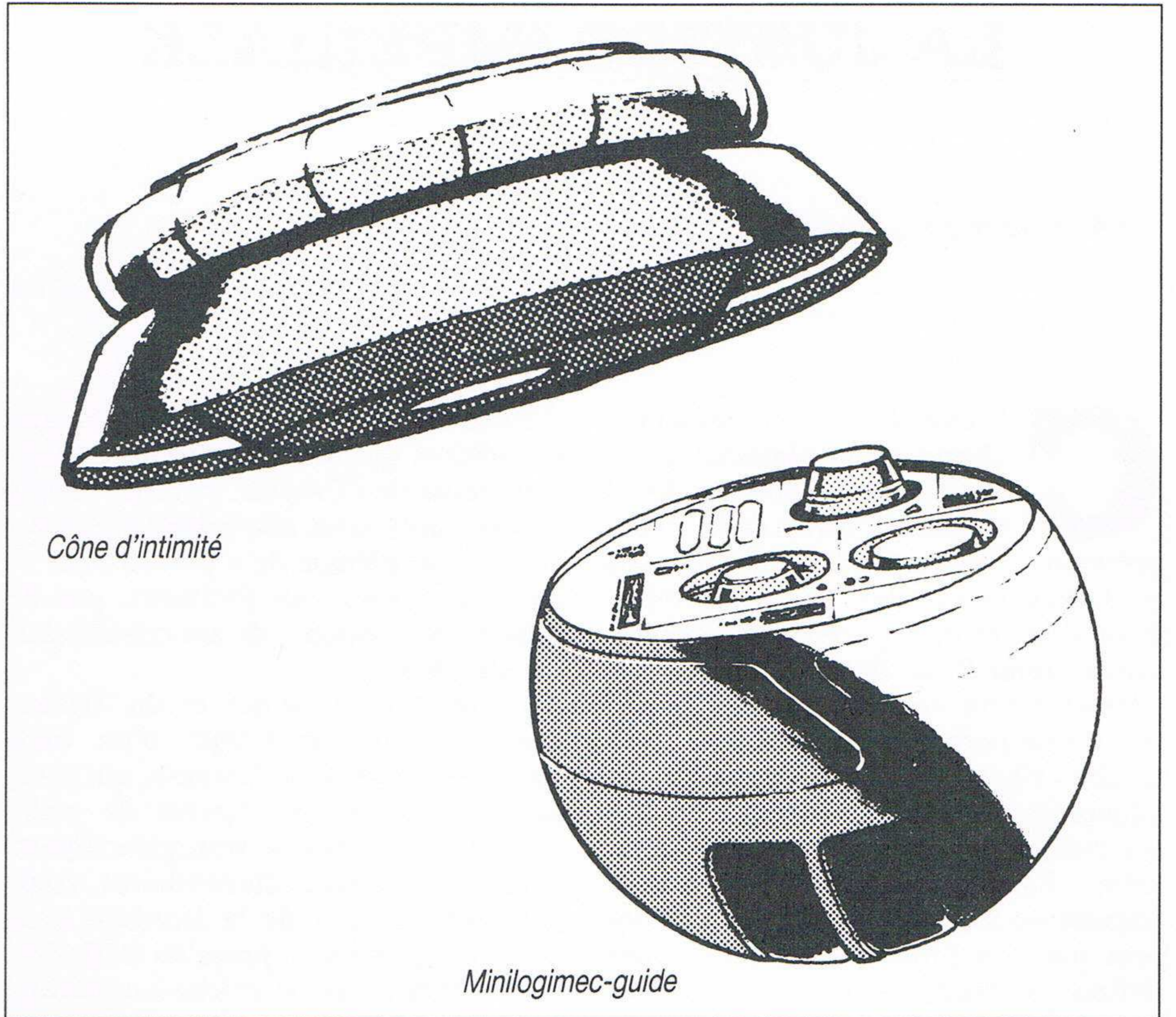
politique qui intéresse les espions impériaux. La colonisation anarchique des mondes-frontières a créé un melting-pot de races E.T. sans autre équivalent dans l'Empire. Ce



laboratoire en « grandeur réelle » permet aux Adminteknos de tout prévoir pour optimiser la vie des citoyens impériaux de toutes races.

Tout dans l'administration impériale a été pensé, mis au point, établi pour être compris et appliqué par tous. De la gestion politique au règlement des différends privés, la loi d'Empire couvre tout. Ainsi, sur Tibéria comme sur Callipyge, le meurtre sera-t-il compris et châtié non seulement selon les règles de Prima, capitale impériale, mais aussi à l'aune de la justice locale. Sévère grandeur de marbre, féroce barbarie ou frivole indulgence...

Pourtant, même sur une planète contrôlée avec une minutie policière par une théocratie particulièrement fanatique, le citoyen impérial peut trouver une balise diplomatique et demander la protection impériale. Elle lui sera immédiatement accordée. Ce qui ne l'empêchera pas d'avoir à rendre des comptes ni, éventuellement, d'être refoulé sur la planète s'il s'avère qu'il a commis un crime au regard des lois galactiques. Car sur toutes ces terres, on respire le même souffle d'Empire, celui de ses principes, de son organisation et de sa souplesse.



LA JUSTICE IMPÉRIALE

Là où je suis, règne le respect du droit et du juste.

Devise inscrite sur la plaque des adminicules

Chacun des 25 000 mondes a liberté pour régler la vie de ses habitants. Qu'il s'agisse de textes écrits, d'impressions informatiques ou d'orales coutumes ancestrales, droits et obligations doivent être portés à la connaissance immédiate de l'Admintek qui permet à tout voyageur de les consulter. Ils ne peuvent, bien entendu, prétendre s'appliquer à l'ensemble de l'Empire, mais l'importance de ces lois secondaires n'en est pas moins considérable. Puisqu'elles s'imposent à tout passant du moment qu'elles ne s'opposent pas aux principes les plus stricts définis par Prima. Ainsi, à tout instant, aventuriers et voyageurs obéissent à la loi de l'univers et à celle de la cité.

Admin III

Admin III est le ministre-robot de la Justice, juge suprême de l'Empire, surnommé TH Judex, viguier pinacleur, cour des miracles, empire du juste milieu ou encore machine à trancher. Grâce au flux continu d'informations qui balaie ses circuits, Admin III est capable en quelques secondes de comprendre et interpréter tous renseignements, conduites et pensées. Il sait distinguer, apprécier, raisonner, induire et déduire, confronter, arguer et ergoter, démontrer et réfuter, dissenter et polémiquer, objecter, débattre et prouver apodictiquement, recouper en quatre, enfin délibérer, aggraver, atténuer des circonstances, calculer, motiver, prononcer, condamner, blâmer ou louer, et transmettre son arrêt à l'Admintek qui le fait exécuter sur-le-champ. Pas une virgule d'une quelconque circulaire d'une minuscule planète dont elle ne se souvienne, pas une fonction dont elle ignore les obligations déontologiques.

Alimentée par les informations filtrées par les fonctionnaires et les fidèles légistes, Admin III examine jusques et y compris les avant-projets de proposition de réforme et même, dit-on, les bruits de cursive de manière à n'être jamais pris au dépourvu. Bien sûr

Admin III n'examine directement que les affaires qui mettent en jeu les intérêts vitaux de l'Empire. Pour les banals procès quotidiens, elle délègue ses pouvoirs à une pléiade de « petites filles », les adminicules, qui jouissent, par de subtiles connexions, de ses connaissances étendues.

Le droit de l'Espace et du Triche-Lumière, lui, est l'objet d'un livre séparé du *Digeste*, le *Cosmob*, qui envisage les différentes figures de trafic (Trafic 1 / Voyages transgalactiques, Trafic 2 / Voyages interstellaires, compatibilité des lois de la Bordure avec les lois impériales... jusqu'au trafic 28 / Contrebande dans le Triche-Lumière).

La Loi est universelle, et comme telle s'applique à l'ensemble des mondes et des Êtres connus. Comme un toit, elle abrite une foule de lois régionales, de coutumes, d'habitudes, d'avis et de sanctions. Mais ces derniers ne sauraient la combattre ou la contredire. Et les grands principes universels, qui forment la base de l'éthique impériale, s'imposent même à la puissance souveraine, au Conseil suprême aussi bien qu'à l'empereur.

« Égaux sont les mondes et tous les Êtres, respectée est la personne, acceptées toutes les religions, autorisés tous les gouvernements, libres sont les voyages et les messages, honnis sont l'esclavage et la piraterie, immuable également le régime impérial. »

D'aucuns voudraient y ajouter que jamais espace et temps ne seront appropriés. Et, devant les réticences de l'Admintek, certains murmurent que Prima en aurait le contrôle et pourrait s'en servir, un jour, comme arme ultime.

La résolution des différends

Avec la liberté complète d'organisation politique au niveau local, l'Empire a également laissé subsister la plupart des méthodes de règlement des conflits entre particuliers. Il a seulement interdit les pratiques trop contraires à ses grands principes, telles que la punition

des victimes dans les régions où l'élimination des faibles paraissait nécessaire.

Problème d'argent entre voisins, prétention sentimentale, achat de biens ou responsabilité d'un accident, il est toujours possible et préférable (sauf sur les mondes primitifs) de s'arranger à l'amiable.

D'autant que les « récupérateurs » et les « fidèles légistes » offrent à tout plaideur leurs compétences. Le plus souvent une transaction financière ou des excuses, voire un travail d'intérêt général ou domestique, procurent une juste réparation.

Il en est autrement quand l'Empire lui-même se sent menacé. Qu'on autorise le meurtre et un pan de son éthique s'effondre. Qu'on légalise le vol et la piraterie, et la sécurité si patiemment gagnée par la Hanse, la Guilde Navyborg et l'Armée est réduite à néant. Qu'on permette le viol des consciences ou l'assujettissement de l'Être par la machine et la population rejettera Prêtres et Teknos et l'Empire flambrera à nouveau.

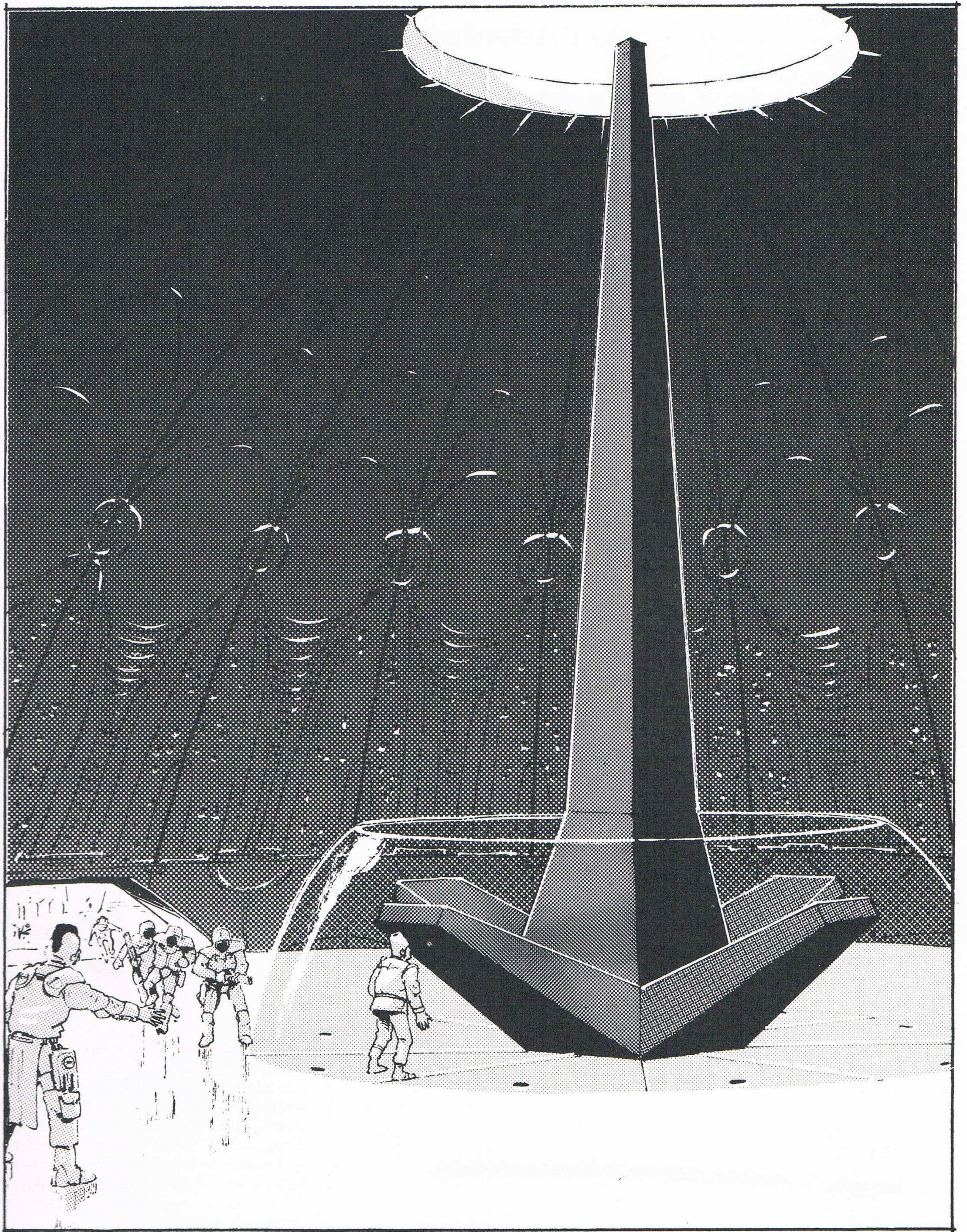
Alors, pour garantir en tout temps et en tout lieu une instance de loi et de sanction, l'Empire a imposé, partout où il règne, les balises diplomatiques.

Les balises diplomatiques

De graphite ou de de pierre, baignées de lumière ou isolées dans des jungles inhospitalières, les balises sont des havres de justice technologiques. Outre l'offre d'un abri protégé, par champ d'induction, de tout usage d'armes ou toute manifestation violente, elles procurent à celui qui s'y réfugie le conseil d'une adminicule multistandard capable de fournir la solution de tout conflit déjà enregistré par l'Admintek.

L'aventurier égaré dans l'Antiquité reculée, le Navyborg pris en chasse par les sbires d'un potentat téméraire savent que, grâce à la Loi, il demeure l'espoir d'une justice équitable. Combien de fois les pylônes de justice implantés partout où l'Empire est reconnu n'ont-ils pas été le dernier refuge d'accusés innocents, de condamnés sans cesse poursuivis pour des crimes déjà expiés, de voyageurs pourchassés pour des délits tout juste inventés.

Un aventurier maladroit, auteur d'un homicide par imprudence sur Precinta où toute atteinte corporelle est passible de la pendaison, aura tout intérêt à



rallier au plus vite la balise la plus proche pour bénéficier de la protection impériale. La loi d'Empire prévoit en effet pour son acte, vu les circonstances, une sanction qui peut aller de l'accomplissement d'un travail à l'obligation de s'engager dans l'Armée.

Au contraire l'auteur d'un viol puni par une simple amende sur Délirius, où le crime suprême est la tricherie au jeu, risquerait davantage si la famille de la victime le traînait dans une balise impériale.

En règle générale, les balises sont le refuge de tous ceux qui s'estiment injustement poursuivis ou incapables de se défendre. Soit par déférence envers une technologie mystérieuse, soit par crainte du courroux impérial, la plupart des mondes admettent que le sceptre suprême de la Justice soit tenu par Prima et ses ambassadeurs robotisés.

Il est néanmoins maints endroits où seule l'arrivée providentielle d'un astronef de la Flotte pourra sauver un accusé englué dans l'arbitraire de la loi locale. Il est de ce fait hautement recommandé de se renseigner avant un quelconque voyage sur les procédures et coutumes suivies sur le monde de destination. Toutes les banques de données impériales fournissent l'emplacement des salvatrices balises.

Autres auxiliaires de l'Admintek

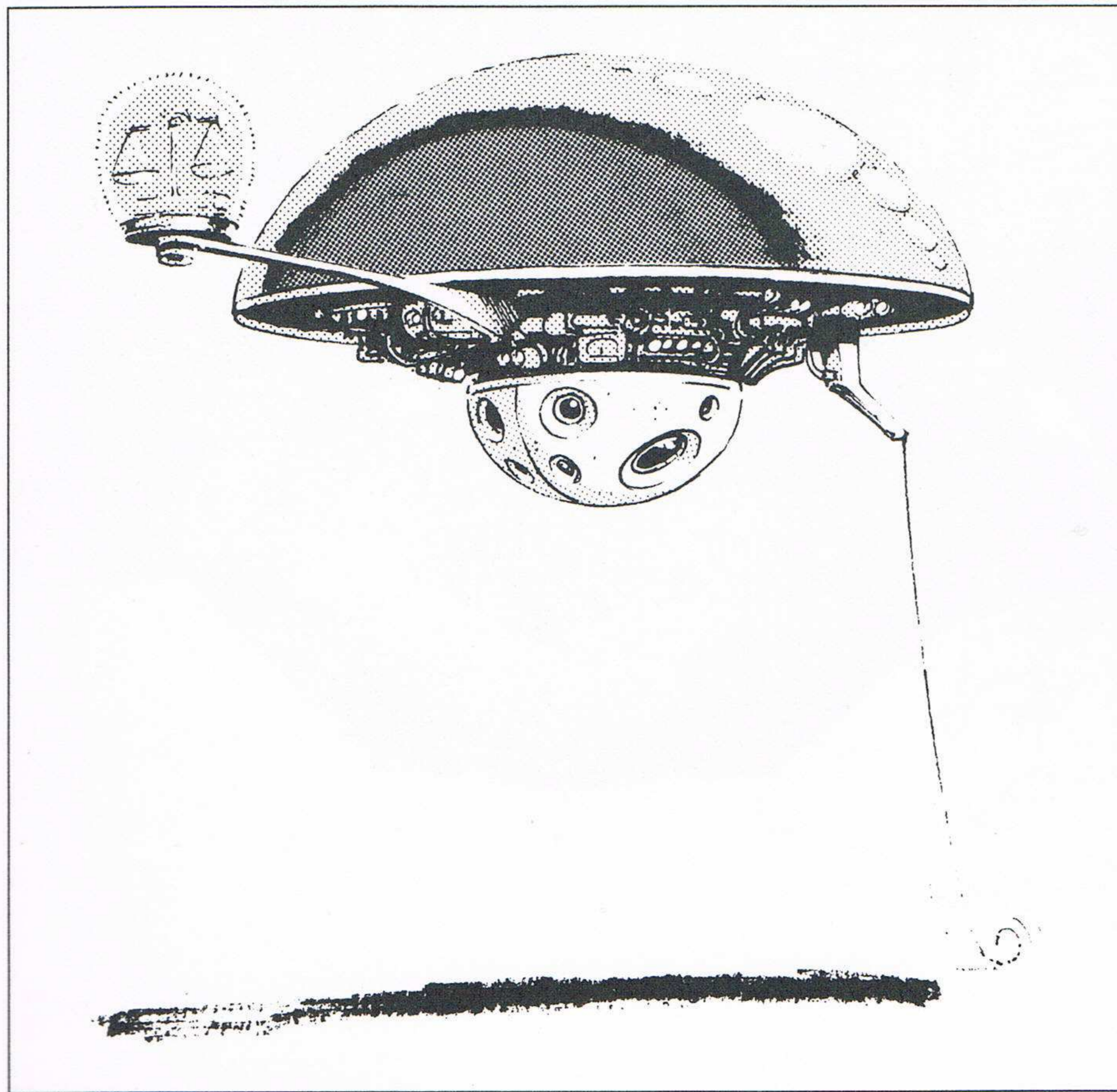
Les adminicules : A la fois huissier, greffier, expert et juge, l'adminicule représente partout la Justice impériale. Ces robots de justice sont le bras armé d'Admin III. Dans les contrées à forte densité d'infraction, on les rencontre à intervalles réguliers. Dans les grands centres, des adminicules mobiles sillonnent les allées et avenues afin de faire face aux urgences légales.

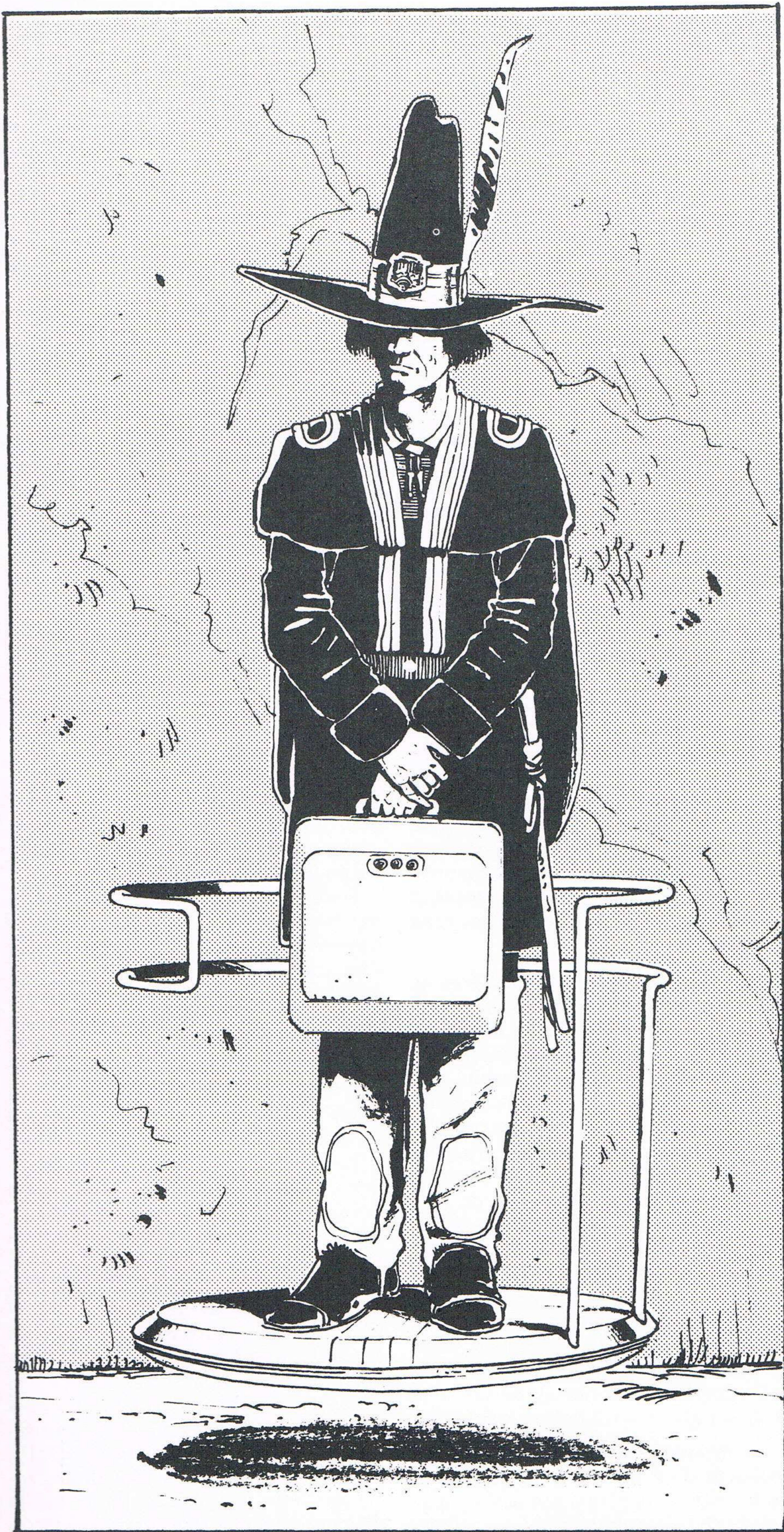
On peut les héler à n'importe quel carrefour et leur vitesse (plus de 100 km/h) est le gage concret d'une justice efficace et rapide. Il suffit, suprême simplicité, d'introduire le petit doigt dans les rouages de la machine judiciaire et d'expliquer la situation. Ou, si l'on a eu le loisir de prendre conseil d'un légiste, de glisser une carte contenant les attendus de l'espèce contresignée par les autorités policières locales. Selon l'importance du dossier le coût du dépôt sera plus ou moins élevé mais est toujours intégralement remboursé dès que la sentence est exécutée.

Les fidèles légistes : Ce sont des Teknos qui cumulent les activités de conseillers juridiques et fiscaux, d'avocats et d'ingénieurs roboticiens. Leur rapidité d'intervention et leur facilité à manier le verbe en font des compagnons recherchés. L'Inexorable Légiste, leur chef, dans sa tour de Prima, a le double privilège de côtoyer l'empereur et de discuter doctrine avec Admin III. On le dit aussi fier d'une fréquentation que de l'autre.

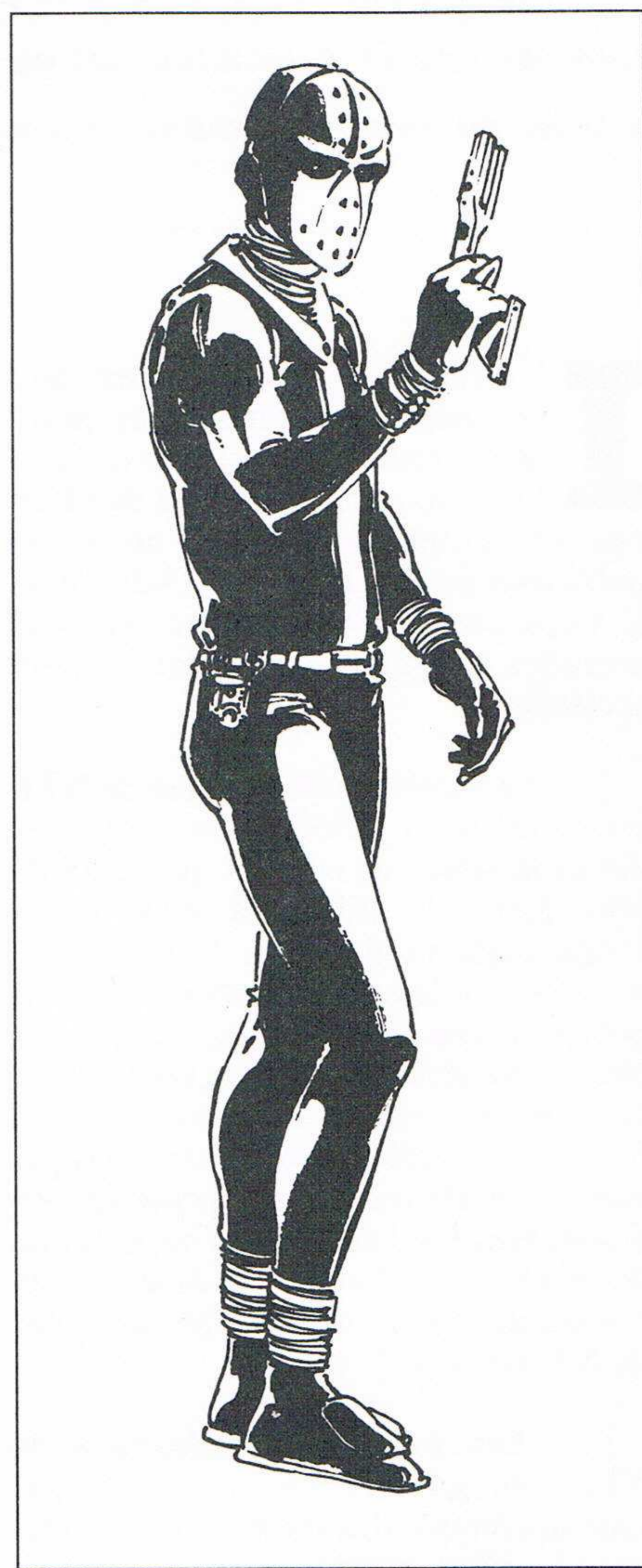


Les frontireurs : Fonctionnaires assermentés des douanes assistés de machines à fouiller, les frontireurs sont postés aux points stratégiques des grands courants d'échanges : astroports, stations spatiales, etc. Leurs pouvoirs d'investigation et leurs moyens de pression sont aussi considérables que leur manque d'humour. Aucun signe distinctif ne permet de les repérer.





Les récupérateurs : Dette de jeu ou d'honneur, dette de paix ou de guerre, les récupérateurs vous tombent dessus sans coup férir. Ils manient l'archnopistol à la perfection et font du recouvrement des créances et de l'application des décisions de justice tout un art.



PRATIQUES JUDICIAIRES COURANTES

L'analyse fait ressortir que le niveau d'organisation judiciaire ainsi que les lois et coutumes qui en découlent sont intimement liés au niveau de développement technologique.

Digeste

Il serait inutile de rappeler dans ces pages l'ensemble des pratiques judiciaires rencontrées à l'intérieur des frontières de l'Empire et contenues dans les mémoires publiques ou réservées de l'Admintek. Il s'agit plutôt d'en dégager règles et attitudes communes entre les diverses sociétés.

[...] **La société préhistorique de NT1**, où les attributs juridiques sont le gourdin et la lance, ne connaît que la loi du plus fort. Un différend n'est qu'un terme euphémique pour le combat et se résout de la même manière. Hors de portée d'une balise diplomatique, le citoyen impérial n'a d'autre recours que ses muscles et ses réflexes [...] Les frontiers veillent cependant scrupuleusement au respect des prescriptions douanières sur l'entrée et l'importation de matériels et d'armes de niveau technologique supérieur dans les systèmes de NT inférieur [...]

[...] **Les mondes préindustriels de NT2** sont généralement dominés par l'omniprésence des dieux et des esprits dans le débat juridique. Cette situation engendre une insécurité quasi totale quant au règlement des conflits qu'ils soient civils ou pénaux [...] Les esprits étant fort nombreux et d'humeur inégale, l'appui du Clergé ou quelques crédits semblent appropriés en cas d'impossibilité de se mettre sous la protection impériale [...] Dans ces contrées, le hasard vaut souvent commandement de la loi. La liste est longue des méthodes de décision, depuis les paris sur les courses aux jets de pierre-maillard [...]

[...] **Les régimes industriels de NT3**, avec le développement de la démocratie, admettent généralement l'idée que tous les citoyens doivent participer au fonctionnement de l'institution judiciai-

re. C'est la raison pour laquelle les joutes y connaissent un engouement non démenti. Plusieurs gouvernements tirent l'essentiel de leurs ressources touristiques de la réputation et du spectacle de leurs arènes judiciaires. [...] Aucun moyen de confrontation n'est exclu et la diversité des méthodes employées est sans doute la source de la large culture juridique du public. On a pu relever des armes aussi dissemblables que le PSITriD, le calembour, le concours floral ou les dents d'adwokarks [...] Il est communément admis que les conflits soient pris en charge par des intermédiaires. Bien que tolérés par le Conseil, on peut penser que les comptoirs qui louent leurs services vont être plus sévèrement réglementés. On parle couramment d'honoraires excessifs ou d'ententes illicites aux yeux de la loi [...]

[...] **Les sociétés interplanétaires de NT4** ont une propension préjudiciable à la glose. Certes les œuvres de grands esprits, de l'antédiluvien Justinien à Hi Dalu Kravat, législateur malachite, ont contribué au prestige et à l'autorité de la Justice. Cependant la joute oratoire tourne souvent à la chicane procédurière [...] Un autre danger est l'apparition de plus en plus fréquente de faux auteurs antiques dont le crédit est d'autant plus grand qu'ils sont anciens. Quelques radiations n'ont pas suffi, semble-t-il, pour épurer les rangs des fidèles légistes. Certains escrocs se chargent de rédiger, moyennant d'importantes finances, de faux traités et de les revêtir du sceau impérial afin d'abuser quelque tribunal assoupi [...]

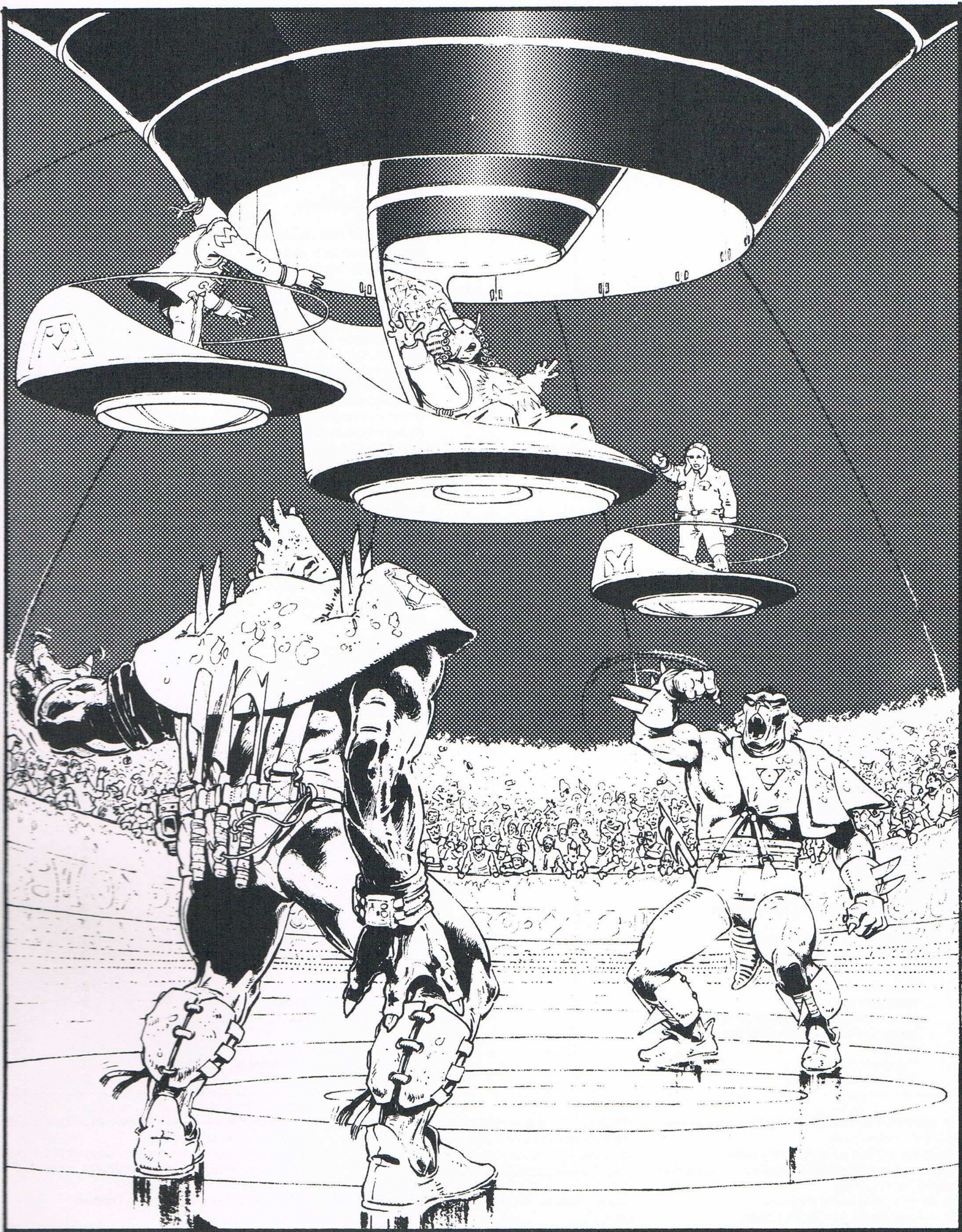
Sur les mondes centraux et ceux qui jouissent d'un niveau technologique 5 ou 6 grâce à l'implantation des adminicules et à la compréhension des autorités et population concernées par leur mission, la loi impériale est la règle, à quelques variantes près. Dans les pro-

grammes de chaque adminicule figurent une liste des infractions réprimées et, pour chacune d'elles, une liste des sanctions adéquates. Selon les circonstances judiciaires ou politiques, voire les mœurs ou les conditions dans lesquelles le délit a été commis, les peines peuvent varier.

De même les qualifications grâce au recours, vivement conseillé, à un fidèle légiste (ainsi un assassinat peut, par exemple, se transformer en homicide involontaire, ce qui est moins sévèrement réprimé). Les fidèles légistes, habiles manieurs de mots et d'idées, arriveront fréquemment à faire passer pour simple filouterie une gigantesque tentative d'escroquerie ou encore un vol en emprunt très temporaire.

Selon leur compétence, déterminée par le prix de leurs services, les fidèles légistes pourront faire admettre que l'infraction était moins grave que celle que la police prétend poursuivre. Ce qui revient, en termes de jeu, à procurer, dans l'application de la sanction qui frappe le P.J., un modificateur de dés (entre 1 et 6, au choix du M.J., selon la pertinence de la plaidoirie ou un lancer de dés du P.J.).

Les tableaux qui suivent sont destinés à donner au M.J., et aux P.J. (qui doivent savoir à quoi ils s'exposent), une vision générale et moyenne de la justice impériale. Une fois la nature de la faute admise, il suffit de se reporter au tableau des principales infractions pour connaître le nombre de dés à lancer (de 1 à 5 dés) afin de déterminer la peine à subir sur le tableau des sanctions. Celles-ci sont donc graduées de 1 à 30. Le M.J. a toujours la possibilité, eu égard aux circonstances, d'infliger un MOD positif ou négatif au lancer de dés du P.J. nonobstant les MOD déjà prévus au tableau. Par exemple un « complot contre la sécurité avec meurtre du chef suprême d'un régime autoritaire » = 5 dés + 6.



Nature de l'infraction	Classe de sanction (nombre de dés à tirer)
Violation du monopole navyborg	3
Vol de carburant	2
2. Atteintes aux personnes	
<i>2.1. Atteintes morales</i>	
Abus de confiance	2
Abus d'ignorance	2
Calomnie	1
Chantage	2
Détournement de la volonté ⁽¹⁸⁾	3
Diffamation	2
Discrimination	2
Divulgation de faits privés	1
Fausse divination	1
Faux en écritures privées ⁽¹⁹⁾	2
Injures	1
Menaces	1
Offense	1
Retrait de la parole donnée	1
Usurpation du nom	2
Vexation ⁽²⁰⁾	1
Violation de sépulture	1
Viol de conscience	4
<i>2.2. Atteintes physiques</i>	
Absorption forcée de drogue	2

Nature de l'infraction	Classe de sanction (nombre de dés à tirer)
Atteinte à la liberté de pensée	3
Blessure par imprudence	1
Castration	3
Coups et blessures ⁽²¹⁾	2
Cruauté	2
Déportation	4
Destruction d'animaux	2
Détention arbitraire	2
Empoisonnement ⁽²²⁾	3
Enlèvement	3
Esclavage ⁽²³⁾	4
Expulsion dans l'espace	4
Guet-apens	3
Homicide par imprudence	3
Massacre	5
Mauvais traitements ⁽²⁴⁾	2
Meurtre	5
Mutilation ⁽²⁵⁾	3
Non-assistance à personne en danger	2
Soustraction violente de renseignements	2
Torture	4
Viol	4
Violences diverses	2
Vivisection	2

(18) Y compris par hypnose.

(19) Par exemple faux contrats de mission ou fausses lettres sentimentales.

(20) - 3 aux dés si commise par ignorance.

(21) Et plus selon gravité.

(22) 5 dés si suivi de mort.

(23) + 4 aux dés sur monde de NT 3 et +.

(24) + 3 aux dés si envers personne plus faible.

(25) + 3 aux dés si mutilation de membre essentiel, + 6 si mutilation d'organe de décision.

Tableau des sanctions

- 1 Remontrance ⁽¹⁾
 - 2 Interdiction momentanée de conduire
 - 3 Accomplissement d'un travail d'intérêt général
 - 4 Interdiction de séjour
 - 5 Amende ⁽²⁾
 - 6 Liberté surveillée ⁽³⁾
 - 7 Prison ⁽⁴⁾
 - 8 Confiscation partielle des biens
 - 9 Radiation professionnelle
 - 10 Engagement dans les rangs du Clergé ⁽⁵⁾
 - 11 Assignation à résidence
 - 12 Confiscation totale des biens
 - 13 Interdiction de déplacement
 - 14 Obligation de mission aux confins
 - 15 Amende ⁽⁶⁾
 - 16 Désignation comme arbitre de joute ⁽⁷⁾
 - 17 Dégradation
 - 18 Engagement dans l'Armée ⁽⁸⁾
 - 19 Interdiction de posséder
 - 20 Bannissement
 - 21 Prison ⁽⁹⁾
 - 22 Retour sur la planète d'origine
 - 23 Interdiction de communiquer
 - 24 Baigne ⁽¹⁰⁾
 - 25 Interdiction de faire commerce
 - 26 Mise sous hypnose
 - 27 Labyrinthe ⁽¹¹⁾
 - 28 Réfrigération ⁽¹²⁾
 - 29 Dislocation génétique ⁽¹³⁾
 - 30 Mort ⁽¹⁴⁾
- Au-delà : grâce divine.

(1) Cette sanction pourrait paraître bien légère aux yeux de P.J. peu avisés. Prions pour eux qu'ils ne rencontrent jamais les froncements de sourcils du vieux juge sourd, sur Calomnia, dont l'effet moralisateur et intimidant est redouté des pires malfrats de la Galaxie.

(2) Une amende de ce type, que le M.J. déterminera en fonction des dommages causés, ne saurait dépasser 1/10 des ressources du P.J.

(3) Le P.J. est astreint à envoyer à intervalles réguliers des informations concernant ses déplacements éventuels, les gens qu'il côtoie, les activités qu'il entend entreprendre.

(4) La durée maximale d'emprisonnement est fixée normalement à 2 mois. Mais les systèmes politiques qui cohabitent dans l'Empire ne sont pas uniformes, et leur désir de répression varie au gré de leur développement.

(5) Les P.J. déjà membres d'une Église voient cette sanction se muer en obligation de mission sans salaire.

(6) Cette amende de deuxième rang peut atteindre la moitié du patrimoine du P.J. pécheur.

(7) Quand des adworkarks se déchirent à coups de canines assassines, il n'est pas toujours aisé de les départager sans laisser dans la bataille quelques lambeaux de chair fraîche. Mais on peut tomber sur des joutes plus amènes...

(8) Le P.J. déjà soldat se mettra immédiatement sous les ordres du premier Prêtre venu et devra assurer — sans solde — une mission particulière.

(9) Distinct de la peine prévue au jet 7, cet emprisonnement s'effectue dans des geôles à isolation psychique et corporelle. Très difficile, dans ces conditions, de payer un remplaçant ou d'attendre des renforts pour l'évasion.

(10) Certaines planètes-baignes sont réputées pour abriter les délinquants du 5^e type les plus féroces de l'Empire... et parfois aussi certains petits malins un peu trop gênants et malchanceux.

(11) A l'origine, le labyrinthe avait été créé pour rendre fous les criminels les plus fous. Et si les hiérarques de Prima commuent souvent cette peine en emprisonnement, il existe des juges qui adorent sacrifier à la tradition. Le regard brillant, ils enferment pour de longues angoisses leurs proies dans des combinaisons à 4, 5 ou 6 dés en leur souhaitant bonne chance et surtout... longue vie ! Le P.J. pourra régulièrement tenter de braver les murs du hasard et refaire le même jet de dés qui constitue le labyrinthe secret que le M.J. aura créé (par exemple, si le M.J. a tiré, avec 6 dés, 3 puis 4 puis 6 puis 5 puis 2 puis 1, le P.J. devra refaire la même combinaison, dans l'ordre. Les bons tirages lui restent acquis).

(12) Le P.J. est mis hors circuit dans un des entrepôts spéciaux que l'Empire a disséminés sur les franges de son territoire. Le numéro de glacière dans laquelle il repose est conservé soigneusement dans le bureau des glaces présidentielles de Prima.

(13) Cette peine très rare conduit à modifier les caractéristiques du condamné. Du coup, Force, Intelligence, Habilité sont divisées par 2. Multiples sont les redoutables aventuriers transformés, par la vertu maléfique du grand nombre, en doux agneaux un rien attardés au regard éperdu.

(14) Répugnante mais parfois inéluctable, la mort s'accompagne de la destruction systématique de tous les clones et espérances de fécondation post mortem du pauvre P.J.

LA COURTE MAIS ÉDIFIANTE MÉSAVENTURE D'AL CABRERO

Al Cabrero était aux anges. Soldat de grade 2, il venait de convoler avec Ursula Ngop, Teknote au brillant avenir. Leur navire, un superbe vaisseau aux armes des Lunes de Miel, avait fait route vers Prénuptia, la planète balnéaire à la mode, voyages de noces exotiques, plages, sauvages pittoresques...

A la station spatiale, après le briefing d'arrivée, ils avaient croisé d'autres couples ravis qui leur avaient narré le plaisir de contempler les yeux ébahis des indigènes devant les pistolasers et les armures à impact. Pas de doute, ils allaient bien s'amuser.

L'accueil fut particulièrement chaleureux. Tous ces sourires, tous ces colliers de fleurs, bien qu'ils fussent décrits dans les dépliants et scrupuleusement comptabilisés en mode crédits, laissaient transparaître un enthousiasme qu'Al tentait de communiquer, avec force épithètes, à sa tendre Ursula. La navette rose, envahie par une musique sirupeuse et de subtils effluves de myrrhe, les emmena ensuite vers leur marinella de bord de mer. Et puis...

L'adminicule 43 729 021/12 s'activa et fit entendre ce qu'Al ressentit comme un petit rire narquois. Hors d'haleine, le petit doigt enfoncé dans l'orifice adéquat, il fit le récit de sa mésaventure ; comment il avait échappé à la colère vengeresse des indigènes et à leur jugement à l'emporte-pièce. Vaguement inquiet il attendit le verdict.

Mais le contact froid et métallique du juge-robot avait un côté rassurant, quand il songeait à la marmite bouillante et au sourire carnassier du chef indigène. Tout ça parce qu'il avait voulu faire le malin...

— Vous me semblez bien tête en l'air pour un voyageur même en voyage de noces.

— Vous allez me jeter en prison ? demanda Al.

L'adminicule soupira.

— On ne vous a pas mis en garde contre les interférences avec les indigènes ? Prendre quelques renseignements avant de partir, c'est une précaution simple et élémentaire.

— Je vais avoir une grosse amende ? continua Al.

— Vous êtes si pressé que cela ?

répondit l'adminicule qui semblait vexée d'avoir été interrompue.

— Excusez-le, intervint Ursula avec un sourire gêné. C'est la première fois qu'il récidive.

— Reprenons. Bon, alors, je ne vais pas vous faire la morale mais vous rappeler quelques commandements impératifs de sécurité. D'abord, toujours s'enquérir du NT de l'endroit où l'on se rend. Outre que ça instruit l'esprit, ça donne une idée plus claire de l'état de délabrement de la justice locale. Par la même occasion, on peut jeter un coup d'œil sur les us et coutumes

autochtones. Ça vous aurait évité, cher monsieur, de jouer les avant-centres avec la boule de divination du sorcier.

— J'ai toujours aimé le Trifoot, risqua Al.

— Encore une fois, ça n'est pas une excuse. L'infraction est caractérisée. Mais ne vous plaignez pas, vous restez dans les peines de petite taille.

Il y eut un léger silence.

— Vous ne protestez pas ? Evidemment vous n'avez pas de fidèle légiste pour vous assister... Il m'aurait tenu le crachoir six minutes pour m'expliquer que shooter dans la boule du sorcier c'était lui rendre hommage étant donné votre échelle de valeurs. Et votre cri « Et voici Al au pén... Gooool ! », la marque d'une profonde déférence. J'aurais sans doute fait semblant de marcher... Bon, faisons comme si.

— Merci, dit Al.



— Un instant, je n'ai pas fini, avertit l'adminicule. Quelle autre précaution prendriez-vous avant de visiter un monde ?

— Euh..., soupira Al.

— Il faut repérer la balise diplomatique, souffla Ursula.

— Bravo, excellent, dit l'adminicule. En sachant, dès votre arrivée, où se trouvait la balise sur Prénuptia, vous n'auriez pas eu à courir comme des fous de jungle en plage et de village en montagne, et avec un véhicule volé, par-dessus le marché... Peut-être même seriez-vous venus me rendre une visite amicale.

— Sûrement, dit Ursula.

La machine se racla l'interphone et reprit :

— Dans tous les astroports, il est aisé de se procurer les références topologiques de toutes les balises, leur état d'entretien, le nombre et la qualité des adminicules qui s'y trouvent, l'efficacité de leur protection et une foule d'autres informations. C'est à la portée de toutes les curiosités.

— On pensera à vous la prochaine fois, c'est promis, dit gentiment Ursula.

Quelques voyants écarlates s'allumèrent sur la machine qui s'adressa à Al.

— Votre petit doigt me dit que vous êtes Soldat, de grade 2, et que, par conséquent, vos compétences ne sont pas en nombre illimité. Avez-vous pensé à la protection de l'Armée ?

— Pour un voyage de noces ? s'insurgea Al.

— Pour tous les voyages, répondit l'adminicule. Vous êtes comme des enfants de troupe gâtés par le progrès qui s'imaginent que l'Empire est uniforme partout. Ce n'est que lorsque les indigènes vous confondent avec leur goûter de quatre heures, tandis que votre belle panoplie guerrière vous attend à la douane, que vous vous décidez à appeler votre guilda pour qu'elle vienne vous tirer du chaudron avant que le cuisinier ait trouvé sa boîte de silex...

— C'est vrai, concéda Al. Les frontières m'ont confisqué mon pistolaser et mon armure.

— Normal, dit l'adminicule, sinon c'était « importation frauduleuse de matériel militaire ». Et ça, c'est très cher. En étant bien lunée, j'appellerais ça « port d'arme prohibée », sanction de classe 2, qui peut aller jusqu'à la confiscation totale des biens...

Ursula fit diversion...

— Si je comprends bien, dit-elle, quand Al a essayé d'acheter l'interprète pour traduire ses insultes en louanges

au dieu du coin, l'Armée ou la Loge auraient pu nous aider.

— Hum, dit l'adminicule avec un ton plus administratif. La mission tekno la plus proche se trouve sur Bambina. Quant à la délégation de l'Armée, elle a déménagé quand on a installé les marinellas. Mais « subornation d'interprète », c'est ennuyeux. D'après mes plots de jurisprudence, ça aurait tendance à mériter un petit détour en prison. Admettons qu'en l'espèce vous n'ayez pas bénéficié de toutes les garanties que vous étiez en droit d'espérer...

— Oh merci, bégaya Al. On peut partir ?

— Et le vol du véhicule terrestre ? demanda l'adminicule.

— C'était un emprunt rendu nécessaire par les circonstances, dit Ursula. Et Al a abandonné dans la cabine son équipement de chasse. Il va, de toute façon, envoyer une partie de sa solde aux œuvres pour la préservation des sites vivants sur Prénuptia.

— Hein ? protesta Al.

— Parfait, dit l'adminicule. Et si on y ajoutait un petit travail d'intérêt général.

— Et puis quoi encore ? s'insurgea le Soldat.

— Silence ! ordonna la machine. Vous êtes condamné à une peine de classe 2, type 3 : en l'occurrence, dépoussiérer ma façade extérieure. Prenez un chiffon dans le dévidoir et frottez.

Al s'exécuta de mauvaise grâce.

— Après, vous appelez une escorte de secours et on s'en va ?

— Une minute, je délibère. Bien. Il semble que le grief de complicité ne puisse être reconnu à l'encontre de votre compagne. Seuls votre légèreté et votre manque de réflexion sont responsables des événements qui vous ont poussés à me demander grâce et sentence.

— Merci, votre honneur, dit Ursula. Me voilà rassurée.

— Tout le plaisir est pour moi.

— Non mais, vous tenez salon maintenant, s'écria Al jaloux.

— De quoi vous mêlez-vous ? coupa l'adminicule. En mode Conseil juridique et Décisions juridictionnelles, toutes mes interventions obéissent à des principes prévus. Allez, frottez.

Al grogna.

— Frottez plus fort. Quand le vert s'allumera, je serai tout à fait propre.

Après, la patrouille arrivera et vous serez libre.

— Pas trop tôt, bougonna Al.

— Une minute, dit Ursula, j'ai une requête à formuler.

— Allez-y.

— Je veux divorcer.

— Motif ?

— Imbécillité chronique de mon conjoint, dit Ursula.

— Accordé, dit l'adminicule. L'information est déjà passée à l'enregistrement. Permettez-moi de vous présenter mes meilleurs vœux de célibat.

— Mais elle est folle, cette machine ! cria Al. Je ne suis pas d'accord.

Et il donna une bourrade fort peu amicale à l'adminicule.

— Très bien, fit 43 729 021/12. Je prends acte. Voyons, « non-respect d'une décision de justice », toujours une classe 2... Oh, pas de chance, vous avez droit à une sanction de type 12, « confiscation totale des biens ».

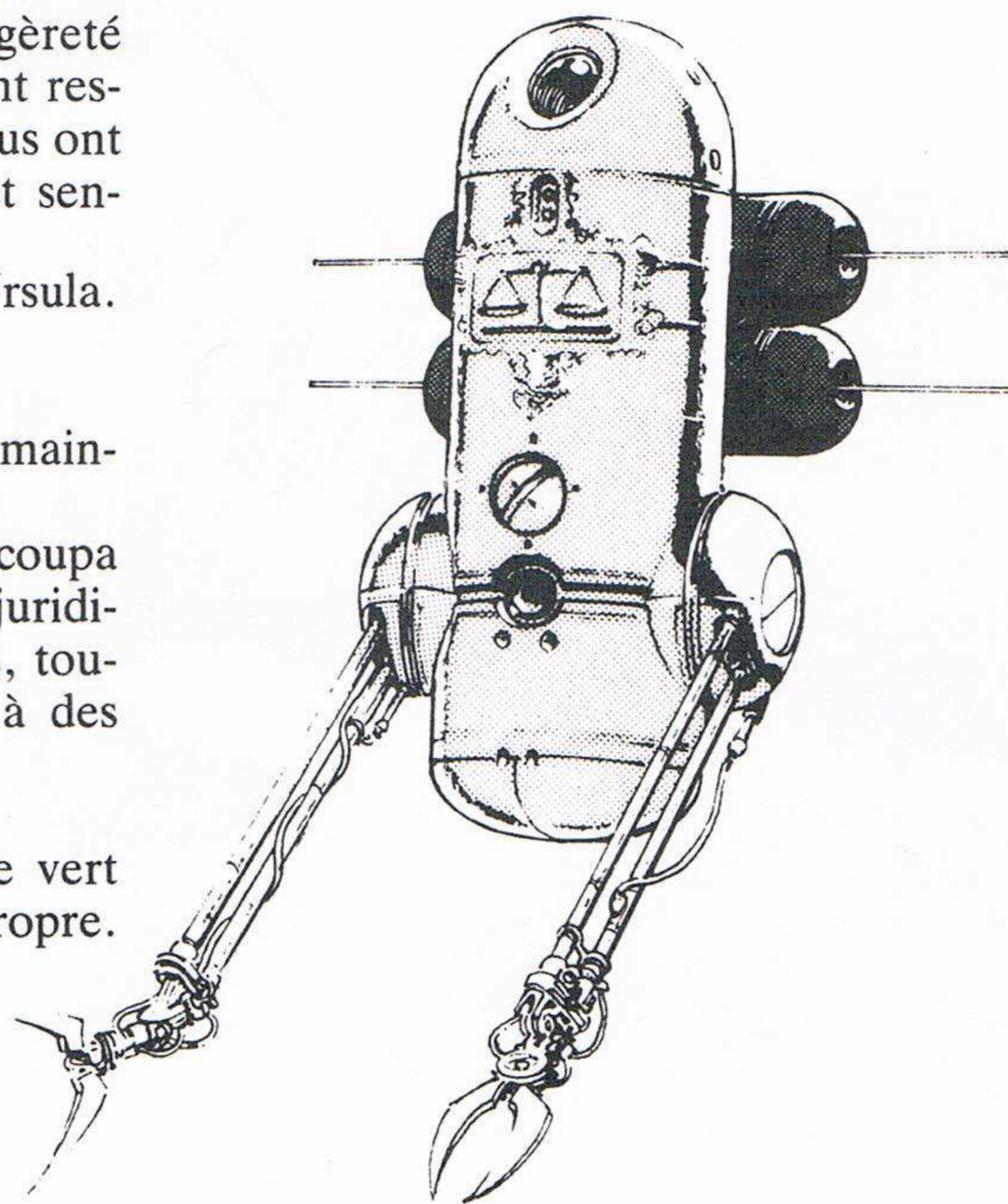
— Jamais, dit Al. Allez vous faire débrancher !

A cet instant, le champ de force de la balise s'entrouvrit et les membres de la patrouille de secours entrèrent.

— J'ai bien reçu le message, dit un homme grand et maigre à l'allure de croque-mort. Je fais exécuter immédiatement...

— Bon sang ! un récupérateur ! jura Al effrayé.

Avant qu'il ait pu articuler deux mots pour se défendre, il se retrouva seul, dépouillé de tous ses biens, chaussettes comprises. Avec le sentiment diffus d'avoir raté son voyage de noces.



LOIS DU COMMERCE

La seule interaction possible entre deux mondes de niveaux technologiques différents ne peut aller que dans le sens ascendant des dites technologies.

Digeste, Cosmob, trafic 24, al. 12

Des conventions impériales régissent au plus haut niveau les interactions entre mondes pour respecter des modes de vie et des niveaux technologiques très disparates. Pour des raisons historiques, géographiques, culturelles ou génétiques, certains mondes, habités par des Êtres vivants et intelligents, sont technologiquement en retard par rapport au reste de l'Empire.

L'Empire cherche à faire accéder ces mondes à la technologie galactique par des méthodes adaptées pour chacun d'entre eux : méthode « des petits pas », méthode de l'« Intervention divine », etc. Ou les laisse suivre leur cours normal (avec leur consentement ou non) en les excluant des Routes transgalactiques : accords de non-intervention, mise en quarantaine volontaire, etc.

Cette mise en quarantaine est quasi automatique pour les mondes de NT2 et 3 (pré-industriel et industriel).

L'Empire a suffisamment de siècles derrière lui pour avoir la patience d'attendre un peu avant d'intégrer certains mondes. Le résultat en vaut la peine, car une culture originale est ce qui manque le plus aux citoyens impériaux blasés.

« Chacun doit pouvoir trouver en paix son développement harmonieux. » Telle est la doctrine officielle. Ainsi l'Empire veille au fait que l'on ne puisse pas trouver sur un monde de niveau technologique inférieur des armes, objets d'art, moyens de communications, de transports, etc., de technologie supérieure. Seuls sont autorisés les débarquements d'observateurs,

d'agents de renseignements, ou tout simplement d'Êtres assermentés. Les quelques moyens de technologie supérieure dont disposent ces émissaires doivent surtout rester discrets...

Mais cette attitude sage et magnanime ne va pas sans poser quelques problèmes. Elle est à l'origine de nombreuses tensions, avec la Hanse des Marchands et la Loge Tekno notamment. L'impossibilité d'exploiter un marché ou un minerai sur une planète culturellement interdite fait grincer bien des dents.

Il a fallu, après de houleux débats dans les Chambres hautes, autoriser la colonisation presque complète des mondes de NT1 (préhistorique). Jamais les puissantes guildes n'auraient supporté les milliers d'années d'embargo nécessaires. Aussi les indigènes sont-ils, dans ce cas, parqués dans des réserves pour ne pas gêner l'exploitation de la planète.

Pourtant il n'est pas rare de voir le cuivre, l'or ou la potasse de mines situées sur des mondes NT2, extraits à la pelle et à la pioche, puis embarqués discrètement sur des cargos Varlet qui les mènent sur des mondes NT5 ou NT6, dont la boulimie de matières premières est immense... Ou de voir des Marchands, l'épée au côté, faire du troc pour alimenter le juteux marché des produits artisanaux... Le Bureau intergalactique des affaires E.T. ferme les yeux sur ces peccadilles du moment que les apparences sont sauvées et que la masse des indigènes ne risque pas d'être durablement influencée.



ACHAT ET VENTE DE MARCHANDISES

« 451.1 §a : Un Marchand ne peut vendre de produits de NT supérieur à celui d'un monde acheteur. »

« 452.1 §a : Un Marchand ne peut acheter de produit qu'avec une monnaie d'échange (troc ou non) de NT égal ou inférieur à celui du monde vendeur. »

Hanse des Marchands, Règlements généraux du commerce transgalactique

La Hanse des Marchands se doit d'appliquer le principe de « non-prolifération » dans tous ses échanges économiques.

Il est donc tout à fait possible de trouver, acheter et vendre un stock de lampes à huile sur un monde NT5. Il est par contre très difficile de trouver

et il est interdit de vendre des talkies interstellaires sur un monde pré-industriel NT3. En revanche, l'échange de marchandises de même niveau technologique ne pose aucun problème. L'unité d'échange la plus courante est le crédit (symbole ¤) qui se transmet directement par microproce greffée dans le petit doigt.

Le Maître de Jeu doit se sentir *totale*ment libre de simplifier ou de compliquer les règles suivantes pour l'achat et la vente des marchandises. Il doit simplement se souvenir qu'elles ne sont utilisables que pour les transactions très importantes (10 gros diamants, 1 000 tonnes d'avoine, 5 kilos d'un transuranien rare, etc.). Pas pour les achats courants (location d'une chambre d'hôtel, consultation des homéo-journaux), ni pour les transactions à prix fixes ou peu enclins à varier (taxes d'atterrissage, services de courtiers).

Le Maître de Jeu est seul juge de l'utilité ou de l'opportunité des jets de Corruption, Marchandage, Estimation avant un achat ou une vente importante. Néanmoins, il convient de décider en fonction de l'attitude d'un joueur face à la situation, plutôt qu'en application systématique des règles. Si le joueur ne cherche pas, dans l'« interprétation » de son rôle, à estimer la marchandise, à discuter les prix, etc., il n'y a pas de raison qu'il bénéficie automatiquement d'éventuels modificateurs.

Toute transaction donne lieu à un lancer de deux dés (2D) dont la somme est comparée au Charme du Marchand assorti d'un certain nombre de modificateurs (MOD). Puis le P.J. lance d'autres dés, un par un, jusqu'à ce qu'il dépasse son seuil de réussite. Selon le nombre de dés lancés, le M.J. peut lire sur la table des échanges l'évolution, favorable ou non, du prix initial proposé par le P.N.J.

Table des échanges

Dés réussis	2D	3D	4D	5D	+
Achat	+50 %	" "	-25 %	- 50 %	- 75 %
Vente	-50 %	+25 %	+50 %	+100 %	+200 %

Transactions normales

Lorsqu'un Marchand achète ou vend une marchandise, deux cas sont possibles :

- Cette marchandise fait partie du domaine où s'est spécialisé le Marchand (voir p. 59) : il pourra en tirer le meilleur prix du fait de sa connaissance des circuits économiques correspondants. Il a droit à un MOD égal à son grade dans une corporation touchant au domaine concerné.
- Cette marchandise n'en fait pas partie : l'achat sera plus difficile et la vente moins rentable (le MOD sera alors de -2).

Achat ¤ Charme + MOD + Spécialité $\geq (2, 3, 4, 5D)$

Où MOD = niveaux de compétence :
 ● Estimation si jet sous cette compétence réussi.
 ● Marchandage si jet sous cette compétence réussi.
 Spécialité = grade dans la corporation dont le domaine est concerné (-2 si ignorance).

Vente ¤ Charme + MOD + Spécialité + diff. NT $\geq 2, 3, 4, 5D)$

Où MOD = niveau de compétence Techniques de vente si jet sous cette compétence réussi.
 Spécialité = grade dans la corporation dont le domaine est concerné (-2 si ignorance).
 Diff. NT = ● NT du monde - NT de l'objet, s'il s'agit d'une « antiquité ».
 ● NT de l'objet - NT du monde dans les autres cas.

Location : Procéder de même que pour un achat, mais c'est un service temporaire que l'on achète.

Exemple : Aloysius Van Eflin, courtier en diamants, achète sur Minarque-la-Rutilante (NT2) un lot important de pierres précieuses d'assez grosse taille, mais relativement mal taillées. Les pierres précieuses font partie des domaines de spécialité qu'il maîtrise, il possède donc, dans toutes les transactions, pour l'achat comme pour la vente, un MOD +2 (son grade dans le domaine spécialisé de sa corporation).

Il commence par faire un jet de dés sous sa compétence Marchandage (+2), puis un autre sous Estimation (+4). Les deux tentatives sont couronnées de succès : il a donc suffisamment d'arguments pour négocier avec le vendeur un produit qu'il connaît parfaitement.

Avec un Charme de 10, une Estimation de 2, un Marchandage de 4, et son grade 2, Aloysius a un seuil de réussite de 18. Il lance deux dés :

5 & 4, puis 1, 3, 2 = 15

LA SOCIÉTÉ GALACTIQUE

Aloysius obtient cinq dés sous le seuil, puis il dépasse le seuil avec 5 à son 6^e dé.

Il a donc réussi à acheter les pierres à 50 % de leur valeur, soit 12 500 €. Il ne lui reste plus qu'à les revendre.

Sur Gildrum IV (NT5), plusieurs bijoutiers ont manifesté un certain intérêt pour ces pierres. Aloysius rate son jet de Techniques de vente, qu'il possédait au niveau 3, mais cet échec est compensé par les différences de NT des deux mondes (+3), ce qui lui donne un seuil de réussite de 15 :

6 & 4 puis 5 = 15

Trois dés sous le seuil, soit 25 % de plus que leur valeur réelle : 31 250 €. Bénéfice de l'opération : 18 750 €. Bonne petite opération.

Le marché noir

Il est évident que certains produits ne s'obtiennent pas sur les marchés ordinaires ou officiels. Ces produits, généralement dangereux (drogues, armes...), sont habituellement interdits ou sévèrement contrôlés sur la plupart

des mondes. Par contre ils sont faciles à trouver dans tout marché noir digne de ce nom. Bien sûr, d'autres produits, plus ou moins courants, interdits sur un certain monde, peuvent se trouver sans problème sur les marchés officiels d'un monde voisin. Il s'agit donc dans ce cas d'alimenter le marché noir du premier...

Jouer une recherche et/ou un achat sur un marché noir peut constituer en soi une mini-aventure. Cependant, voici les grandes lignes « techniques » de la marche à suivre :

Le M.J. doit d'abord apprécier le caractère illégal du produit, et décider en conséquence la façon de le trouver sur un marché noir, de l'acheter, de le transporter, de l'utiliser. Il peut s'aider de la classification suivante (idem classe de sanction, voir p. 14) relative au produit recherché :

● Classe I : Produit non spécifiquement dangereux, parfois interdit ou déconseillé par les lois impériales ou locales (par exemple : somnifère rapide, objet courant mais dont l'achat sur un marché normal est soumis à signature d'un contrat, etc.).

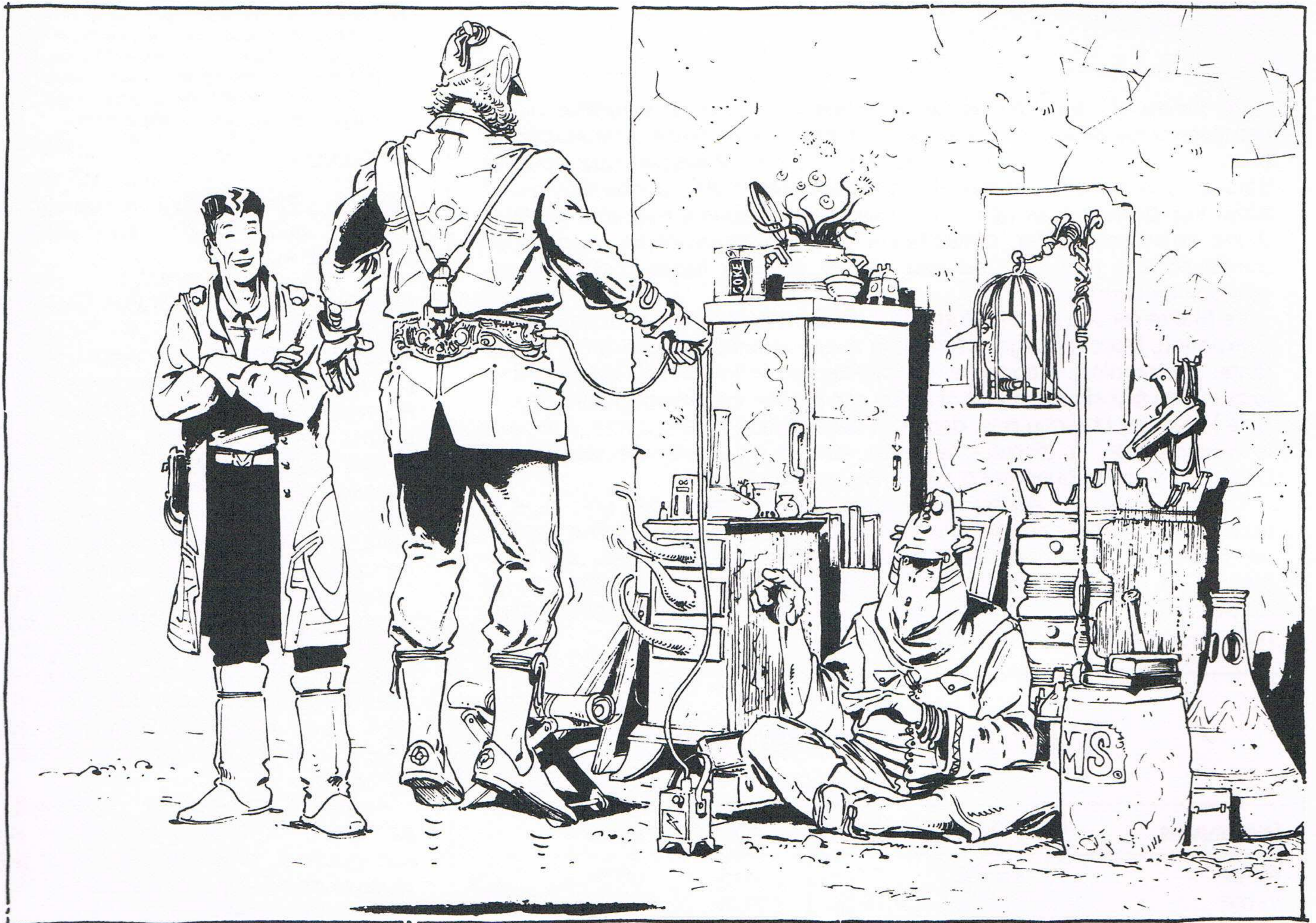
● Classe II : Produit dangereux et, la plupart du temps, interdit ou contrôlé (armes légères, poisons courants...).

● Classe III : Produit très dangereux et interdit (poison sans contrepoison connu, armes lourdes...).

● Classe IV : Produit extrêmement dangereux (bombe à antimatière, vaisseau Lehouine équipé d'un Cassemonde, etc.).

Bien sûr, plus la classe est élevée plus le produit est difficile à trouver. Le P.J. peut éventuellement corrompre ses interlocuteurs, soit pour savoir où acheter, soit pour la transaction elle-même. La transaction s'effectue comme pour un achat, mais un MOD supplémentaire intervient, qui dépend d'un jet de Corruption réussi.

Le prix de l'objet est laissé à l'appréciation du M.J., sachant qu'il est courant de le doubler par rapport à sa valeur réelle. Dans certains cas, il atteint parfois cinq à dix fois ce prix ! Le M.J. ne doit pas oublier qu'acheter au marché noir implique également des risques : la police est loin de ne compter que des incapables ou des corrompus, et les règlements de comptes ne sont pas rares...



LES COMMUNICATIONS DANS L'EMPIRE

On a pu faire voyager l'information plus vite que la lumière bien avant de savoir construire des vaisseaux capables des mêmes prouesses. Les conséquences de l'explosion des communications qui suivit la découverte des « hyperondes » sont toujours perceptibles aujourd'hui. La Confédération Interstellaire Humaine s'étendait à l'époque sur plus de 9 000 A.-L. Six heures étaient nécessaires aux deux mondes les plus éloignés pour un échange de messages : La question bondissait de relais en relais pendant trois heures, et la réponse, si elle partait immédiatement, prenait la même durée. Cependant, le fragile système de l'époque a bien évolué. Le matériel a changé, et la joyeuse anarchie du début a laissé place à une rigoureuse discipline.

Marshall M^c Logis, La Galaxie télématique

L'ensemble des moyens de communication (de l'échelle locale à transgalactique), des moyens informatiques (ordinateurs, logiciels, banques de données), des moyens médiatiques (journaux, hyper-radios, TriD), etc., est appelé la « Toile ».

La Toile (ou Réseau Télématique Total)

Toutes sortes de messages (parlés, écrits, informatiques) empruntent la Toile, codés en langage digital. On peut transmettre 10 000 signes par seconde.

Les messages à caractère humanitaire sont gratuits. Le prix de la communication peut être imputé au choix à l'appelant, l'appelé ou aux deux. Le prix de base d'une communication est :

1 ¢/seconde/A.-L.

Les messages : Envoyer un message par hyperondes est une technique que les citoyens impériaux apprennent dès l'enfance. Le message hyperluminique est généralement bref, rédigé en style

télégraphique, truffé de mots d'argot, parfois codé. Il est considéré comme poli de formuler ses questions de manière à permettre une réponse très brève, donc moins coûteuse. Ce message transmis par hyperondes peut être capté par n'importe qui.

Les hyperondes : Elles n'ont rien à voir avec des ondes classiques. Ce sont des vibrations qui « résonnent » dans plusieurs dimensions, dont l'Espace et le Triche-Lumière (voir volume 1). Leur vitesse est de 3 000 É.A.-L./heure. Il est absolument impossible de les brouiller et très difficile de repérer leur source, si celle-ci n'annonce pas sa position. Leur portée dépend de l'hypercom qui les génère (jamais supérieure à 1 000 A.-L.).

Les hypercoms

Il existe quatre dimensions d'hypercoms, dont la portée est d'autant plus grande que leur masse est élevée.

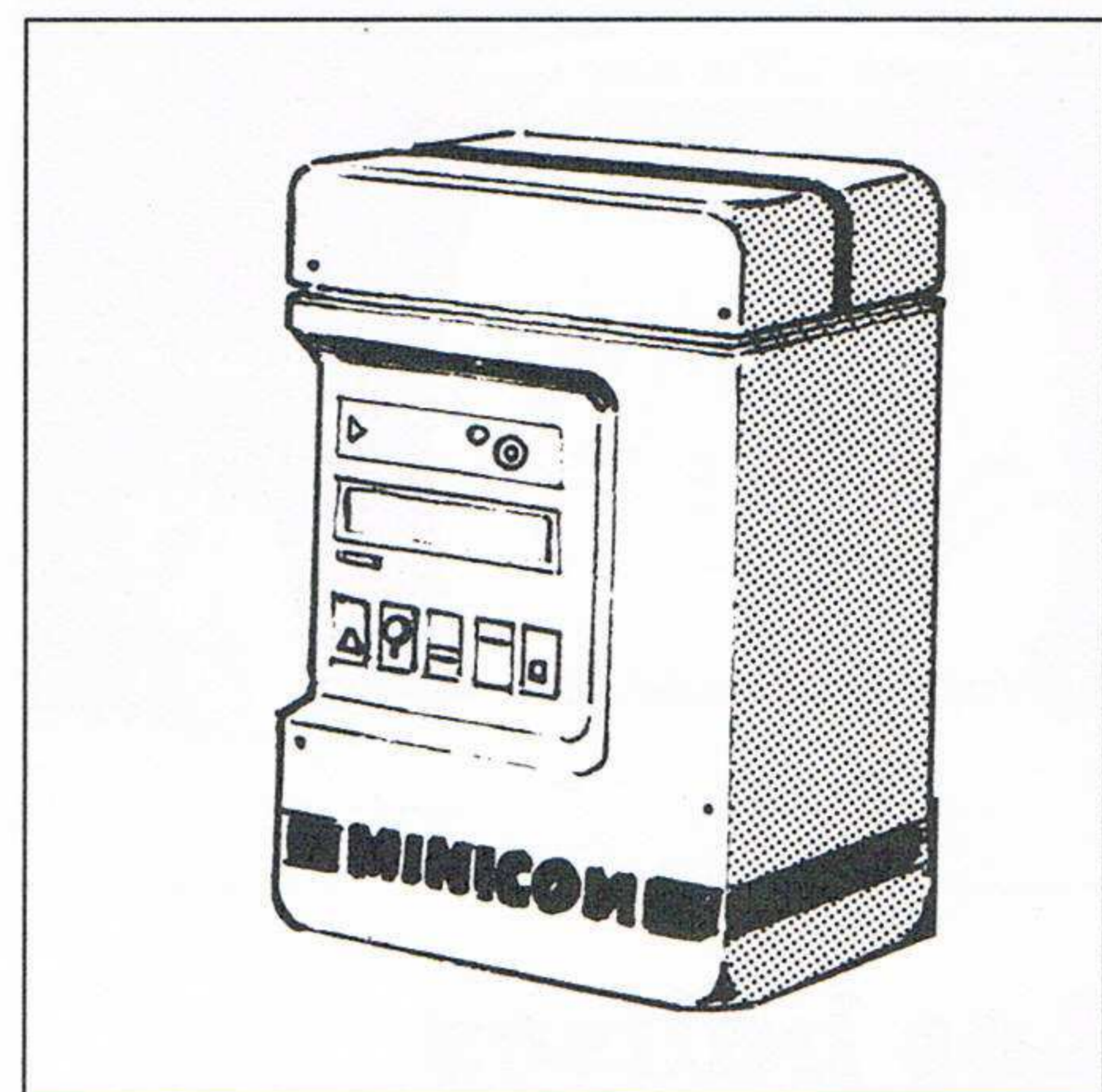
● **Le microcom :** Petite sphère déformable d'environ 5 grammes, c'est l'élément de communication du plot vertébral. Sa portée de 2 mètres permet de communiquer avec un ordinateur, qui assurera l'interface avec des machines ou d'autres Êtres. Le pilote peut ainsi

continuer sa navigation, faire un check-list de routine, entrer en contact avec le contrôle d'approche de sa destination, commander un café à la cuisine, le tout sans ouvrir la bouche...

Prix : 100 000 ¢

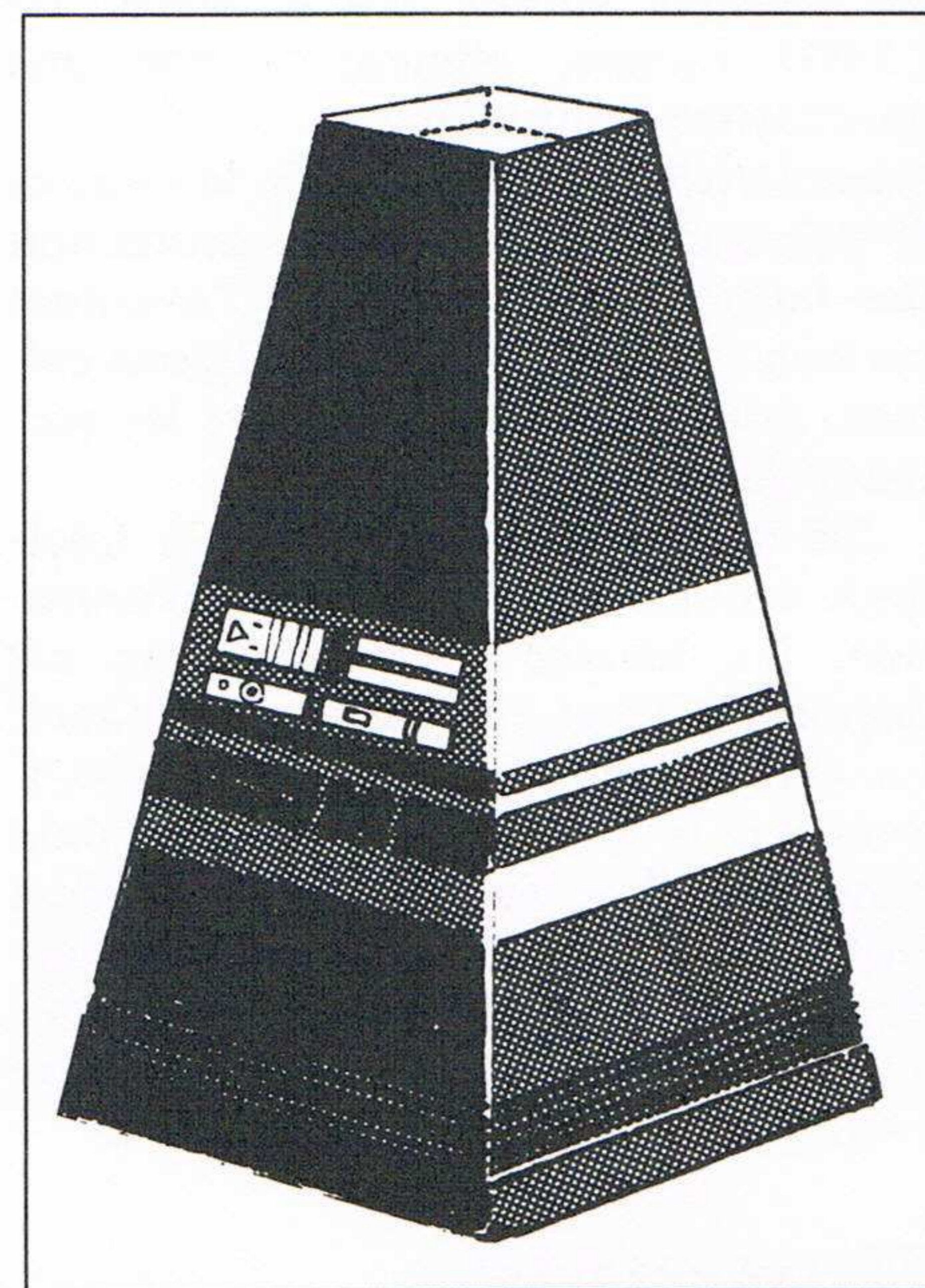
● **Le minicom :** Son faible encombrement, sa portée d'une trentaine d'A.-L. et son prix raisonnable font du minicom⁽¹⁾ un des objets les plus répandus de l'Empire. Presque tous les citoyens ont leur numéro, et peuvent être contactés s'ils sont à portée de la « Toile ».

Masse : 300 g. Prix 10 000 ¢



● **Le télécom :** C'est une simple boîte à cristal cubique. Ce modèle équipe les vaisseaux Varlet, ainsi que certains véhicules terrestres d'exploration.

**Masse : 50 kg. Portée : 200 A.-L.
Prix : 100 000 ¢**

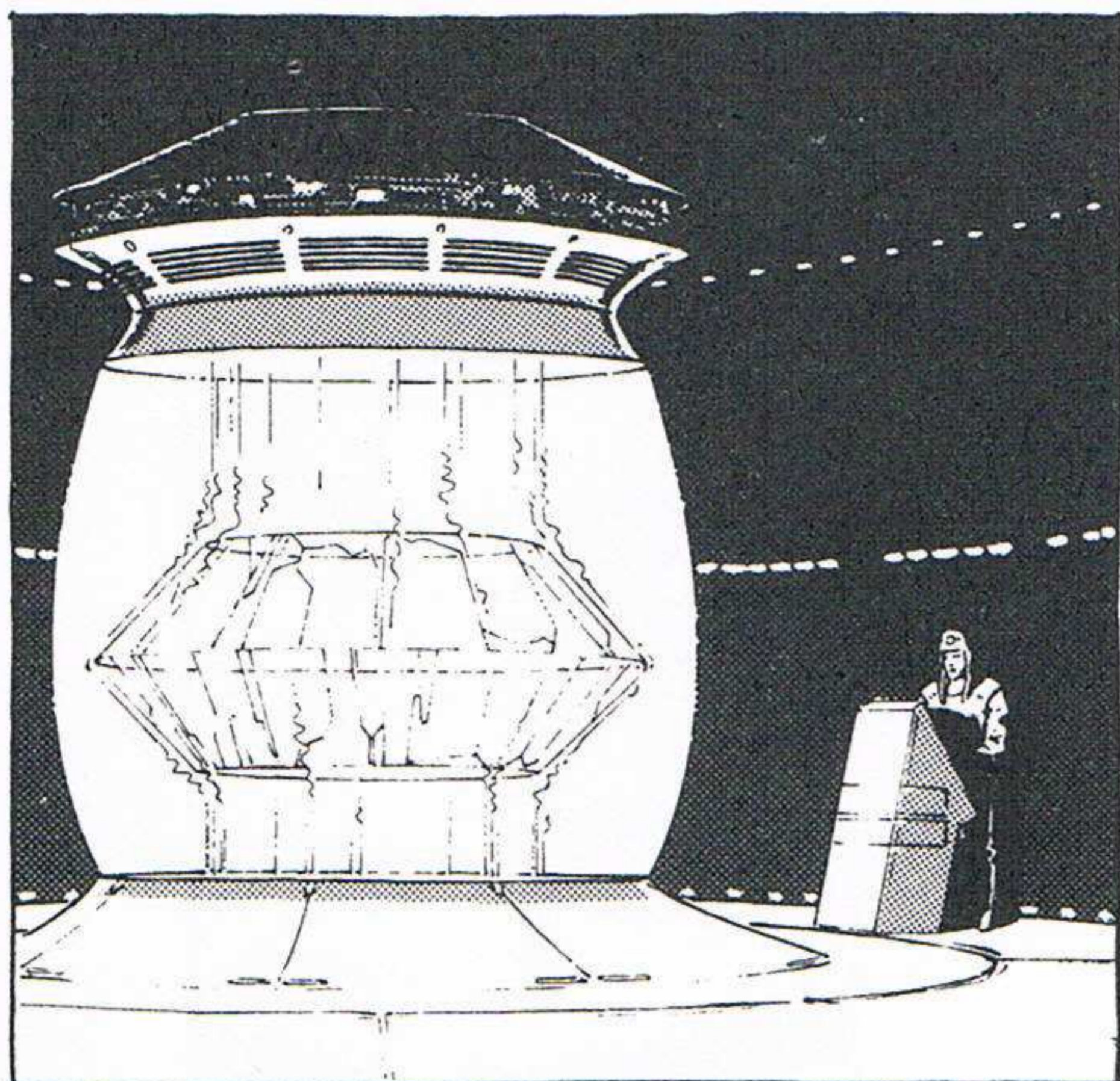


⁽¹⁾ Également appelé talkie-walkie, cf. *Empire galactique*, chapitre Matériel.

LA SOCIÉTÉ GALACTIQUE

● **Le gigacom** : C'est un gigantesque diamant synthétique qui flotte, suspendu à des champs de force, au milieu de la salle des coms d'un Lehouine. Sa mise en phase est un spectacle extraordinaire : des nébuleuses multicolores parcourent sa surface, avant de se condenser en un point focal quand la communication est établie. Selon la distance, la couleur des point focaux passe de l'infrarouge (communications proches) à l'ultraviolet (portée maximale).

Masse : 4 500 t. Portée : 1 000 A.-L.



Les balises gigacoms

Une trame plus ou moins dense de balises gigacoms servant de relais pour les émissions recouvre l'Empire. On estime leur nombre à 60 000. Il s'agit de stations robots d'une masse de 12 000 tonnes, alimentées par une génératrice à antimatière.

Caractéristiques : 5 fleurs de la mort et 50 points d'Écran assurent la protection des balises gigacoms (pour l'éventuel curieux : Infotir 2 dans les régions calmes, pouvant atteindre 6 dans les secteurs troublés [voir volume 1]).

250 tonnes sont consacrées à quelques cabines et aux logimecs d'entretien. Un hangar de 4 000 tonnes est disponible pour les vaisseaux-ateliers. La maintenance est assumée en commun par la Loge Tekno et la Guilde Navyborg. Les Soldats de la division Nova y ont également accès. Les vaisseaux en difficulté peuvent l'approcher à distance de transit en scaphandre (voir volume 1, Table des distances).

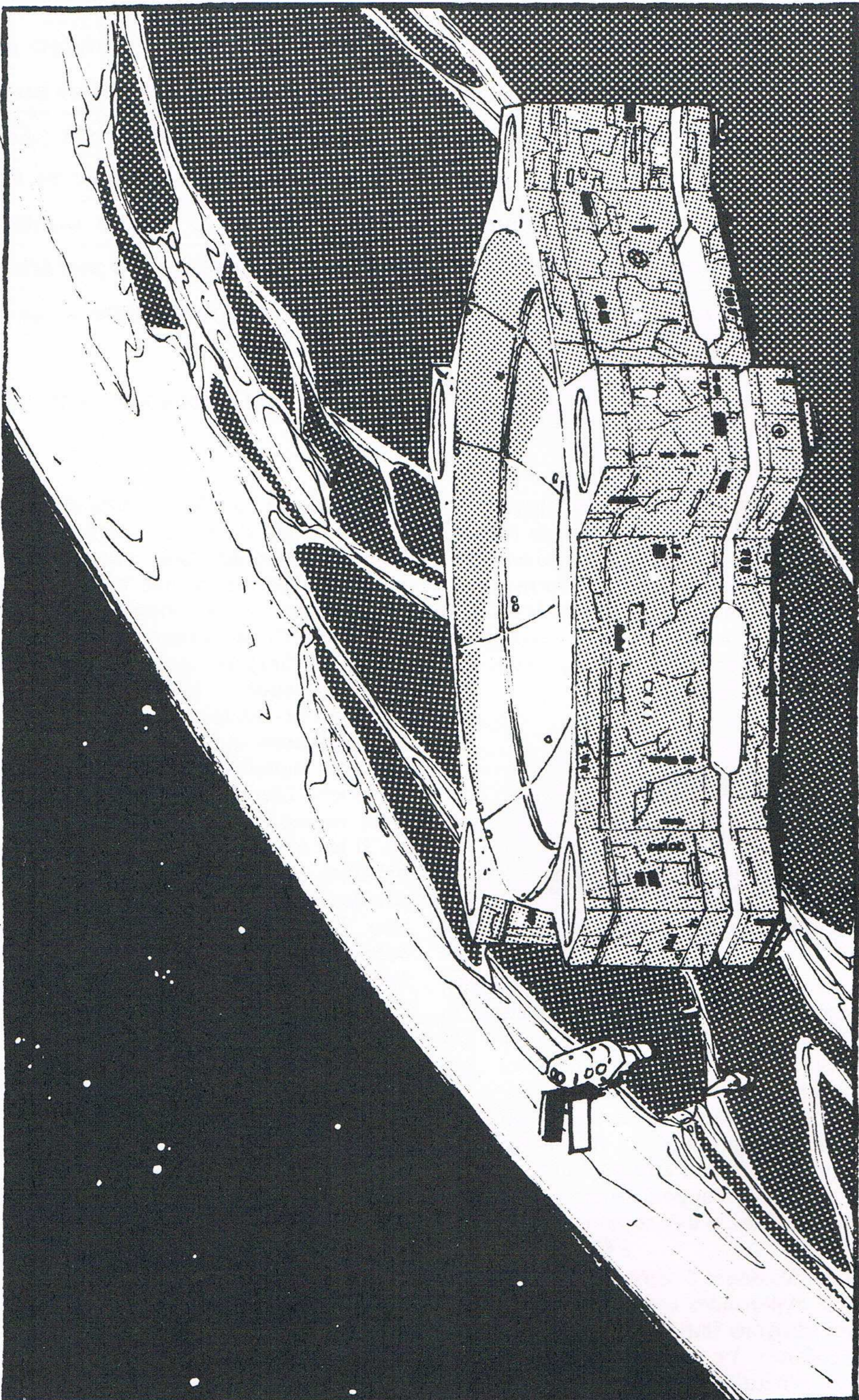
Banques de données

A la seule exception de la *base zéro* (voir volume 1), toutes les banques de

données sont intégrées à la Toile. On y trouve à peu près tout et n'importe quoi : les moyens de transport, la culture des petits pois en ambiance gazeuse, la liste des vainqueurs de vacuum polo du championnat d'Ibiza III, etc. Tout appareil de communication NT5 ou NT6 à portée de la Toile peut être connecté à n'importe quelle banque de données. L'auricasse peut servir pour consulter avec le petit doigt les banques de données publiques présentes un peu partout.

Cependant, les autorisations d'accès sont rigoureusement définies. Les personnes autorisées n'ont aucun problème particulier : le temps d'accès est de 1 seconde ; s'y ajoute le temps de communication si le renseignement n'est disponible qu'autour d'une autre étoile. Outre la communication, le M.J. estimera le prix du renseignement.

Exemple : Gilles Ganesh, un Tekno ingénieur de la division Recherche habitant Velléine, souhaite entrepren-



dre un voyage d'étude sur Rigvéda, monde de NT1, sur lequel il existe néanmoins une base tekno. Des Impériaux vivent sur Rigvéda, mêlés aux indigènes. Gilles a besoin de connaître l'identité locale de l'un d'entre eux, ainsi que la date et l'heure de départ des correspondances pour Rigvéda. Ce dernier renseignement, anodin, est disponible sur Velléine. Gilles l'obtient en une seconde : coût 1 ¢.

L'identité recherchée est par contre un renseignement classé secret industriel pour des raisons de sécurité. Il n'est en outre disponible que sur Rigvéda. Gilles a l'autorisation d'accès, mais, en sa qualité de chercheur lib'af, il n'a pas droit à la gratuité du renseignement. Le devis présenté par son terminal est de 2 000 ¢ :

Distance Velléine - Rigvéda = 1 400 A.-L. ⇨ 1 400 ¢

Coût du renseignement estimé par le M.J. = 600 ¢

Gilles accepte le devis : il obtient son renseignement en 56 minutes. Son compte est débité immédiatement. A noter que le dialogue avec la machine s'est déroulé de vive voix, Ganesh ne possédant pas de plot vertébral.

Les briseurs de barrages

Sport vieux comme la Galaxie, le piratage télématique peut venir à bout des barrages informatiques. Le nombre de dés à lancer varie en fonction de la difficulté.

- 2D Renseignements anodins.
- 3D Renseignements techniques non secrets.
- 4D Renseignements mettant en cause la vie privée d'un Être.
- 5D Renseignements touchant le secret industriel, commercial, bancaire, ou militaire.

Pour ce rude combat contre la machine, il faut effectuer une tentative sous Informatique par séquence d'action. Le nombre de séquences dépend de la complexité de l'information à l'estimation du M.J. A titre d'exemple :

- 2D Retrouver sa petite amie qui s'est mise au vert chez sa ravissante grand-mère (n'oublions pas la pérédène, voir p. 48).
- 3D Envoi d'une circulaire administrative bidon à tous les Êtres d'une ville dont le nom finit par « lhu ».
- 4D Explorer une à une toutes les messageries des Teknos grade 2 habitant la station intersystèmes Vacuum III visitée par Dahlia Murèna, fille d'un ambassadeur impérial assassiné.
- 5D Localisation de l'endroit où le Clergé remise sa composante du déploseur Nova.

Si le briseur de barrages rate deux séquences de suite, le M.J. lance un dé. Si 1, 2 ou 3 sort, le briseur est repéré, et s'expose donc aux foudres de la loi (voir p. 14 et 15).

CULTURE IMPÉRIALE

« Ce sont les différences culturelles et la diversité des points de vue entre les mondes qui font toute la richesse de la vie du citoyen impérial. »

Propos attribués à l'empereur Olaff II

Sou He Ton, Les Douze Khans

Il n'est pas possible de décrire en détail les particularités culturelles de chaque monde composant l'Empire. Le coût des communications à travers l'Empire est tel que rares sont les événements ou manifestations dont l'audience dépasse le cadre d'un secteur galactique.

L'information intergalactique elle-même — assurée par les Pressyborgs de la Guilde — connaît de nombreuses formes d'éditions adaptées aux besoins et aux goûts locaux. La censure gouvernementale, qui règne sur de nombreux mondes politiquement rigides, restreint encore la libre circulation de l'informa-

tion. Mais celle-ci étant inscrite dans la Constitution impériale, il est toujours possible de se renseigner auprès des comptoirs des différentes guildes.

Selon les régions, telle forme d'art est privilégiée : arts du langage (romans, théâtre, poésie, jeux de rôles, etc.), de l'image (peinture, sculpture, dessins, infogrammes, TriD, etc.) ou du geste (danse, cosmétologie, spectacle, etc.). C'est encore la musique qui unit le mieux les Êtres des différentes cultures...

Les niveaux technologiques différents ajoutent encore à la diversité. Même au centre de l'Empire, les mani-



LA SOCIÉTÉ GALACTIQUE

festations traditionnelles de la culture ont toujours du succès. D'autant plus que s'y ajoute un plus dû à leur caractère historique et artisanal. Cependant on ne peut nier l'apport des techniques et matériaux modernes dans ces domaines. L'apesanteur et l'antigravité ont transformé la sculpture ou la danse, au même titre que la poésie a évolué grâce à l'intelligence artificielle et à la Toile... Les métaux « vivants » et supraconducteurs, la TriD et les prothèses corporelles ont permis de nouvelles possibilités d'expression.

La souplesse des partenaires robotisés et la Toile ont favorisé toutes sortes de jeux de simulation qui connaissent la faveur du grand public. La participation à des jeux de rôles « grandeur

nature », largement reproduits à la TriDvision, permet au citoyen impérial moyen de vivre des aventures palpitantes sans courir de risques.

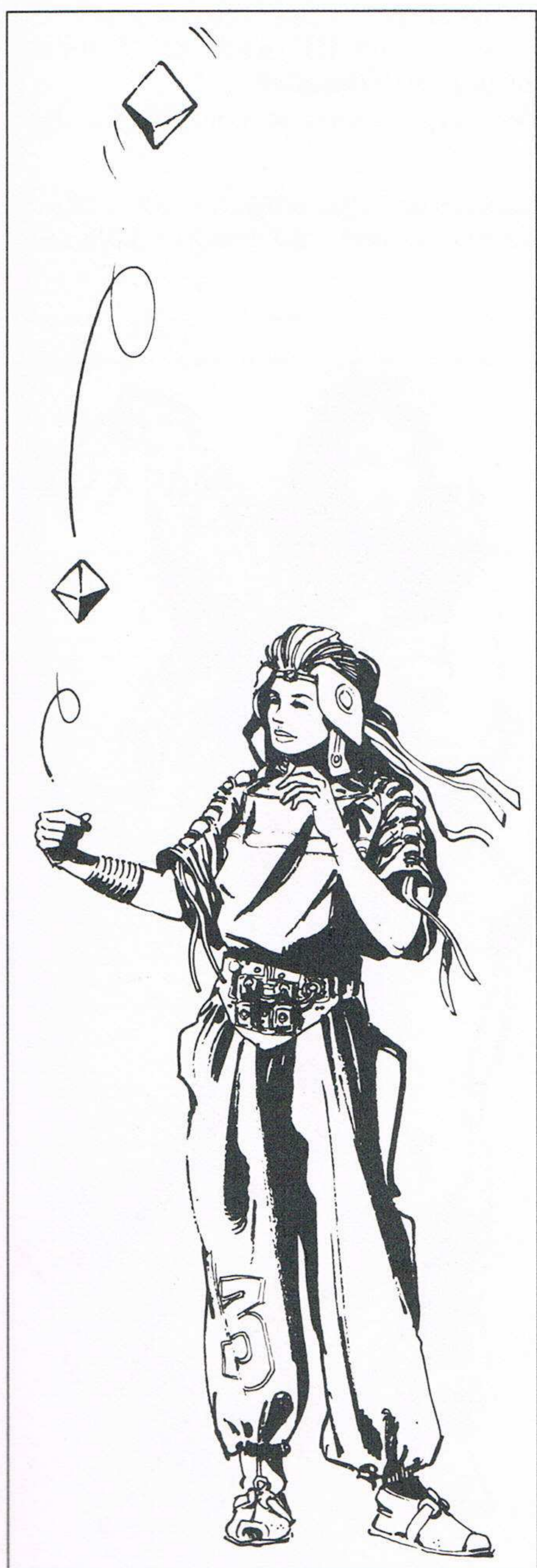
Une technique clandestine consiste à offrir aux plus blasés des jeux, interdits par la loi, où le risque est réel et les enjeux hautement rémunérateurs. Chaque année, les douanes impériales interceptent des TriD enregistrements de ce type de jeux pervers. Mais le jeu de stratégie le plus répandu reste tout de même l'antique « Chéops », ou échecs à trois dimensions.

Les jeux de hasard, individuels, de casino ou de masse (type loterie) ont toujours la faveur des parieurs. Ils font la plupart du temps l'objet de restrictions légales ou d'un monopole d'État.

Sur certains mondes, comme le rapporte Michel Jeury (1), toute la vie sociale repose sur ces jeux. Les individus gagnent ou perdent statut professionnel, crédit ou même amour dans des affrontements ludiques impitoyables.

Les sports antiques (courses, football, etc.) restent à la mode mais les nouvelles technologies permettent chaque jour la création de nouveaux sports, soit entièrement originaux, soit d'habiles mélanges entre tradition et modernité, comme les courses de planeur antigrav (voir volume 1).

(1) *Le Jeu du monde*, Robert Laffont.



Quelques jeux de hasard

Pour animer les ambiances de satellite-plaisir, tavernes, casinos, et autres « lieux de perdition », voici quatre jeux de hasard à proposer aux joueurs pour les « délasser » et leur faire gagner, ou perdre, quelques crédits.

Roulette express : le Maître de jeu fait office de banquier. Quatre sortes de mises sont possibles pour les joueurs : Pair, Impair, Manque et Passe. Il est possible de jouer sur plusieurs tableaux.

Le M.J. lance trois dés quand « les jeux sont faits, rien ne va plus ! »

- PAIR gagne si la somme des dés est paire.
- IMPAIR gagne si la somme des dés est impaire.
- MANQUE gagne si le résultat est compris entre 3 et 10.
- PASSE gagne si le résultat est compris entre 11 et 18.

Le Maître de Jeu paie à égalité les joueurs gagnants et empoche les mises perdues.

Sept à la banque : un des joueurs désigné par le sort est le « banquier ». Les autres sont les « pontes » et misent une somme d'argent sur « Passe » ou « Manque ». Une fois les enchères décidées (« les jeux sont faits ! »), le banquier lance deux dés.

- Il paie à égalité les enjeux placés sur MANQUE si le résultat est inférieur à 7.
- Il paie à égalité les enjeux placés sur PASSE si le résultat est supérieur à 7.
- Il empoche les mises, si le résultat est égal à 7.

Chaque joueur fait 3 tours de banque et passe la main à son voisin de droite.

Tout sauf sept : les joueurs conviennent d'un nombre à atteindre pour gagner (par exemple 200). Chaque joueur joue à son tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier, désigné par le sort, lance deux dés et additionne les résultats. Il peut passer la main quand il le désire et inscrire définitivement la somme à son score. S'il obtient sept, il est obligé de passer son tour et perd tous les points qu'il a pu additionner.

Le premier à atteindre le nombre préalablement fixé gagne la mise.

La Mourre : elle se joue à deux sans aucun matériel. Les joueurs se font face, main droite visible. Chacun d'eux doit *en même temps* et *à la fois* énoncer un chiffre quelconque (de 1 à 10) et montrer un nombre de doigts quelconque (ou zéro avec le poing fermé) sans rapport avec le chiffre annoncé. Celui qui a annoncé correctement le chiffre obtenu par l'addition des doigts des deux adversaires a gagné 1 point. La partie doit se jouer le plus rapidement possible en un nombre de points convenu à l'avance.

Un sport : la hussade

C'est un sport extrêmement violent et spectaculaire en vogue sur la planète Trullion (1). Deux équipes de onze joueurs s'affrontent pour un butin plus ou moins grand selon l'importance du match.

« Le terrain de hussade est une sorte de grille comportant des *pistes* (ou lignes) et des *latérales*, au-dessus d'un réservoir d'eau profond de 1,50 mètre. Les pistes sont à 3 mètres les unes des autres et les latérales à 4 mètres. Les trapèzes permettent aux joueurs de se balancer de côté, d'une ligne à l'autre, mais non d'une latérale à une autre. Le fossé central a 2,70 mètres de large et peut être franchi aux deux extrémités ainsi qu'au centre, ou sauté si le joueur est assez lesté. Les *réservoirs de camp* sont situés aux deux extrémités du terrain, de part et d'autre du piédestal sur lequel se tient la *sheirl* (2) ».

Une équipe se compose d'*avants*, de *volants* et de *gardes* ou *arrières* (3). « Les joueurs *buffent* ou heurtent du corps leurs adversaires pour les jeter dans les réservoirs, mais ne doivent pas se servir de leurs mains pour pousser, tirer, retenir ou plaquer.

« Le capitaine de chaque équipe détient la *hange*, une ampoule montée sur un support à 1 mètre. Quand l'ampoule luit, le capitaine ne peut pas être attaqué ou attaquer lui-même. Quand il s'écarte à 2 mètres de la hange ou s'il la soulève pour la déplacer, la lumière s'éteint. Il peut alors attaquer ou être attaqué. Un capitaine extrêmement vigoureux peut presque laisser de côté sa hange ; s'il est moins capable, il se place sur un point de jonction principal qu'il peut alors protéger en vertu de son imprenabilité dans la zone de la hange éclairée.

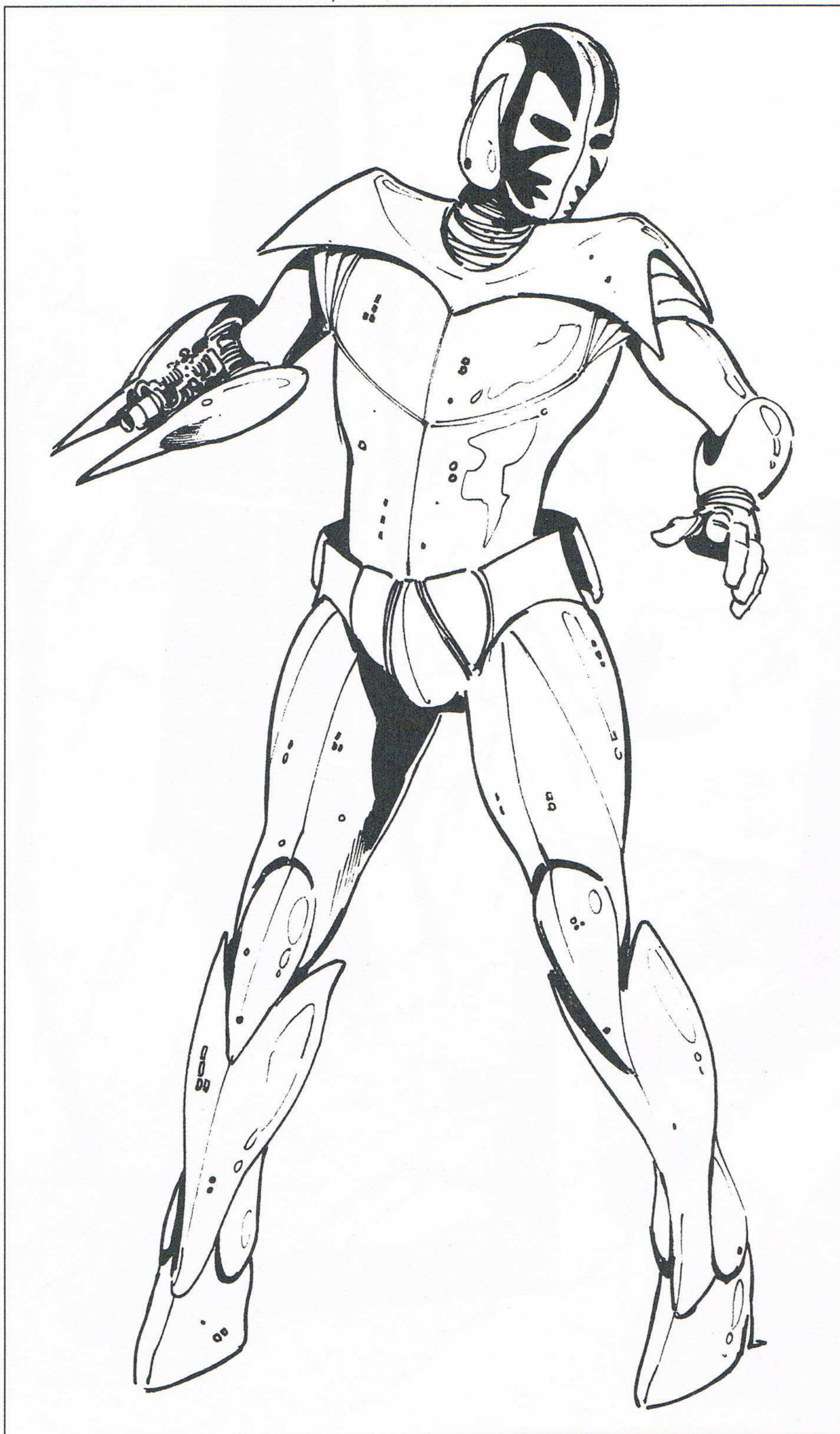
« La *sheirl* est debout sur la plateforme à l'extrémité du terrain entre les réservoirs de camp. Elle porte une robe blanche ornée d'un anneau d'or sur le devant. Les adversaires s'efforcent de saisir cet anneau d'or ; une simple traction met la *sheirl* à nu. Il est possible au capitaine de racheter la dignité de sa *sheirl* en versant une rançon de 500, 1 000, 2 000 ₣ ou plus selon le tarif convenu préalablement. »

et d'agilité. La *sheirl* est une vierge à qui il faut à tout prix éviter la honte d'être dénudée après une défaite à la hussade. »

(3) *Avant* : rapide, hardi l'avant s'élance vers les zones de but adverses. Les avants sont au nombre de 4 : 2 ailiers et 2 inters.

Volants : première ligne de défense contre la poussée des avants ; les 2 volants sont armés du *buff*, piston rembourré qui sert à repousser ou culbuter l'adversaire dans les réservoirs.

Gardes ou *arrières* : les 4 gardes constituent la dernière ligne de défense.



(1) Décrite par Jack Vance dans *Alastor : Trullion*, J'ai lu.

(2) *Sheirl* : jeune fille qui doit être une « nymphe radieuse, pleine d'une vitalité heureuse ; elle conduit les joueurs de son équipe à accomplir des prouesses impossibles en matière de force

2

LA TECHNOLOGIE GALACTIQUE

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

Aldémar Pou Yi, L'Âme du monde

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

Réserves d'énergie

- NT1 : Bois de chauffage, force animale
NT2 : combustibles fossiles, énergie hydraulique
NT3 : énergie chimique, électrique
A partir du NT4, la maîtrise de l'énergie atomique (fission ou fusion),

puis des forces stellaires (NT5) ou de l'antigravité (NT6) a permis pour les objets quotidiens une alimentation en énergie beaucoup plus simple et standardisée que par le passé.

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

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

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

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

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

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

Matériaux nouveaux

Fil supraconducteur

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

Monofilament

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

LA TECHNOLOGIE GALACTIQUE

Mousse autodurcissante

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

Plasti-matériaux

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

Puces standard

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

Répulseur

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

Machines

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

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

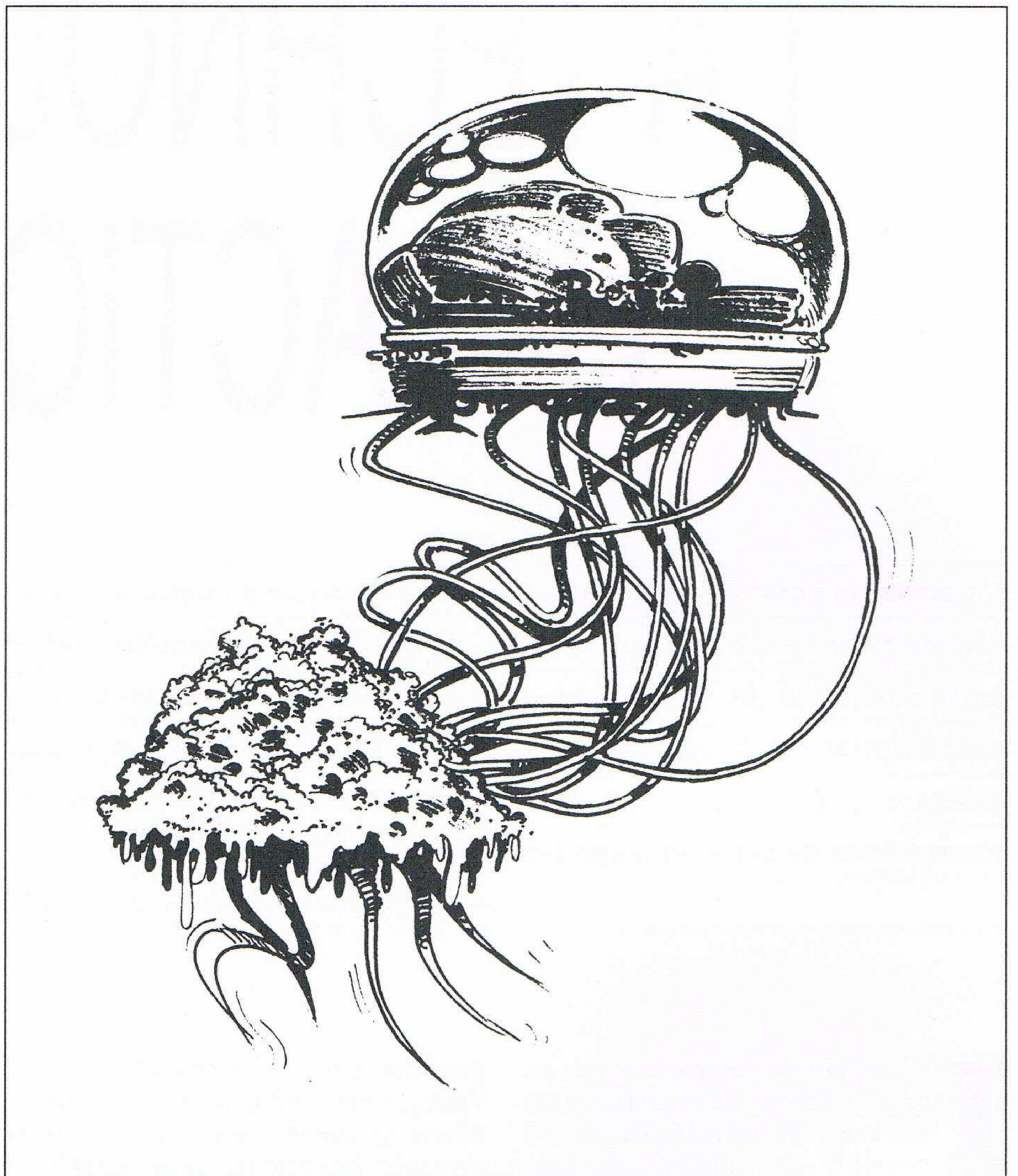
Elles se nourrissent elles-mêmes. Entendez par là qu'elles sont capables au moment voulu de rechercher et de trouver la source d'énergie (courant, lumière, radiations) appropriée pour leur fonctionnement « vital ». Mais

elles sont également capables de s'alimenter en informations utiles. La plupart d'entre elles sont limitées à un seul programme (ex. : juridiction et coutumes, élevage intensif, construction d'aéronefs, cocktails et apéritifs, etc.). Ces programmes, ou « logiciels », sont nombreux, bon marché, incopiables et relativement complexes.

Les machines peuvent être dotées de sens (vue, ouïe, goût, odorat, toucher)

dans la mesure où ils peuvent être utiles à leur fonction. Quand c'est le cas, leurs sens sont généralement supérieurs à ceux des Êtres.

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



Créer des logimecs

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

Moyens de transport collectifs

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

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

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

Cités modernes

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

Villes suspendues

Technique d'architecture permise par l'antigravité. Très en vogue au 11^e siècle, où furent créées des cités de rêve (Opar, Sh'angrila, Palladium, Venisse) toujours appréciées des touristes qui ne se lassent pas d'en parcourir les avenues de vide, soit en ceintures de vol, soit en gondoles antigrav. On n'en construit plus maintenant que sur certains mondes NT1 pour rester à l'abri des indigènes primitifs qui les appellent « demeures des Dieux ».

Villes souterraines

Vastes métropoles étagées autour d'un puits central ; ouvert sur l'exté-

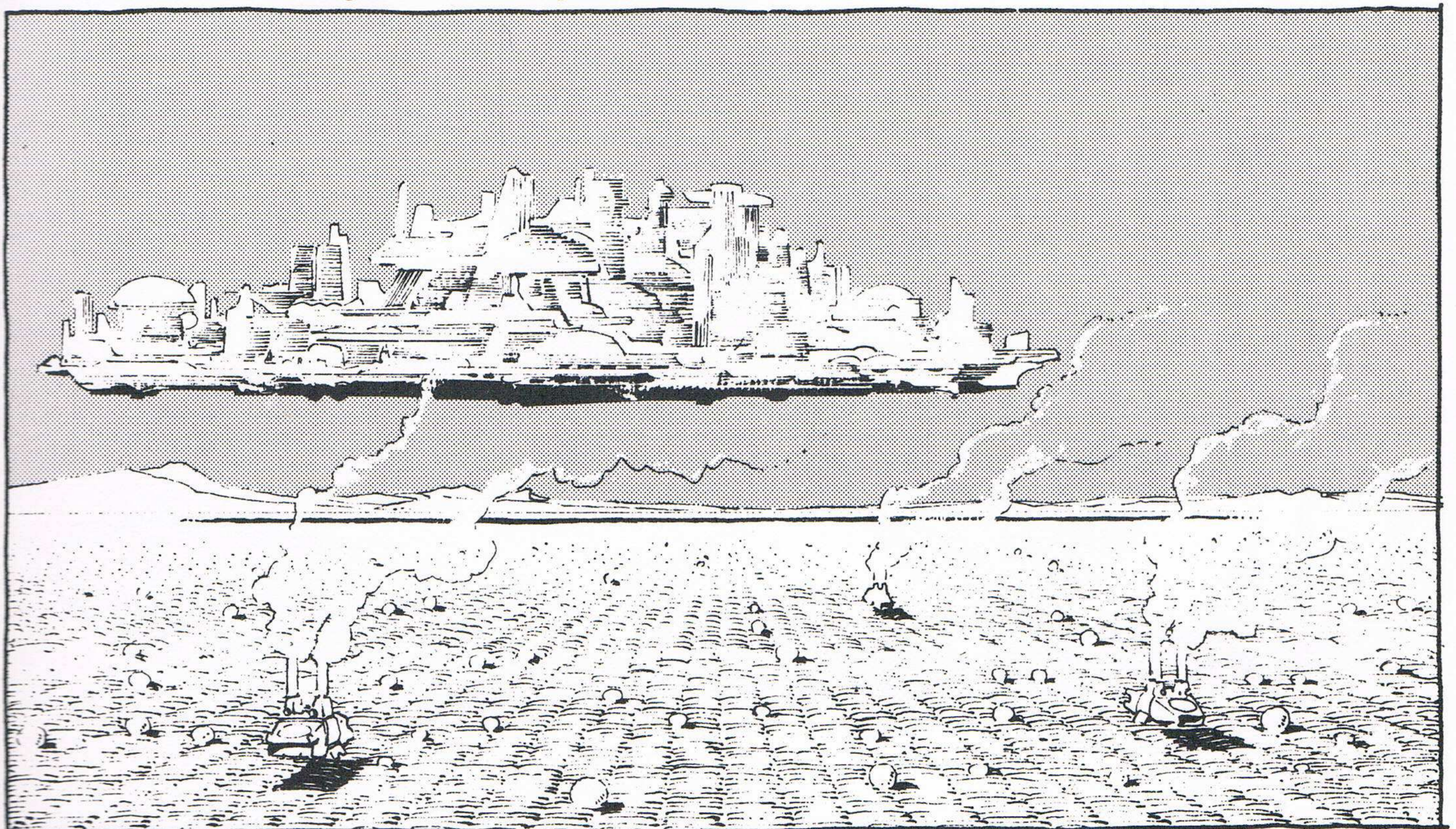
rieur si la raison de leur construction est la surpopulation ou le manque de surface habitable (ex. : Prima, Mégacity B) ; fermé s'il s'agit de planètes non terraformées (ex. : Jovianis, Putrin).

Villes de surface

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

Monades urbaines

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



Véhicules individuels

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

Ceinture de vol

Masse : 3 kg. Prix : 50 000 ₣

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

Hélimob

Masse : 300 kg. Prix : 100 000 ₣

Véhicule aérien individuel à propulsion catalytique. Il peut atteindre 6 000 kilomètres/heure (10 km/séq. d'action). L'hélimob se compose de deux sphères de 1,20 mètre, jointes par une

barre métallique supportant la selle. Confortablement rembourrée, elle comporte des appuis-tête, des commandes de maintien assistées et une barre de direction. L'ensemble est protégé par une carrosserie légère. A l'avant, un refroidisseur condense la vapeur d'eau contenue dans l'air à l'intérieur d'un réservoir, puis elle est transformée en carburant hydrogène par catalyse électrique. L'eau du réservoir, une fois distillée, peut servir pour l'alimentation du pilote. Dans la sphère arrière, outre un alimenteur, on trouve un coffre à bagages et des prises pour attacher de l'équipement supplémentaire ou du fret.

Lance-grappins

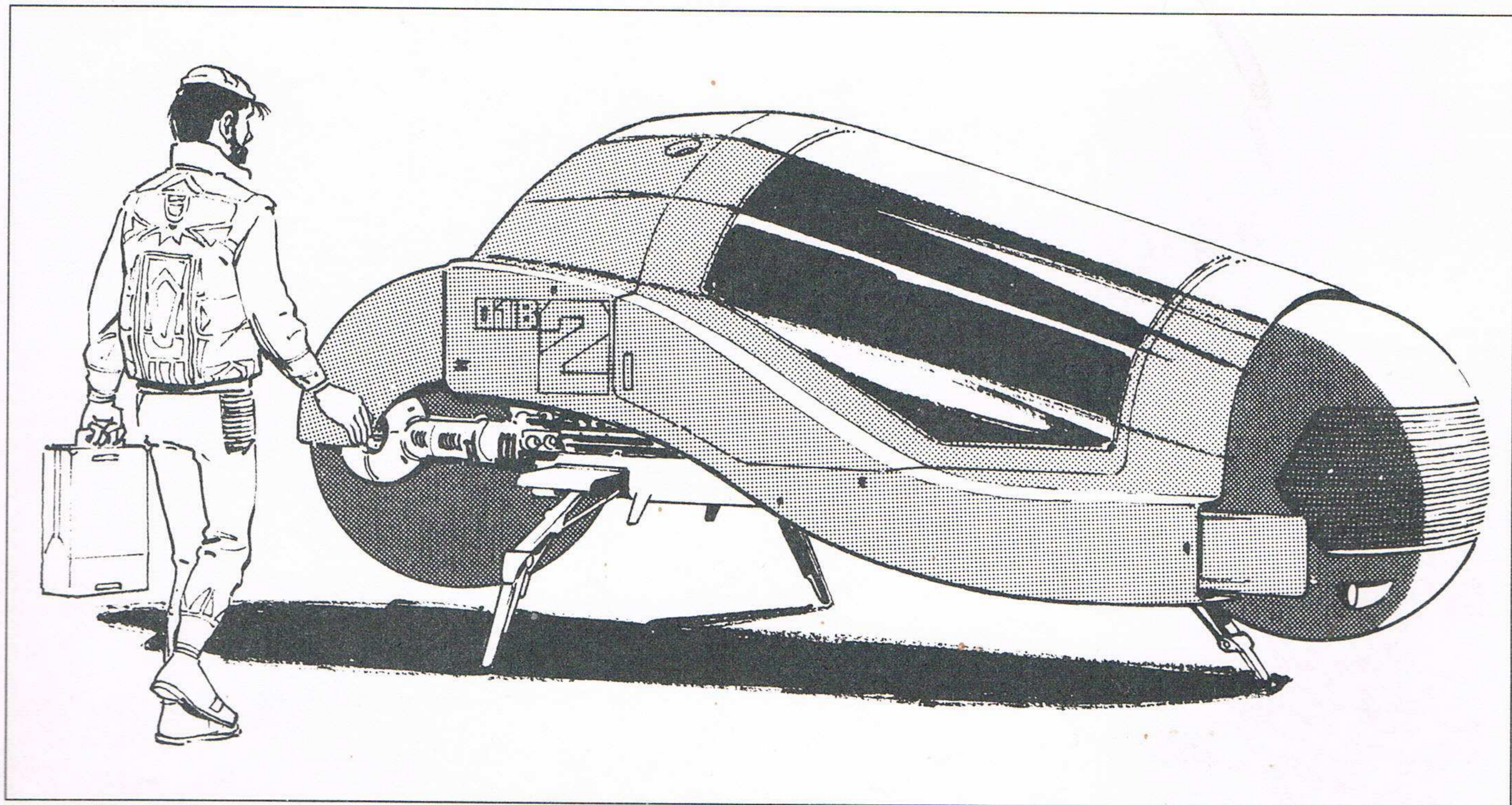
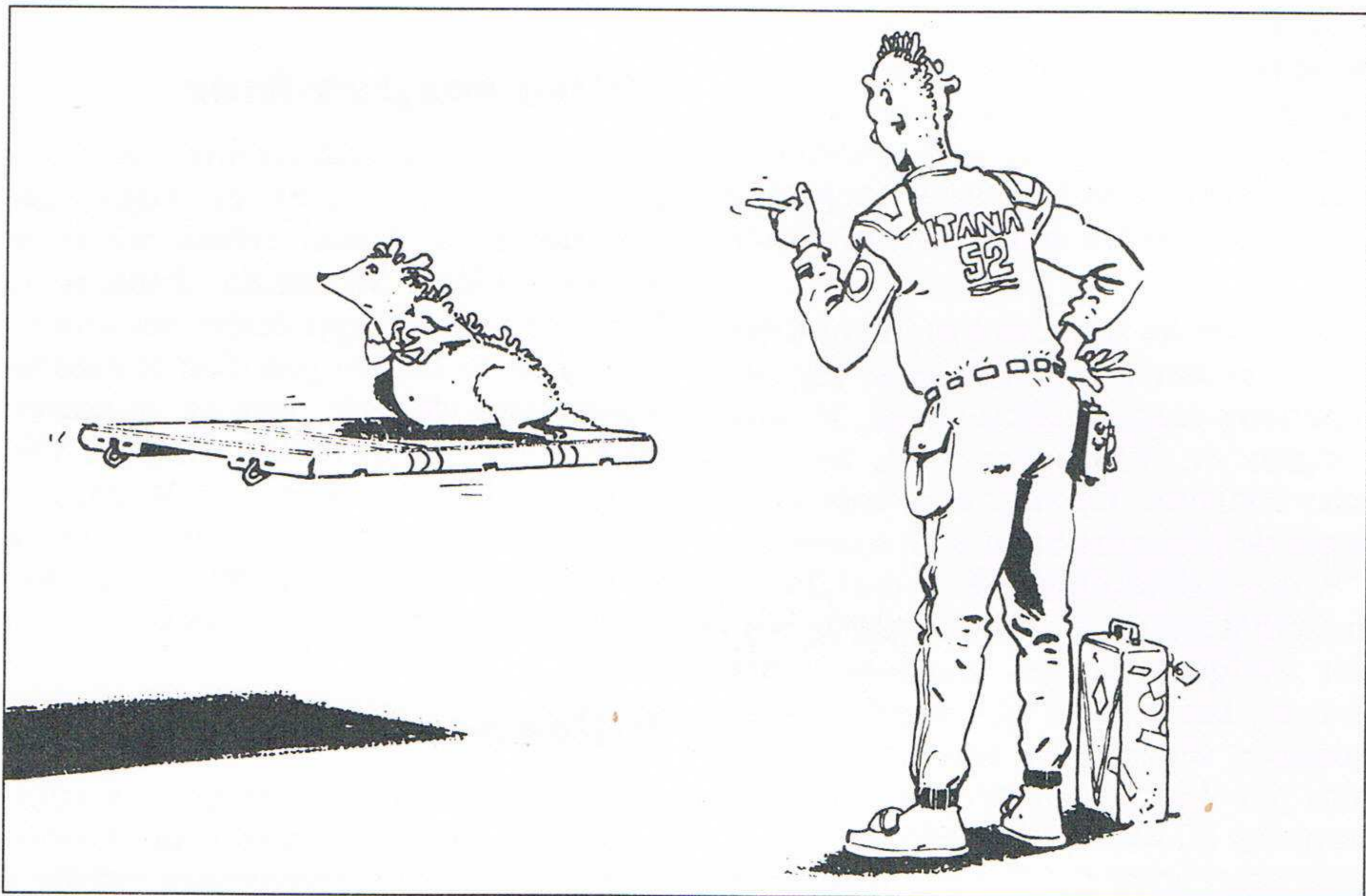
Masse : 50 g. Prix : 1 500 ₣

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

Palettes antigrav

Masse : 5 kg. Prix : 1 000 ₣

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



Patins à réaction

Masse : 800 g. Prix : 3 000 ₣

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

Semelles inductives

Masse : 50 g. Prix : 500 ₣

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

OBJETS DE LA VIE QUOTIDIENNE

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

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

Nourriture

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

Il existe de nombreux lieux publics robotisés, où l'on sert à toute heure des plats adaptés à tous les régimes alimentaires répandus dans la Galaxie. Pour ce qui concerne les humains, la nourriture est à base de végétaux hydroponiques et de protéines synthétiques. La

Fondation impériale pour la vie veille à la protection et la sauvegarde des espèces animales. Seuls quelques races totalement carnivores comme les Karias consomment encore des êtres vivants. Ils préfèrent d'ailleurs les capturer eux-mêmes dans des réserves de chasse pour conserver les traditions ancestrales.

Alimenteur

Masse : 50 kg. Prix : 50 000 ₣

C'est un convertisseur d'aliments que l'on recharge tous les six mois avec des éléments organiques bruts. Principalement des végétaux et essences animales dont la chimie est compatible avec l'Être utilisateur (n'importe quelle substance dérivée du carbone pour l'Être humain). Il convient d'y adjoin-



dre quelques minéraux de base, des vitamines de synthèse, etc. L'alimenteur contient également un « recycleur » permettant de transformer les excréments en nourriture assimilable.

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

Antigrav de table

Masse : 1,5 g. Prix : 1 000 ₣

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

Autocuisine

Masse : 70 kg. Prix : 500 000 ₣

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

LA TECHNOLOGIE GALACTIQUE

Cryocruche

Masse : 50 g. Prix : 500 ₣

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



Confort

Aspimec

Masse : 3 kg. Prix : 2 500 ₣

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

Celui-ci fonctionne de deux façons :

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

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

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

Couche antigrav

Masse : 300 g. Prix : 1 500 ₣

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

Douche à particules

Masse : 40 kg. Prix : 5 000 ₣

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

Fauteuil masseur

Masse : 10 kg. Prix : 2 500 ₣

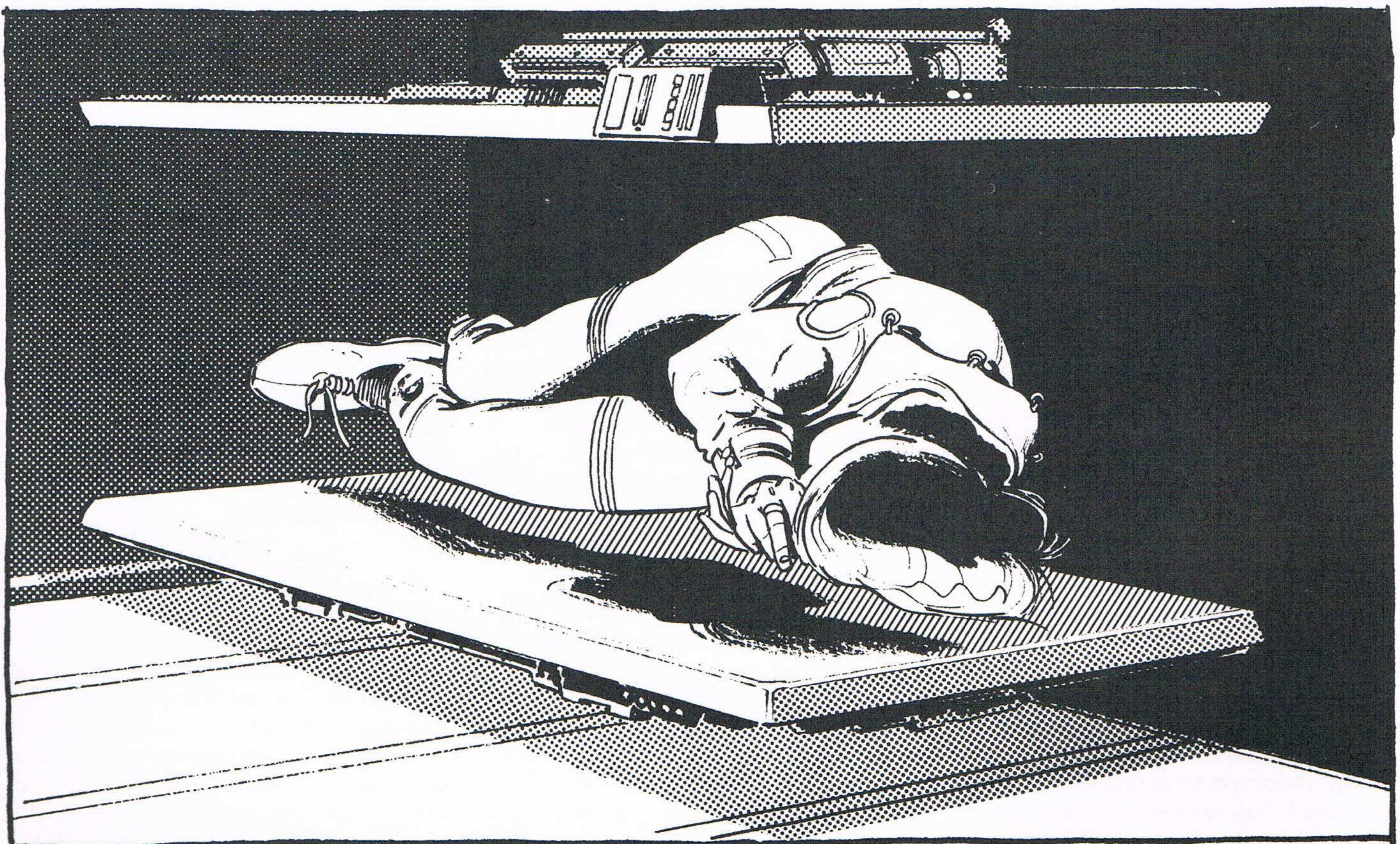
Meuble auto-ajustable dont les facultés relaxantes sont si grandes qu'il est tenu en mépris par certains idéalistes qui y voient un signe de décadence.

Mur TriD

Masse : 10 kg à 1 tonne.

Prix : 5 000 ₣ à 200 000 ₣

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



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

Communication

Communicateur planétaire à neutrinos

Masse : 100 g. Prix : 20 000 ₣

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

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

Localisateur de contact

Masse : 200 g. Prix : 5 000 ₣

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

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

Mégaphone

Masse : 100 g. Prix : 20 000 ₣

Portée : 100 m × type d'atmosphère

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

Microphone

Masse : 50 g. Prix : 20 000 ₣

Portée : 100 m × type d'atmosphère

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

Photocopoché

Masse : 150 g. Prix : 50 000 ₣

Cet appareil permet de copier et de reproduire, en haute définition et en couleurs, n'importe quel document (manuscrit, imprimé, tableau) sur un support papier ou autre. De forme

cylindrique, le photocopoché possède à son extrémité un analyseur optique et un compteur de documents. On déroule un film extensible qui se colle à la surface du support d'arrivée et, même sous une faible source lumineuse, imprime la copie sélectionnée.

Senseur infrarouge et ultraviolet (IRUV)

Masse : 50 g. Prix : 50 000 ₣

Portée : vue de l'utilisateur

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

Senseur spectroscopique

Masse : 100 g. Prix : 50 000 ₣

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



Mégaphone

Senseur IRUV

Fourre-tout

Synthéviseur

Masse : 1 g. Prix : 20 000 ₣

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

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

Divers

Fourre-tout

Masse : 100 g. Prix : 100 ₣

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

Gants blindés

Masse : 5 g. Prix : 100 ₣

Absorption : 10

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

Karata-membres

Masse : 10 g. Prix : 2 000 ₣

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

Pastilles lumineuses

Masse : 0,5 g. Prix : 25 ₣

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

Combinaisons spatiales

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

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

Combinaison NT4

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

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

Combinaison NT5

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

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

Combinaison NT6

Masse : 40 g. Prix : 200 000 ₣
Protection : 10 points/
Arme biologique, contondante, entravante, missile, monofilament, projectile, tranchante, mains nues ;
12 points / Armes de choc, énergétique, laser, sonique, thermique

Autonomie énergétique : 200 heures,
Autonomie respiratoire : limitée à l'autonomie énergétique

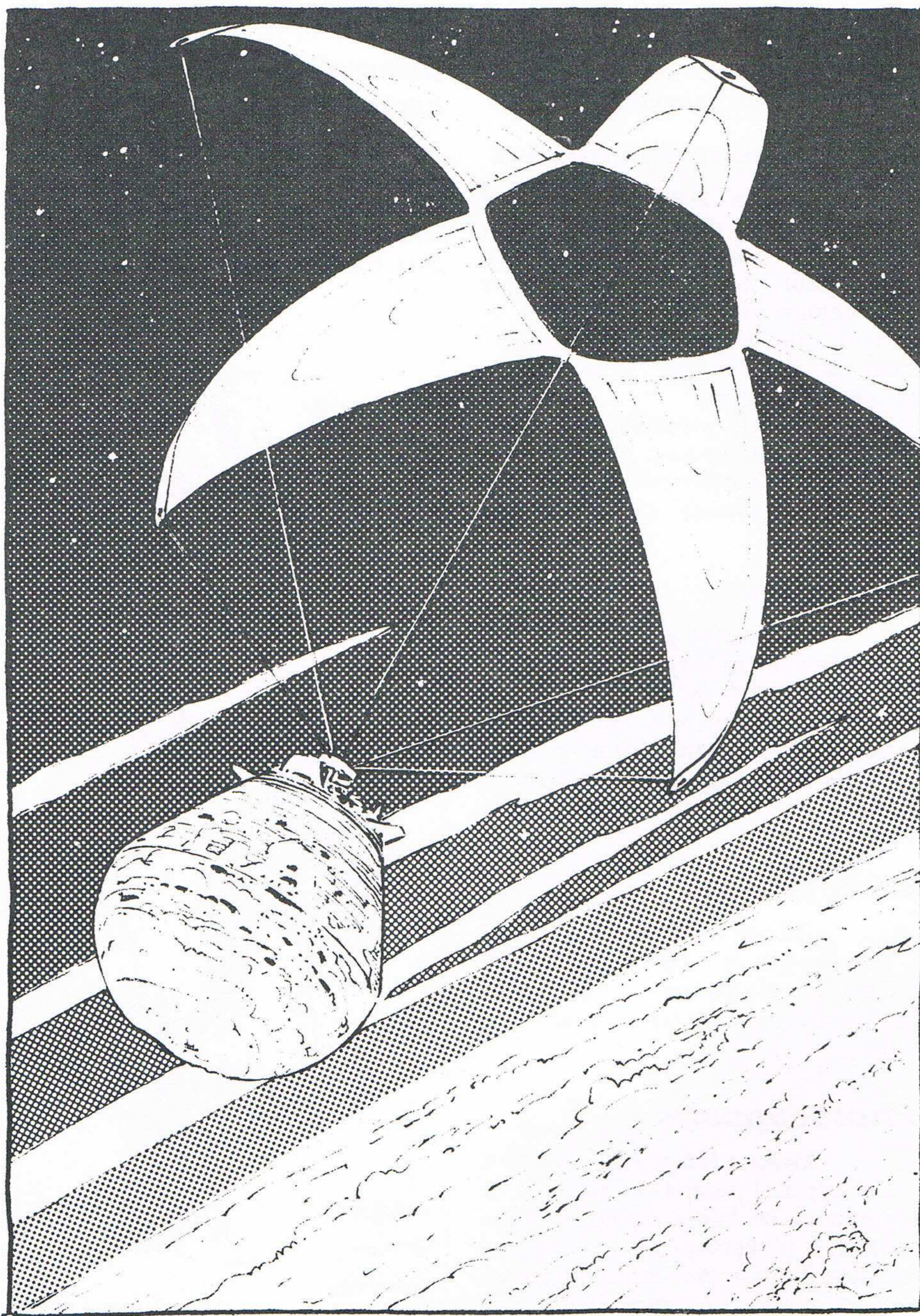
C'est une boîte de la taille d'un paquet de cigarettes, qui se porte à la ceinture. Elle génère un champ de force qui emprisonne le gaz respirable en une couche uniforme de 2 millimètres autour de l'Être et des objets qu'il porte. Ainsi, l'Être peut travailler dans l'espace en tenue de ville, ou même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

Bulle de survie

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

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

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



DÉFENSE

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

Le Bulletin des armements

Protection

Résolution des dommages

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

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

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

Armure énergétique

Masse : 5 kg. Prix : 500 000 ₣

Protection : 18 points / Arme de choc, énergétique, laser, sonique, thermique

12 points / Arme biologique, contondante, entravante, missile, monofilament, projectile, tranchante, mains nues

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

Elle est livrée avec les équipements de base suivants :

- Synthéviseur
- Senseur IRUV
- Localisateur de contact

- Ordinateur NT6
- Communicateur planétaire à neutrin
- Microphone

- Mégaphone
- Trois fourre-tout.
- Médibloc intégré, avec logimec 26 Médecine³. En cas d'inconscience, le médibloc intervient automatiquement.

Les options suivantes sont montées sur demande :

- Talkie interstellaire à hyperondes
Portée : 30 A.-L. environ.
Masse : 300 g. Prix : 10 000 ₣
- Exosquelette (voir *Empire Galactique*).
Masse : 3 kg. Prix : 10 000 ₣
- Divers kits (mécanique, électronique, etc.)
Masse et Prix : selon le kit
- Tube micromissile latéral.
Masse : 450 g + 100 g par missile
Prix : 120 000 ₣
- Arme de poing (au choix)
Masse et Prix : ceux de l'arme
Fixée à un avant-bras du porteur.
Charges : jusqu'à 40.



Armure énergétique

Abestos (NT5)

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

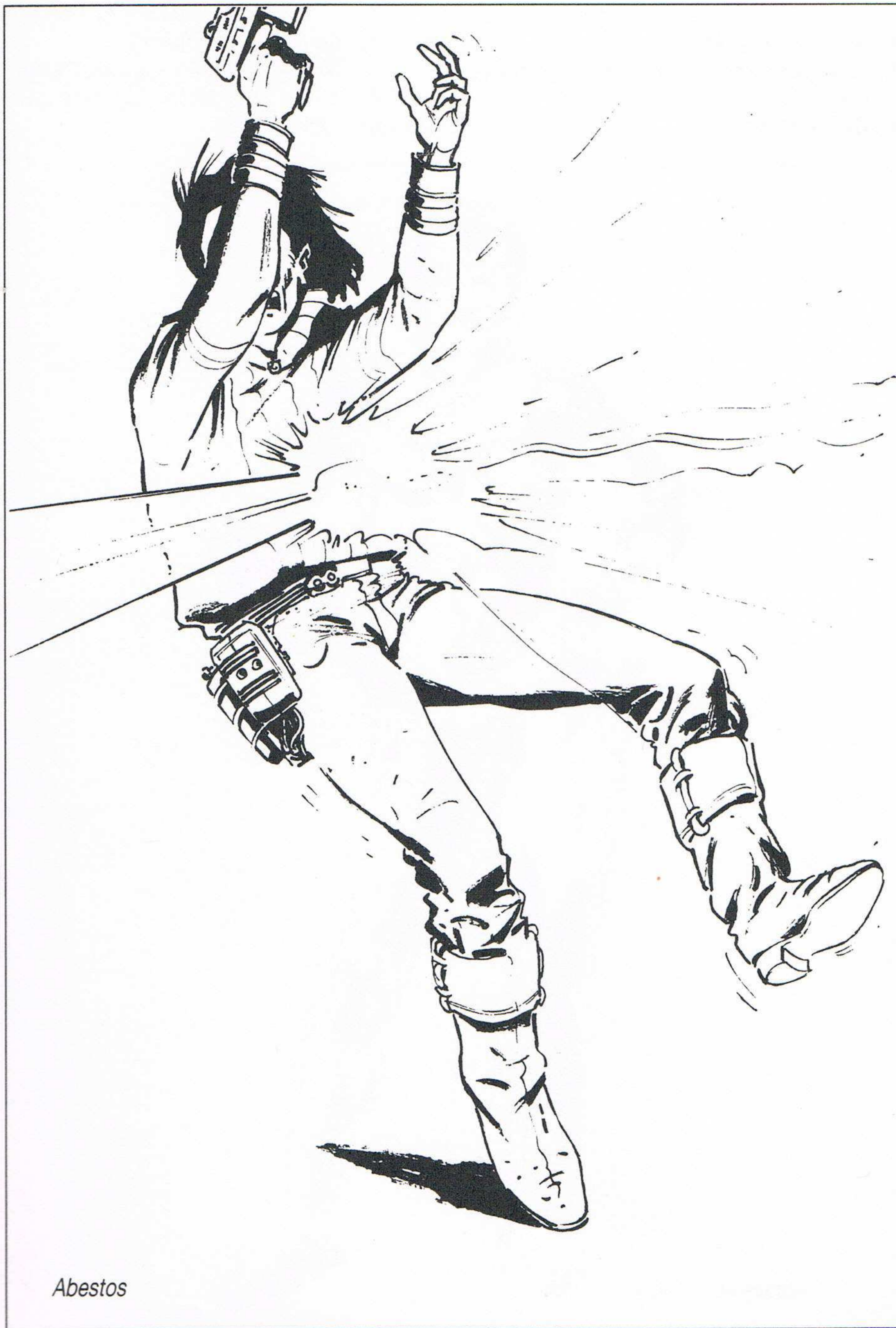
Armure à impact, tissée en néo-soie. Léger, agréable à porter et élégant, ce vêtement souple se durcit instantanément en cas d'impact. L'abestos est également efficace contre les armes de choc ou paralysantes, et atténue les dégâts des lasers.

Armures inertes (tout NT)

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

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

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

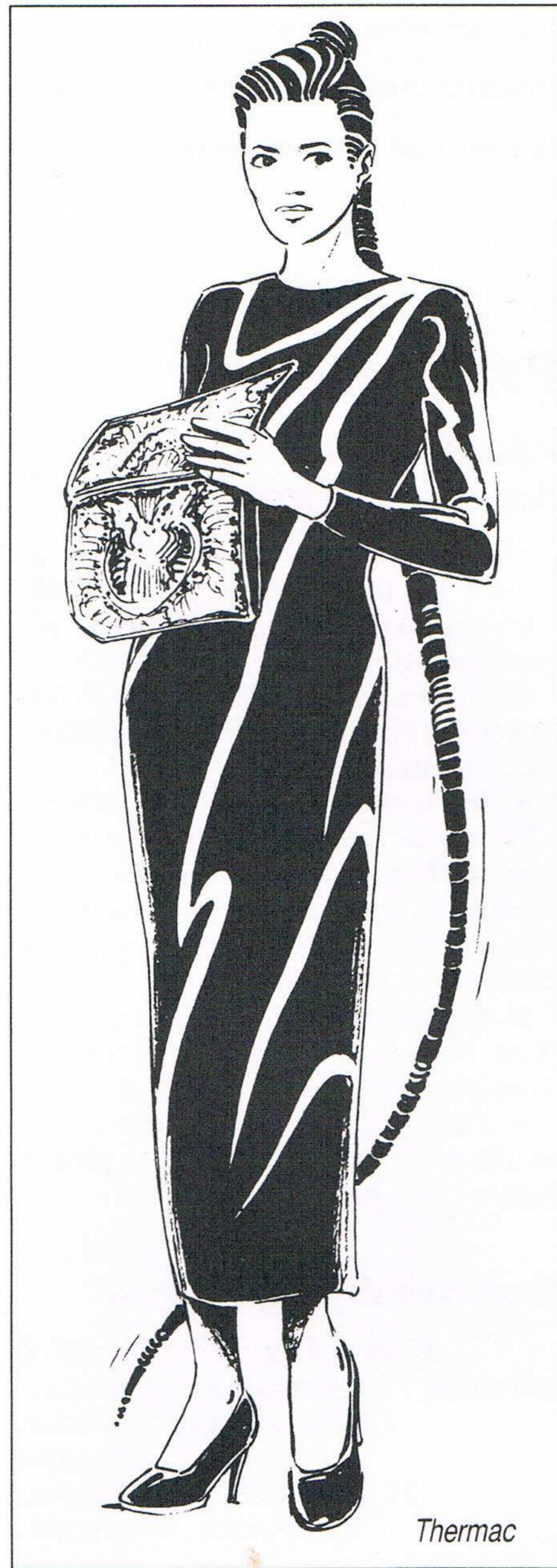


Abestos

Reflec (NT4)

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

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



Thermac

Thermac (NT4)

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

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

Armes

Les différentes catégories d'armement

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

Dommmages, tableau E

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

Dommmages, tableau A + effet

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

Dommmages, tableau B ou C

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

Dommmages, tableau E

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

Dommmages, tableau A + entravement
Laser : toute arme utilisant les rayonnements lumineux du spectre radio-électrique.

- Laser portatif

Dommmages, tableau E

- Laser lourd

Dommmages, tableau E × 2

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

Dommmages, tableau D

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

Dommmages, tableau E

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

Dommmages, tableau C

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

Dommmages, tableau D

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

fusion, lance-flammes, feu grégeois, etc.).

Dommmages, tableau C / séquence d'exposition

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

Dommmages, tableaux C à E

Autres causes de dommages

Il existe différents types d'accident susceptibles de causer des dommages. Le Maître de Jeu devra choisir une table de dommages en fonction des circonstances précises. A titre indicatif,

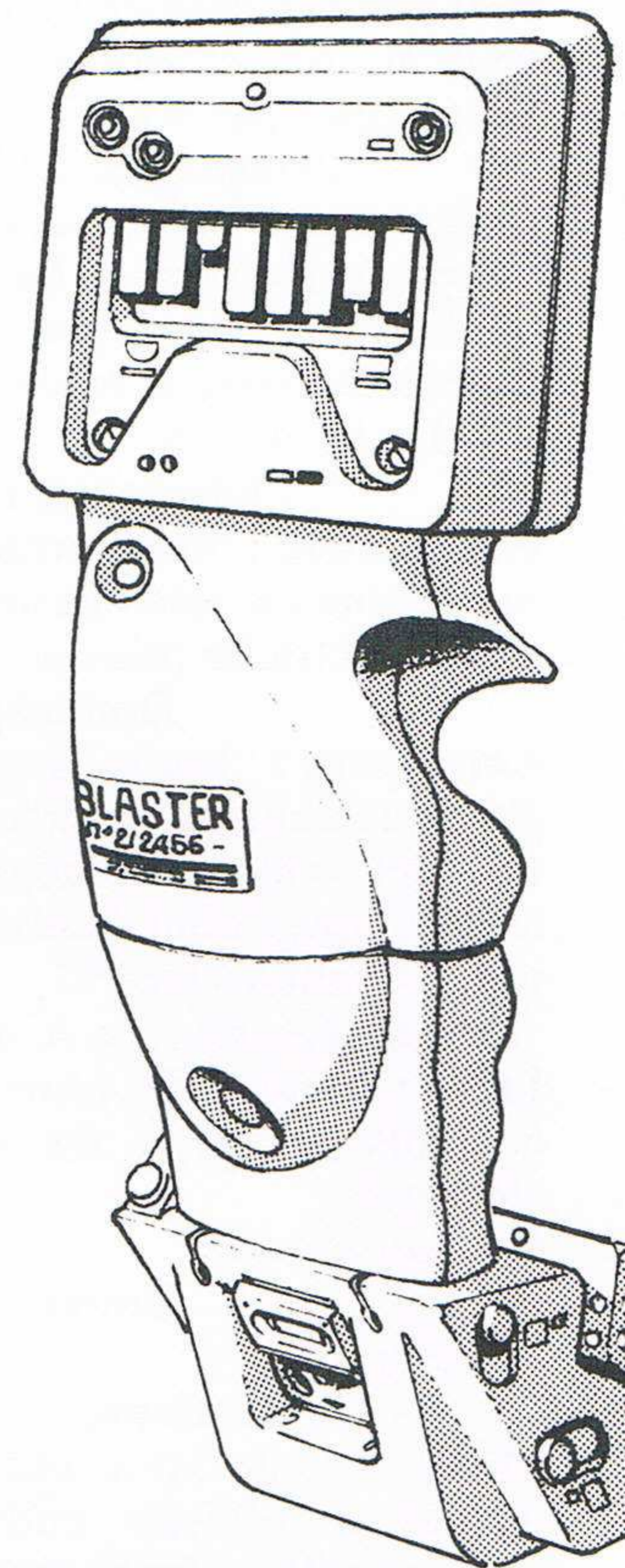
voici quelques exemples : **feu** (A à C / séquence d'exposition selon l'importance) ; **étouffement** (B / séquence d'exposition) ; **chute** (A < 2m, 2m < B < 4m, 4m < C < 6m, 6m < D < 8m, 8m < E < 10m).

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

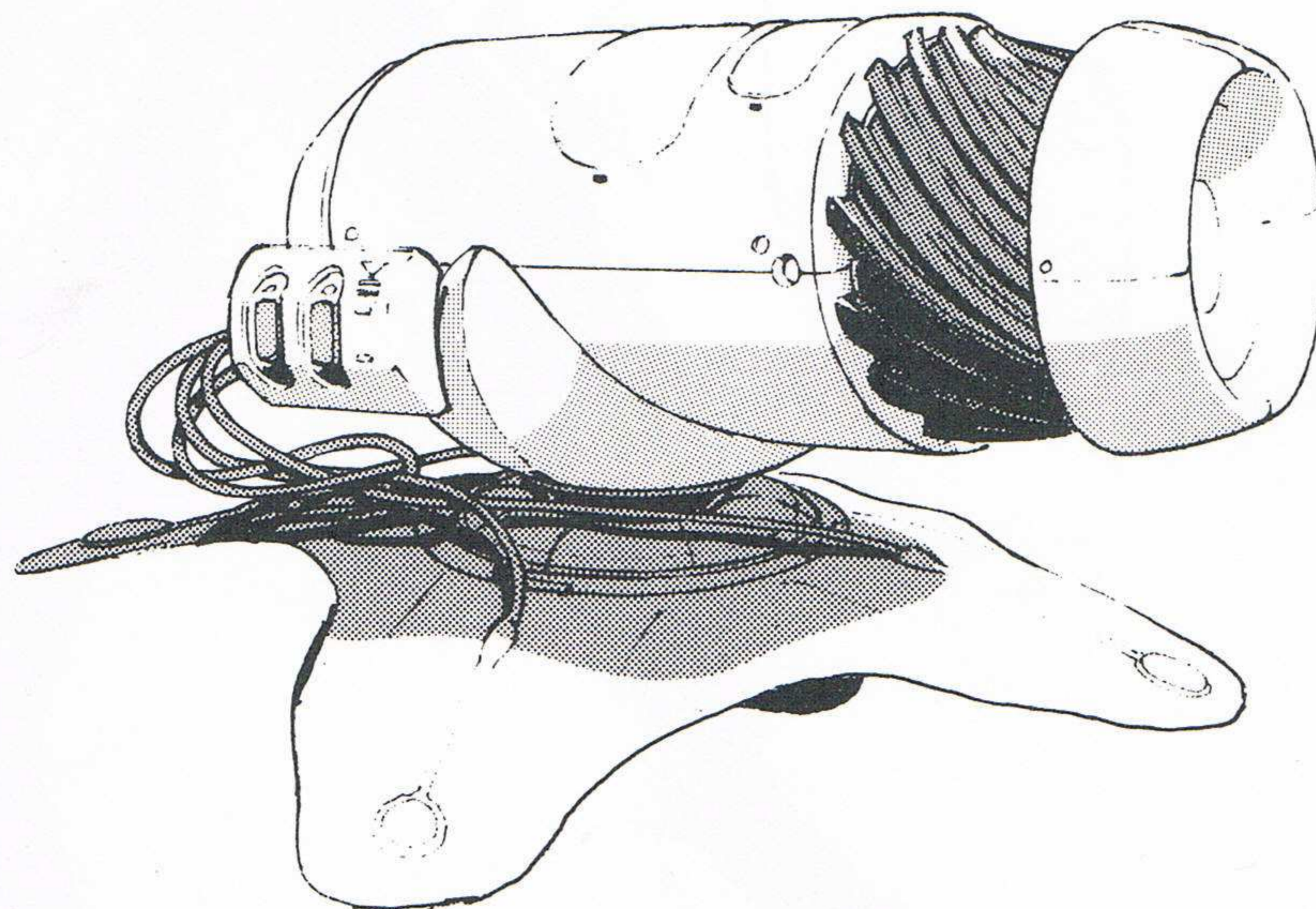


Tableau des armes et protections

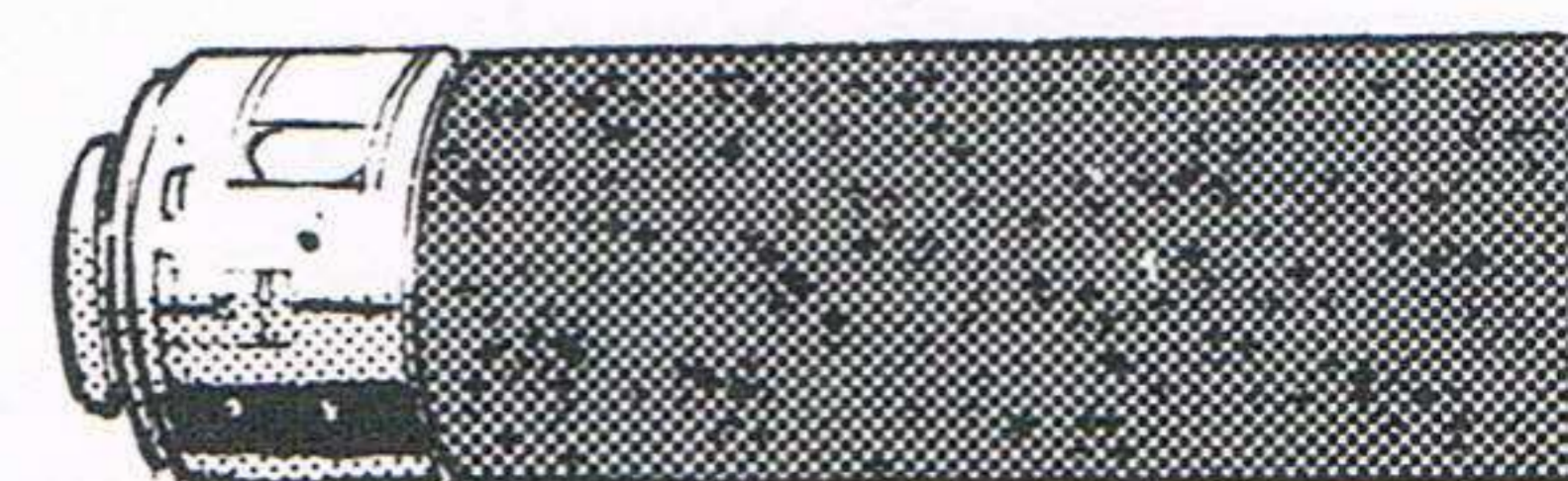
ARME	DOMMAGES cf. tableau	PROTECTION								
		Reflec	Thermac	Abestos	Energ.	CtNT4	CtNT5	CtNT6	Métal	Cuir
Biologique	E	2	3	7	12	7	8	10	7 à 12	1 à 3
Choc	A + effet	2	3	10	18	7	8	12	7 à 12	1 à 3
Contondante	B ou C	2	3	14	12	7	8	10	7 à 12	1 à 3
Entravante	A + entravt	2	3	7	12	7	8	12	7 à 12	1 à 3
Énergétique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

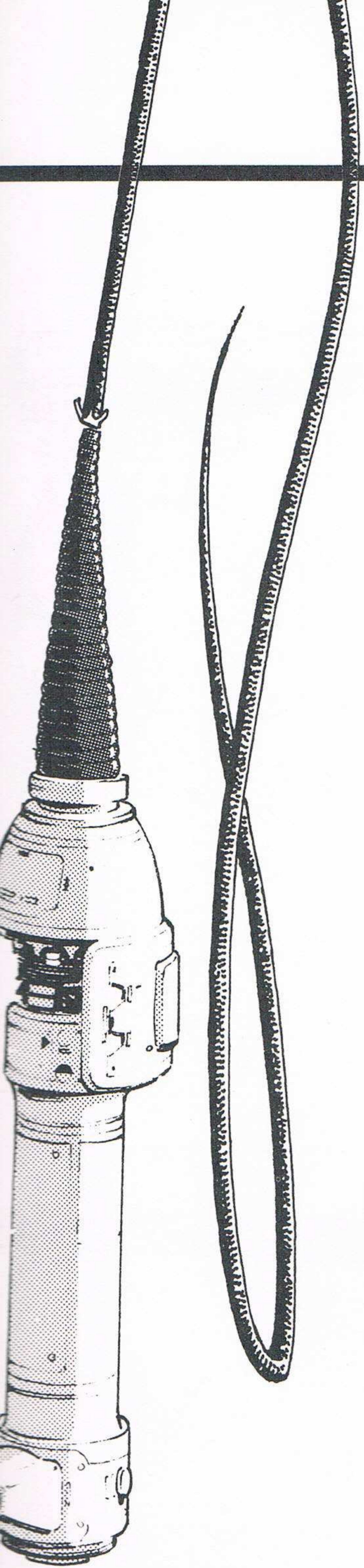


Blaster (de poing)



Sonique (d'épaule)





Neurofouet

Tableau des dommages

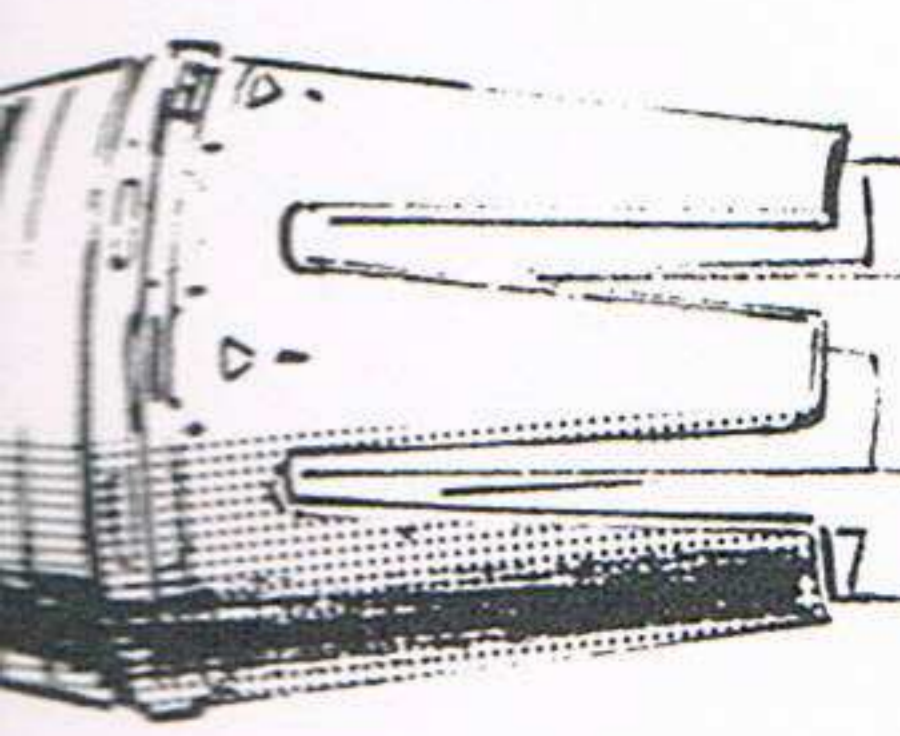
A mains nues																		
Nombre de dés	Résultat obtenu																	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1D	1	1	1	1	1	1												
2D		1	1	1	1	1	2	2	2	3	3	3						
3D			1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6
4D				2	2	3	3	4	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8
5D					3	3	4	4	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10

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

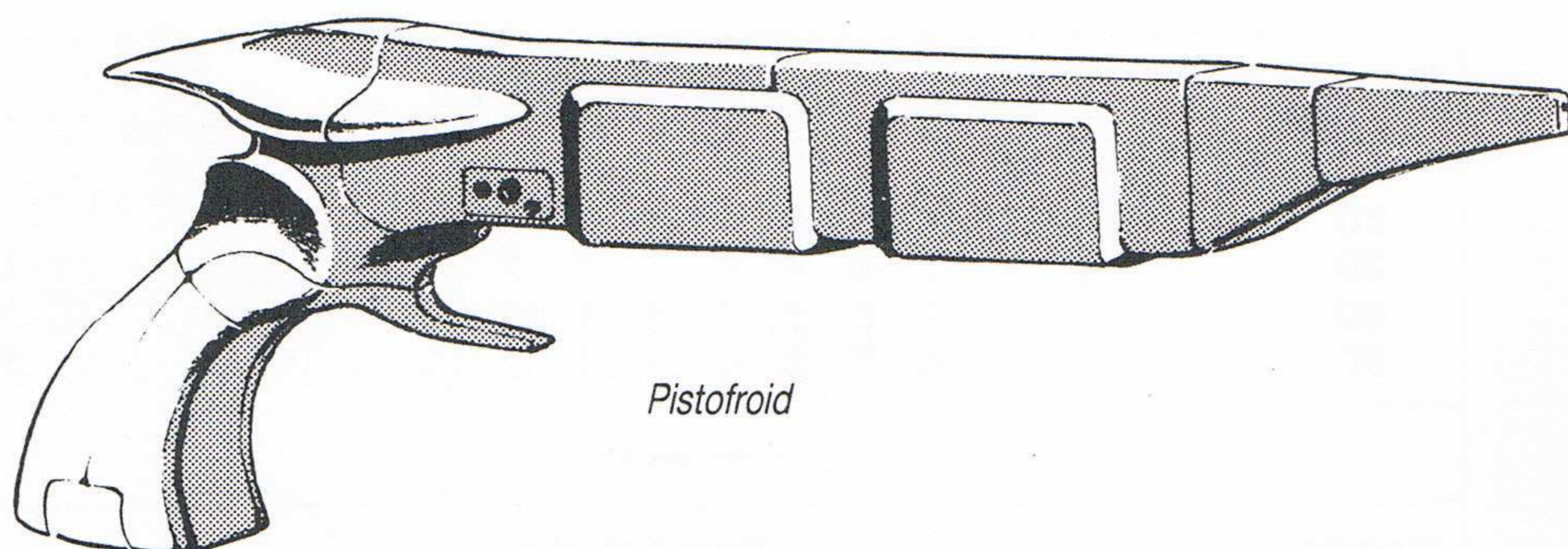
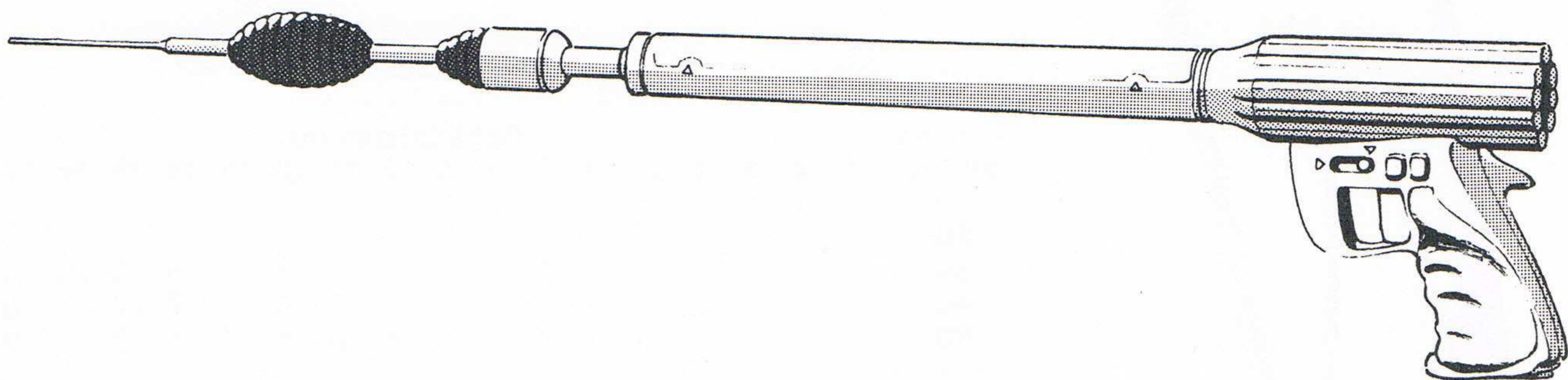
C arme légère																		
Nombre de dés	Résultat obtenu																	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1D	1	1	1	2	2	3												
2D		1	2	3	3	4	5	5	6	7	7	8						
3D			3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
4D				5	7	8	9	11	12	13	15	16	17	19	20	21	23	24
5D					8	10	12	13	15	17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

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

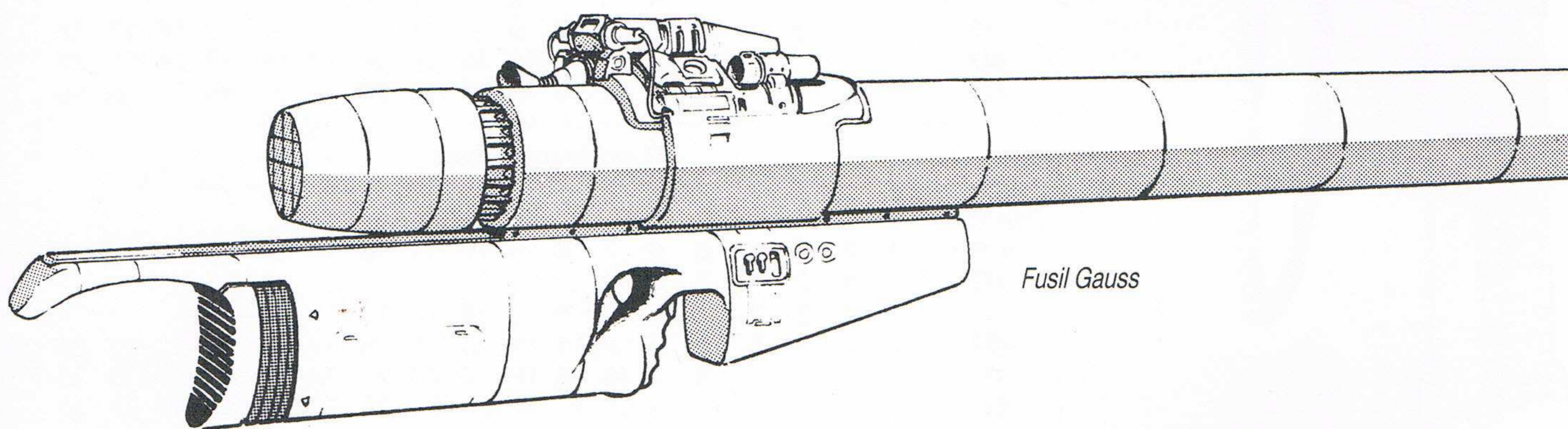
E arme lourde																		
Nombre de dés	Résultat obtenu																	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1D	1	2	3	4	5	6												
2D		3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13						
3D			5	7	8	10	12	13	15	17	18	20	22	23	25	27	28	30
4D				8	12	13	15	18	20	22	25	27	29	32	33	35	38	40
5D					13	17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



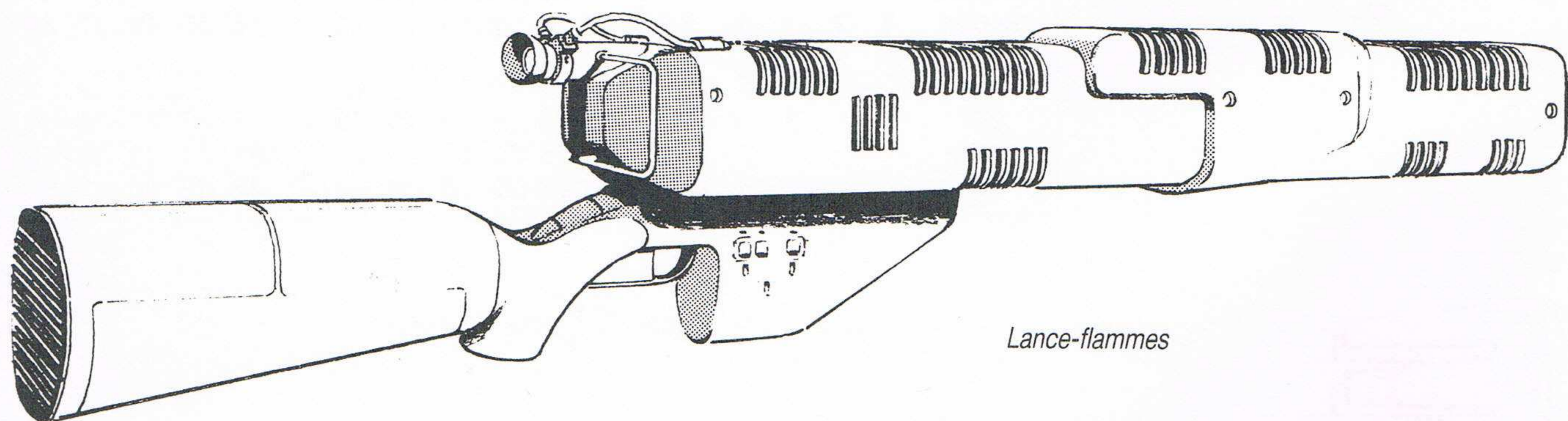
Tube micromissile (de poing)



Pistofroid

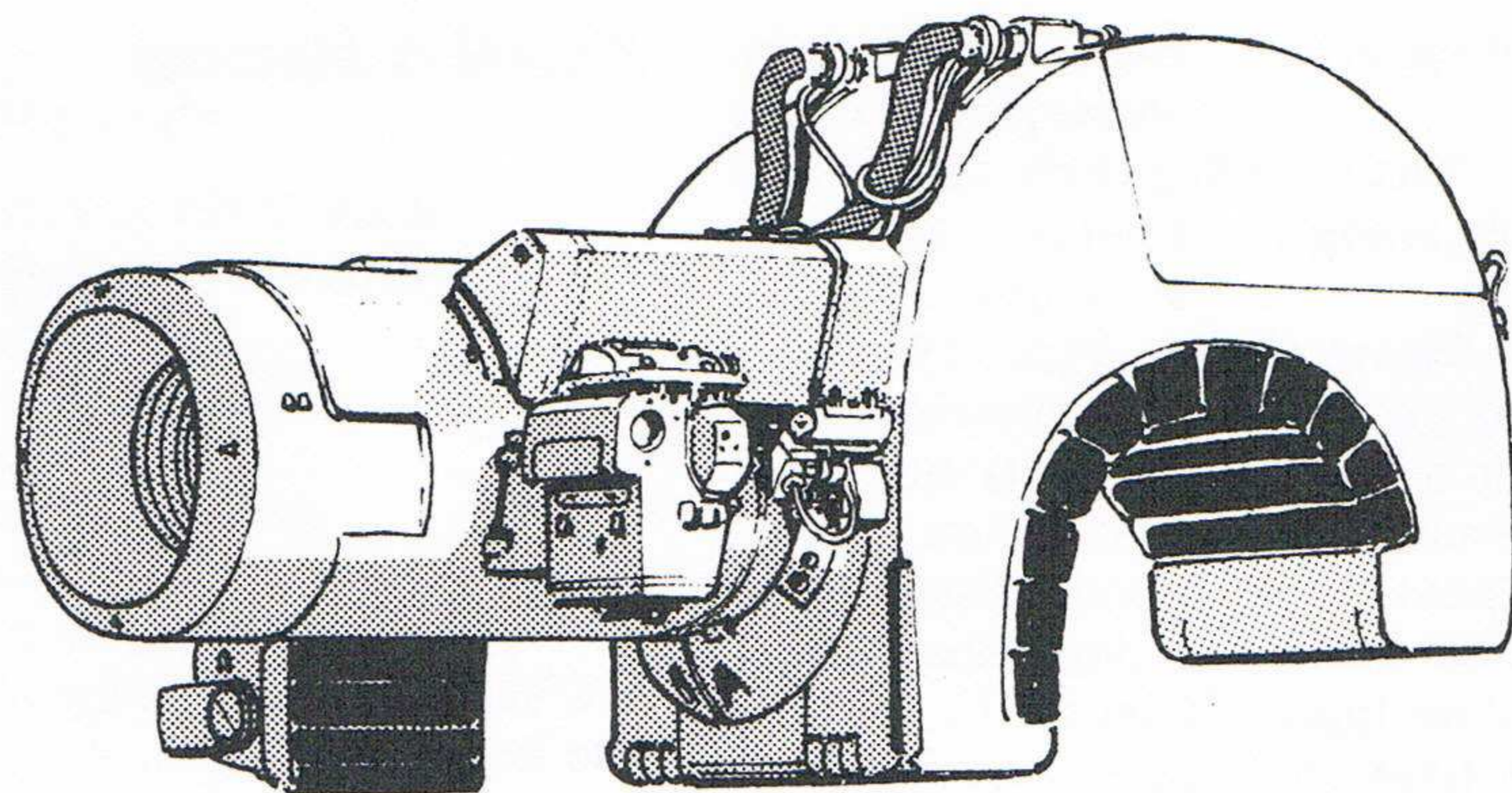
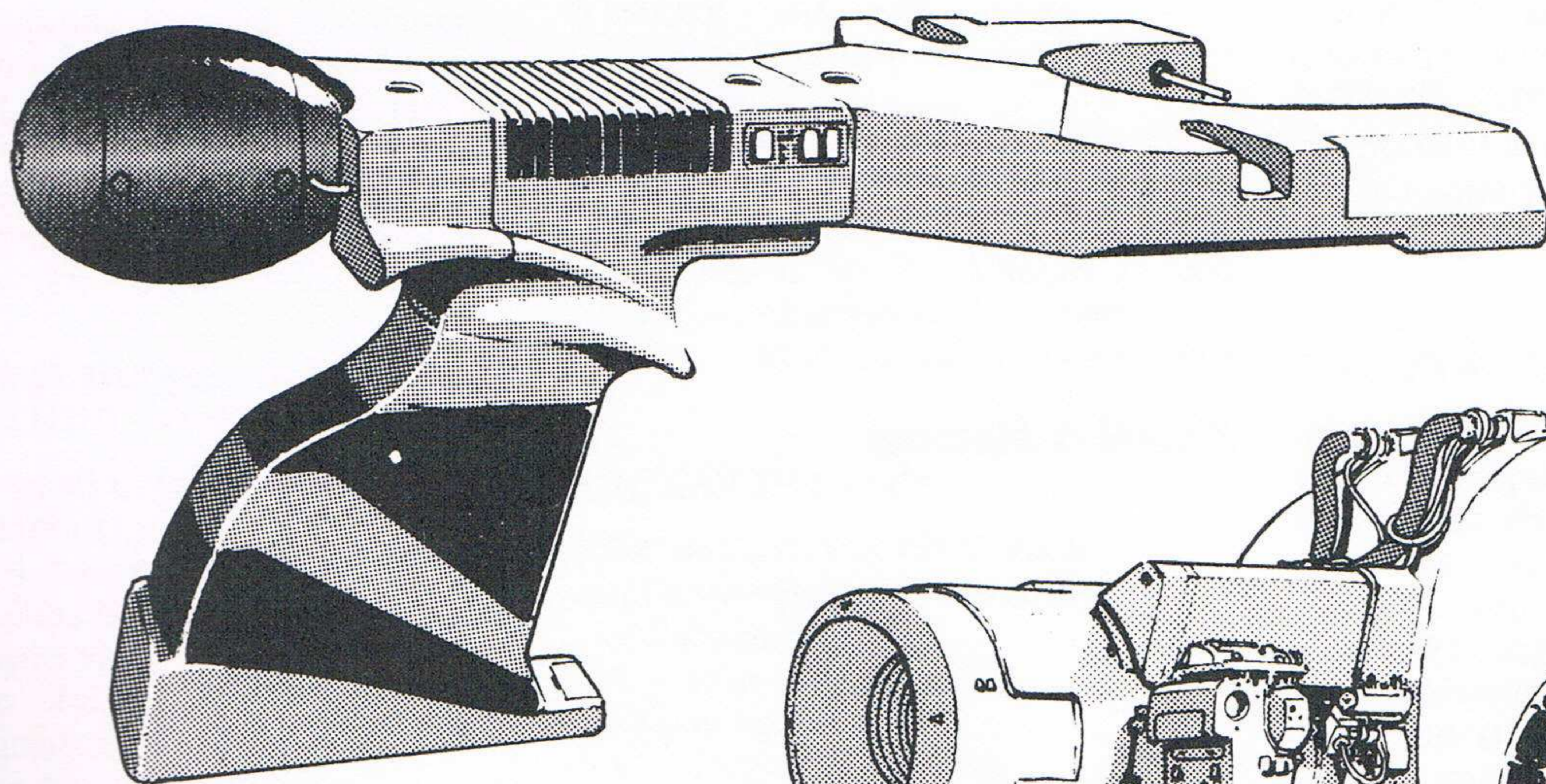


Fusil Gauss

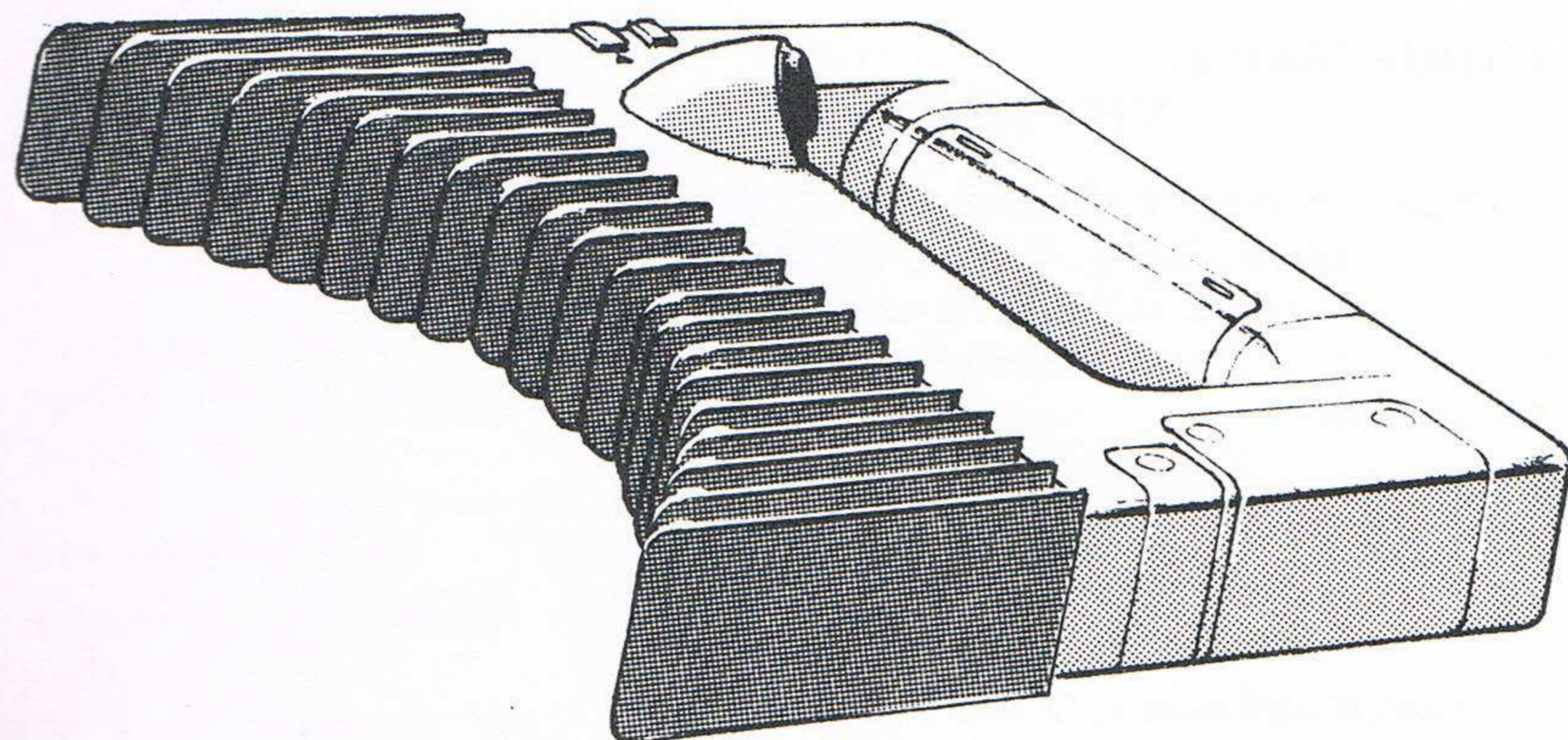


Lance-flammes

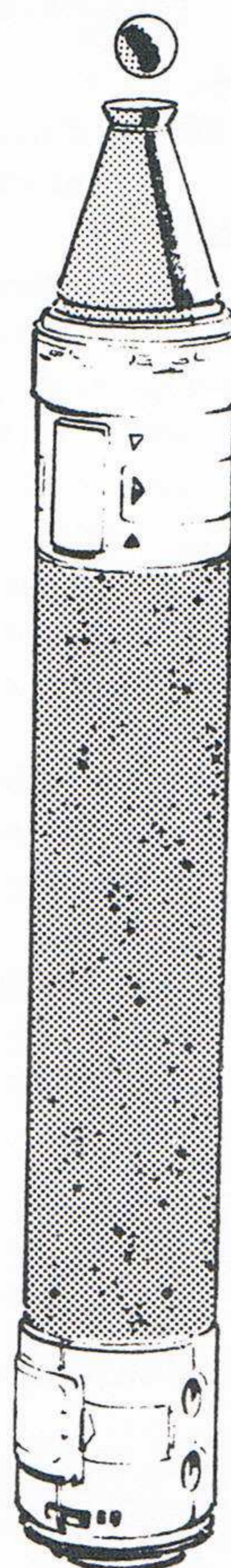
Arachnopistol



Fusil à fusion (d'épaule)



D.A.R.C.



Filépée

Pistolet à rayon noir (non camouflé)



Arachnopistol

NT6 - ENTRA VANTE

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

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

Arme sonique

NT5 - SONIQUE

Arme d'épaule : Énergie : micropile atomique, 20 coups
Masse : 390 g. Prix : 255 000 ₣

Arme de poing : Énergie : micropile atomique, 10 coups
Masse : 380 g. Prix : 198 000 ₣

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

Blaster

NT5 - ÉNERGÉTIQUE

Arme d'épaule : Masse : 30 g
Prix : 230 000 ₣. Énergie : micropile atomique, 20 coups

Arme de poing : Masse : 260 g
Prix : 180 000 ₣. Énergie : micropile atomique, 10 coups

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

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

Épée-laser

NT5 - LASER

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

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

Filépée

NT6 - MONOFILAMENT

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

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

Fusil à fusion

NT5 - THERMIQUE

Masse : 320 g. Prix : 250 000 ₣
Énergie : micropile atomique,

20 coups faibles :

diamètre de la zone = 2 m

10 coups moyens :

diamètre de la zone = 4 m

5 coups forts :

diamètre de la zone = 6 m

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

Fusil Gauss

NT5 - PROJECTILE

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

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

Lance-flammes

NT3 - THERMIQUE

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

Arme projetant une flamme à très haute chaleur dans une zone égale à :

Zone d'efficacité = 12 m

Neurofouet

NT4 - CHOC

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

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

Pistofroid

NT4 - PROJECTILE

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

Arme de poing, version perfectionnée du pistolet à aiguilles, lançant des aiguilles de glace (produites par l'arme à partir d'une drogue liquide) à 10 m-

tres par air comprimé. Le poison doit pouvoir supporter la congélation. S'il est bien choisi, la cause de la mort est indétectable sans une autopsie rigoureuse. A cause de la grande quantité de courant que doit produire la pile à combustible, il n'est possible de tirer qu'une fois toutes les deux séquences d'action, l'autre étant consacrée à recharger les condensateurs.

Pistolet à rayon noir

NT6 - BIOLOGIQUE

Énergie : cellule à fusion, 5 coups
Masse : modèle normal

(pseudo-étourdisseur NT5) 500 g ;
non camouflé 80 g
Prix : introuvable

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

Tube micromissile

NT 4 - MISSILE

Arme d'épaule :
Énergie : chimique, 20 coups
Masse : 500 g + 100 g par missile
Prix : 195 000 ₣

Arme « de poing » (fixée sur l'avant-bras) : Énergie : chimique, 8 coups
Masse 300 g + 100 g par missile.
Prix : 120 000 ₣

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

Vibrodague

NT4 - TRANCHANTE

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

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

Autres matériels de défense

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

Cybernétique) NT6 - SPÉCIAL

Énergie : cellule à fusion, 10 coups

Masse : 100 g. Prix : 260 000 ₣

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

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

Désintégrateur

Énergie : micropile atomique.

Temps d'utilisation : 30 mn en continu

Masse : 30 g. Prix : 1 200 ₣

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

Fileurs

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

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

Masse : 5 g. Prix : 10 000 ₣

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

Masse : 30 g. Prix : 50 000 ₣

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

Masse : 5 kg. Prix : 150 000 ₣

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

Masse : 1 kg. Prix : 300 000 ₣

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

Masse : 1,3 kg. Prix : 500 000 ₣

Gaz répulsif

Masse : 800 g. Prix : 1 500 ₣

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

Identificateur

Masse : 30 g. Prix : 1 200 ₣

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

recherche des grands criminels. Ou encore dans un but humanitaire, recherche d'ascendance, amnésie, etc.

Neutralisateur électrique

Masse : 150 kg. Prix : 20 000 ₣

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

Tasp

Énergie : cellule à fusion

Masse : 1,5 kg. Prix : 150 000 ₣

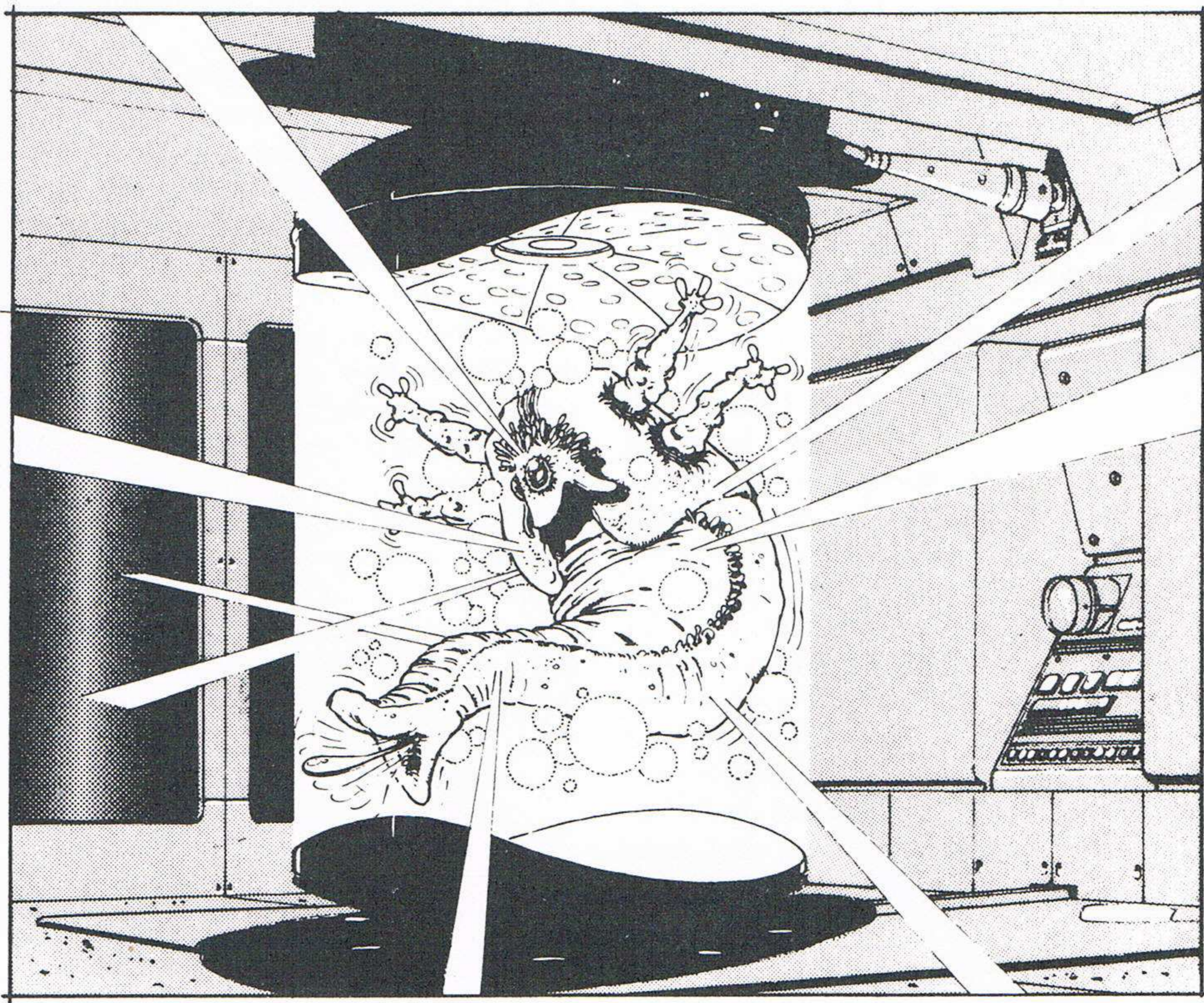
20 décharges d'euphorie

10 décharges d'ivresse

5 décharges de jouissance

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

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



SANTÉ

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

Toussaint Duclos, Civilisation de progrès

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

Cybernétique

Autodoc

Masse : 1 t. Prix : 1 200 000 ₣

Énergie : secteur ou batterie véhicule

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

Plot vertébral

Masse : 3 g. Prix : 1 000 000 ₣

Énergie : bionique

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

Revue de la Prothèse n° 87098.

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

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

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

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



Prothèses

Masse : 1 à 10 g. Prix : 2 000 000 ₣

Énergie : bionique

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

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

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

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

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

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

Stase

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

Transefil

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

Drogues

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

Certains médicaments d'usage courant sont qualifiés de drogues (ludiques) par des médecins. C'est notamment le cas des « stimmos », mises au point par le docteur Jacques Levance.



Ces pilules agissent sur l'esprit et modifient artificiellement l'humeur.

Les stimmos orange amènent entrain et gaieté ; les rouges, une disposition amoureuse ; les vertes, une concentration et une imagination accrues ; les jaunes, du courage et de la résolution ; les violettes de l'esprit et de l'aisance en société. Les stimmos bleu foncé (ou « pleureurs ») prédisposent à la senti-

mentalité, à l'intensité des émotions ; les bleu clair renforcent les réflexes musculaires et sont utiles aux travailleurs de précision, aux informaticiens, aux musiciens et autres ; les stimmos blanches (« stop-larmes ») atténuent les réactions émotionnelles. Il est possible de combiner jusqu'à trois pilules pour obtenir toute une gamme d'effets composés. Plus de trois pilules ou une utili-

LA TECHNOLOGIE GALACTIQUE

sation trop fréquente produisent des résultats moindres.

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

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

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

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

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

Virulence

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

Temps de réaction :

(Vir. × 1D) × NT mn

Durée d'action : Vir. × 1D × NTh

Prix : Virulence × 1 000 ₣ la dose

Effet

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

Ludique

Caractéristique vulnérable : Charme

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

Narcotique

Caractéristique vulnérable :

Intelligence

Toute drogue somnifère, neuroleptique, cataleptique, anesthésique prévue pour endormir ou insensibiliser.

Hypnotique

Caractéristique vulnérable : Volonté

Toute drogue attaquant la volonté.

Incapacitant

Caractéristique vulnérable : Habileté

Toute drogue entravant les actions physiques des Êtres.

Léthal

Caractéristique vulnérable : Force

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

Temporel

Caractéristique vulnérable : Endurance

Toute drogue modifiant la perception subjective du temps.

Mode d'absorption

Ingestif : la drogue est mangée, bue, phagocytée par l'organisme.

Respiratoire : la drogue est inhalée, respirée, fumée, etc.

Circulatoire : la drogue passe directement dans le système circulatoire (sanguin ou lymphatique pour les humains), par morsure, griffure, piqûre, etc.

Dermique : il suffit que la drogue entre en contact avec l'enveloppe externe de l'Être (peau, fourrure, écailles, etc.).

Détection

Ingestif : Analyseur d'aliment.

Respiratoire : Analyseur d'atmosphère.

Ciculatoire : Médibloc.

Dermique : Variable.

Protection

Ingestif : Contrepoison, jeûne volontaire.

Respiratoire : Filtre, combinaison spatiale, respirateur.

Circulatoire : Médibloc.

Dermique : Toute combinaison.

Contrepoison

Il est **spécifique** ou **générique**.

Spécifique : il annule l'effet d'un poison précis. Son prix est égal à celui du poison, ainsi que son temps de réaction.

Générique : il atténue l'effet du poison. Sa virulence est divisée par le NT du contrepoison. Son prix est de :

(Prix du poison × NT) / 10

Cosmétologie

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

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

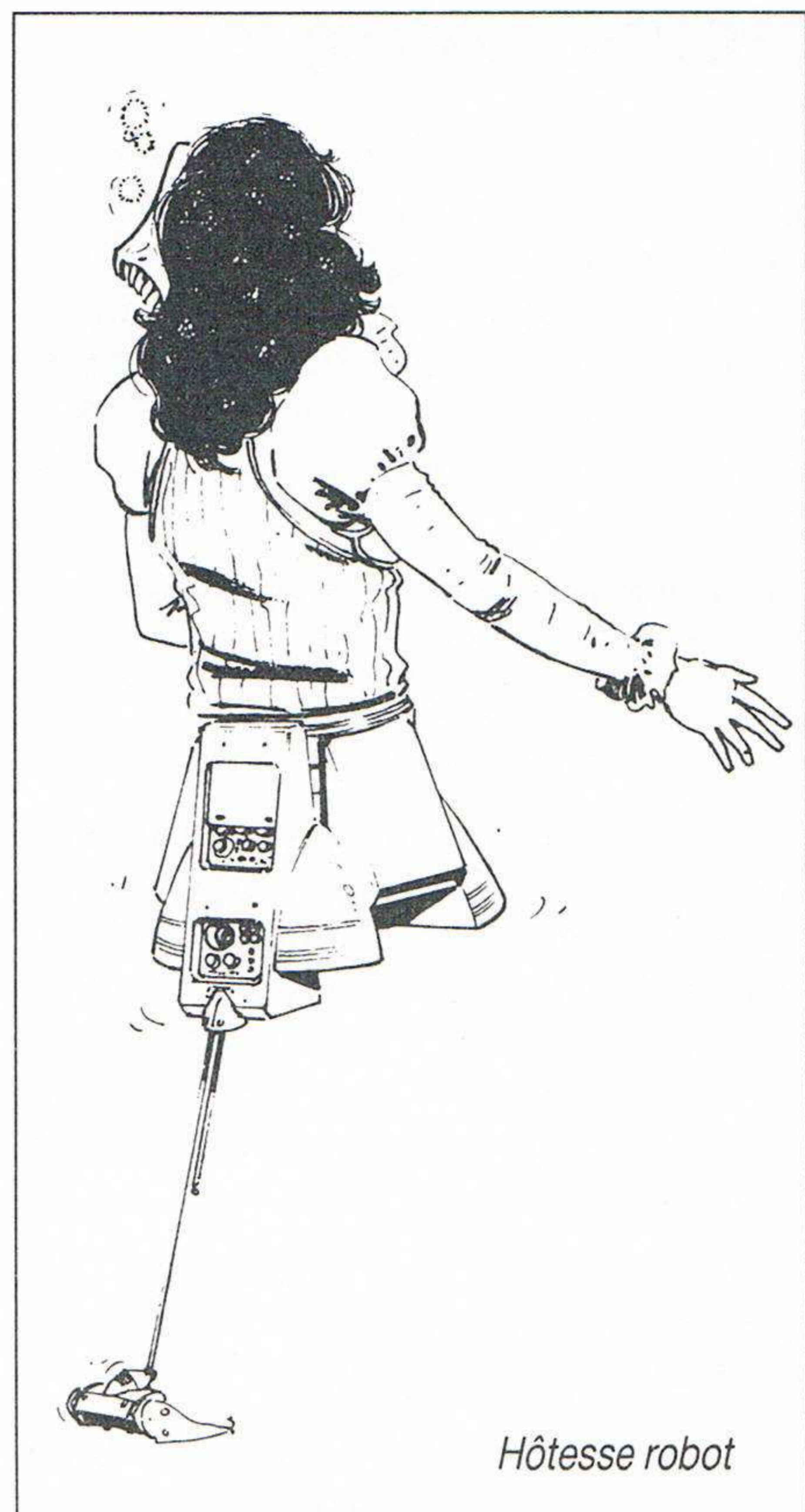
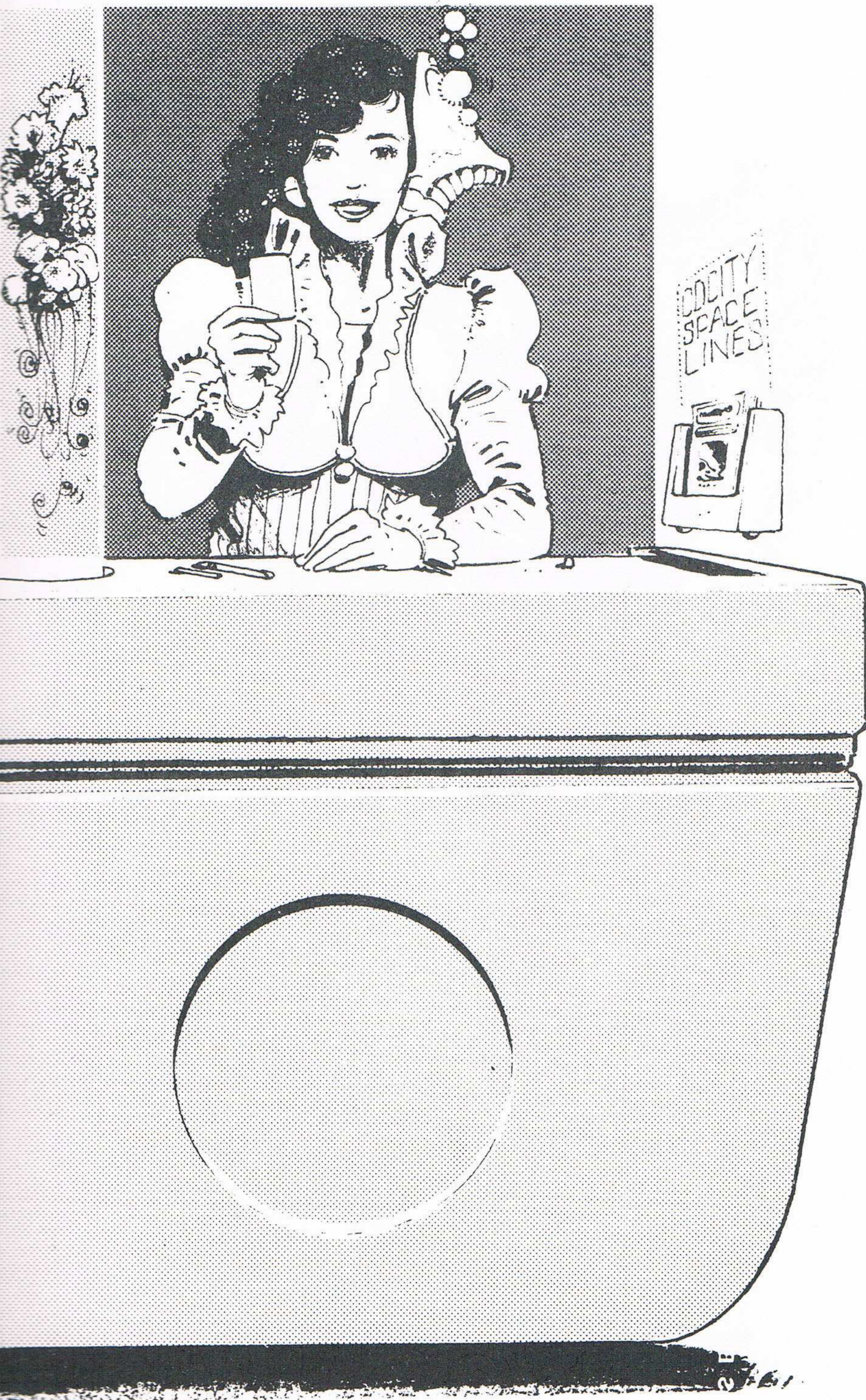
POISONS COURANTS				
NOM	EFFET	ABSORPTION	VIRULENCE	OBSERVATIONS
Cristal P6	Ludique	Respiratoire	8	Hallucinogène
Cyclonoïde bleu	Incapacitant	Ingestif	2	
Hibernar	Narcotique	Circulatoire	7	Liquide. Supporte le gel
Parathal	Incapacitant	Respiratoire	9	
Thermidal	Léthal	Circulatoire	12	Liquide. Ne supporte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

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

L'accueil par des hôtes robots est parfaitement courtois et anonyme. Elles proposent au visiteur, dont le nom n'est jamais mentionné ni même

enregistré, les nombreux services annexes qu'offre l'Institut : cosméchiurgie bien sûr, mais aussi cure de jouvence, greffes de prothèses et artefacts décoratifs ou utilitaires, changement de sexe, de visage, d'âge, de taille, de corpulence, etc.

L'Institut propose un choix pratiquement infini : tatouages, coloration d'épiderme, adjonction de membres supplémentaires, de fourrure ou d'écailles, tout est possible. Qu'il



s'agisse d'en mettre plein la vue ou au contraire d'effacer sa personnalité, l'Institut accepte toutes les commandes. Il s'assure seulement que ses clients sont en parfaite santé et jouissent de leur libre arbitre avant d'entamer les modifications demandées.

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

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

LA TECHNOLOGIE GALACTIQUE

Gérontologie

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

(Résistance mentale + physique) × 4

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

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

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

(Charme + Habileté + Endurance + Force) × 4

« B » permet d'atteindre l'âge de :

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

« C » autorise l'âge biologique maximum :

(Résistance mentale + physique) × 4

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

Résistance mentale + Résistance physique

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

On peut se procurer le *pérédène* de deux manières :

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

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

Le choix de l'âge apparent est totalement libre. En pratique, la plupart choisissent l'apparence des années dites de maturité (entre 25 et 45 ans). Peu

d'Êtres choisissent de se vieillir artificiellement ou au contraire de remonter en deçà de la puberté. En dehors d'expériences de courte durée, l'enfance n'est pas aussi agréable à revivre qu'on pourrait le penser... Néanmoins, il arrive que des voyageurs découvrent, sans s'étonner outre mesure, que le commandant du *Lehouine* à bord duquel ils ont embarqué a l'apparence d'une adorable petite Eurasienne d'une dizaine d'années...

