

LE VIDE

C'était une ère d'Obscurité et de Lumière. C'était une ère où les hommes tendaient les bras vers les étoiles tout en fouissant dans le sol pour trouver de l'or, Une ère de nouveaux départs et de fins de parcours, une ère d'alchimie scientifique où l'humanité modelait des mondes et ne pouvait pourtant pas triompher de ses propres pulsions. C'était une ère de migrations massives, où les hommes abandonnaient les ruines empoisonnées de leur ancienne planète pour chercher une nouvelle destinée au milieu des étoiles. C'était l'ère des mégacorporations.

Des plans furent établis dans les conseils d'administration au sommet des grandes tours corporatistes et mûrirent en secret pendant plusieurs décennies. De fins vaisseaux d'argent furent construits à un coût astronomique. Des planètes entières furent remodelées selon la vision des scientifiques corporatistes. Les déserts rouges de Mars devinrent fertiles. Des jungles se développèrent sous les nuages de Vénus. Des mondes souterrains furent excavés dans l'écorce de Mercure. Les innombrables astéroïdes de la grande ceinture se virent colonisés. La Terre fut pressurée et vidée de ses dernières ressources pour payer la facture de ce colossal ouvrage, jusqu'au jour où tout fut prêt et où les corporations annoncèrent leur plan.

- La Huitième Chronique, Les Mégacorporations et le Cartel/Lucreti Marcellianus

LA FLIBUSTE

La piraterie spatiale naquit, lors des premières Guerres corporatistes, de la pratique mesquine des représailles : un entrepreneur dont le vaisseau était détourné se retournait contre un navire ou un entrepreneur de la même compagnie ou combinat que celui qui avait capturé son navire. Dans le contexte de guerre permanente qui déchirait le système, cette vendetta spatiale se codifia et se légalisa peu à peu. Les différentes corporations créèrent des cours de justice qui accordaient aux capitaines lésés - dont le bon droit était reconnu - une lettre de marque les autorisant à exercer des représailles. Par extension, les lettres de marque couvraient en temps de guerre les prises effectuées par les escadres d'une corporation contre la flotte marchande d'une ou de plusieurs corporations adverses.

Le flibustier était donc un cadre exécutif d'une orbicorporation conduisant une guerre dans l'espace que sa maison mère était le plus souvent incapable d'entreprendre, absorbée par les conflits planétaires. Le vaisseau flibustier était armé par plusieurs commanditaires qui créèrent parfois des sociétés par actions pour réunir le capital nécessaire. Les hommes d'équipage étaient pour la plupart des civils, souvent des francs-tireurs comme les officiers. On comptait également de nombreux déserteurs et invalides des différentes flottes spatiales. Le commanditaire flibustier vendait les prises une fois en possession d'un titre judiciaire l'y autorisant, émanant du tribunal d'une juridiction équivalente. Le produit de la vente, déduction faite des frais de l'armement et des taxes corporatistes, était partagé entre les actionnaires, les officiers et l'équipage selon un barème fixé avant le départ de la campagne.

Quelle que fût sa taille, le principe de la flibuste était cependant que le navire soit armé par des civils. Là réside la raison d'être de la piraterie et en grande partie de la flibuste. Elle permit à des compagnies indépendantes, des colonies, voire des orbicorporations trop modestes de se constituer une flotte menant une action de guerre contre l'ennemi sans avoir à en apporter le capital. Se doter d'une marine de guerre coûte et coûtait déjà fort cher, plus encore au cours du XXIIIème siècle après JC. Encore fallait-il trouver équipages et affrèteurs prêts à risquer une telle aventure. Il était donc logique de trouver les flibustiers là où le trafic spatial se révélait le plus intense et où les guerres éclataient le plus fréquemment. Les Premières Guerres corporatistes érigeaient la piraterie en un véritable système, les finances des belligérants étant réduites à néant. Les flottes de guerres corporatistes incarnaient la faiblesse, les flibustiers la puissance.

LE TRAITÉ DE HEIMBURG

La lettre de marque ne suffisait pas à confirmer le statut de flibustier, des mégacorporations, notamment Capitol et Bauhaus se refusant même lors de la signature du traité de Heimburg à leur reconnaître une existence légale, les considérant comme des pirates, c'est-à-dire des criminels et des terroristes. À l'origine la toute jeune Imperial fut la première à battre en brèche le monopole capitolien dans le transport de fret interplanétaire. Michael Murdoch ne disposait pas des moyens financiers de créer à la fois une flotte marchande et une de guerre. Il confia donc la ceinture aux flibustiers qui devinrent plus tard les clans Brannaghan et Drougan. L'enjeu était double : d'une part forcer Capitol à reconnaître la présence Imperial dans le système, particulièrement dans la ceinture principale ; d'autre part, capturer les précieux convois capitoliens afin d'enrichir les clans et une mégacorporation toujours à court d'argent.

À long terme, la stratégie de Murdoch devait se révéler rentable : les pirates se convertirent en flibustiers ou furent chassés vers le système solaire extérieur. Elle permit de former un corps de navigateurs et de marins expérimentés qui servirent de base à la Flotte Imperial. Cependant, la rentabilité n'a pas toujours été au rendez-vous. Malgré le désastre des Premières Guerres corporatistes qui consacra Imperial au statut de mégacorporation, Capitol restait la première puissance spatiale et sa flotte de guerre causaient de lourdes pertes aux incursions des impériaux.

Durant les Mille Ans d'Apathie, le monopole capitolien était de plus en plus battu en brèche en dépit des remontrances de la Confrérie. Le relatif apaisement des guerres corporatistes amena un renforcement des pouvoirs centraux et la volonté de développer le commerce spatial sur tout le système intérieur. Il en résulta une chasse aux anciens flibustiers qui refusaient de se reconvertir en de paisibles engagés ou libres-marchands.

Les astéroïdes troyens et le commerce colonial apparurent à ces dissidents impériaux comme francs-tireurs comme un espace de liberté. Cette piraterie, en s'éloignant du centre du système solaire vers le système jovien et les archipels troyens, prit dès lors une dimension nouvelle car elle s'installa de manière permanente sur les petits astéroïdes à l'extérieur de la ceinture principale. Cette marginalisation donna naissance aux pirates et autres Frères de la Ceinture.

LA TRISTE GUERRE

Dans la ceinture, la colonisation fut laissée à l'initiative privée par le biais du système des engagés avec pour corollaire le développement des flottes claniques. De nombreux engagés devinrent en effet des familles associées aux clans, notamment les Oakenfist, Grendel, Rourke, Lyon et Atkinson. Dès les années le départ se posait le problème du financement du prix élevé du transport du colon dans la ceinture et de son établissement les premières années. En autorisant les colons établis les premiers à payer le voyage des nouveaux arrivants moyennant l'engagement de ces derniers à travailler sans salaire pendant trois ans, le pouvoir créa un système original de peuplement et de mise en valeur. À l'origine, il ne s'agissait pas d'un esclavage moderne mais d'un moyen de compenser l'absence de capital dans ces colonies et dans les ports mégacorporatiste. Par ses cours élevés, le fer et le nickel extraits permit de financer les première implantations.

À l'issue de cette période de trente-six mois, l'engagé recevait une prime sous la forme d'une cargaison et une concession à terraformer. Il devenait alors un colon, et ultérieurement pouvait à son tour embaucher des engagés. En dépit d'une très forte mortalité due aux conditions de la vie en orbite et à l'éloignement des première colonies, la mise en valeur commença avec un certain succès. Au VIIème siècle TC, on estime qu'il y avait deux cent à trois cent millions d'impériaux dans la ceinture principale.

Certes, Imperial connaissait dans différents archipels un certain surpeuplement mais ni les Kingsfield ni les Murdoch ne voulurent coloniser les archipels troyens en organisant la déportation systématique des pauvres ou des délinquants des grandes colonies impériales. Une telle solution était envisageable mais elle aurait laissé sans réponse le problème crucial de la défense de ces astéroïdes : dès que les conditions d'existence des engagés devenaient trop rudes, ils désertaient pour devenir pirates. Dès le IXème siècle TC, les archipels troyens, avec leur trois millions d'astéroïdes de deux kilomètres et plus, offrit un asile et une tentation pour les engagés. Or, la défense des colonies impériales reposa sur les habitants et surtout sur les engagés, de loin les plus nombreux. Par bien des aspects, il en fut de même dans les colonies mishimanes mais avec un régime des engagés beaucoup plus dur. Dans les colonies impériales, le contrat d'engagement était de sept ans.

Jusqu'au début Xème siècle TC, les Murdoch et les Kingsfield se partagèrent les territoires mais les querelles de pouvoir entre les deux clans s'exacerbèrent. En 932 TC, la Triste Guerre éclata. Instruit par l'expérience, chaque clan fit édifier une forteresse inexpugnable sur chacune de leurs mondes. Ils mirent en place des champs de mines orbitales et forts spatiaux capables d'accueillir trois mille hommes. Ils firent cruiser des bunkers dans les astéroïdes et installer des batteries de missiles.

Dès lors, les Kingsfield transformèrent l'astéroïde de Camelot en une forteresse spatiale, distribuant des commissions en guerre contre les Murdoch et leurs alliés, moyennant dix pour cent sur le produit des prises et dix pour cent sur les marchandises importées. En 947, les Murdoch et les McGuire réussirent à s'emparer de Camelot après un long siège. Les Kingsfield furent décimés mettant fin à la guerre civile. Ils perdirent la majorité de leurs fiefs et se réfugièrent parmi les archipels troyens où ils créèrent les royaumes pirate avec tripots, entrepôts et chantiers de réparation. La paix ayant été signée, Imperial essaya avec un certain succès de reconstituer son empire en miettes. Finalement, en 1100 TC, les archipels troyens furent laissés de côté par les Paladine, préférant concentrer toutes les ressources de la corporation à reconquérir les colonies cédées pour soutenir l'effort de guerre et éviter de trop disperser la Flotte Imperial.

LES MASS DRIVERS

Ces énormes catapultes magnétiques, conçus à l'origine par les ingénieurs de Mishima, peuvent mettre en orbite une capsule contenant du matériel et des denrées alimentaires à destination des autres territoires du système solaire. Un mass driver peut prendre en charge des cargaisons approchant les dix tonnes, habituellement dans de solides containers. Ils ne peuvent être utilisés pour des passagers vu que l'accélération est beaucoup trop brutale (dans les 30 g durant l'accélération initiale). Une fois en orbite, il ne reste plus à la mégacorporation qu'à intercepter le projectile et l'embarquer dans les soutes de ses vaisseaux de transport. Les mass-drivers sur Mercure peuvent atteindre la longueur de 3 kilomètres ; sur un astéroïde de 200 kilomètres, un rail de 155 mètres peut suffire. Mercure est d'ailleurs devenu le premier exportateur de minerais du système solaire, devant la ceinture principale, grâce à ce type de transport orbitale à bas coûts.

STATIONS SPATIALES

Le terme station spatiale recouvre un grand nombre d'installations orbitales pouvant aller des chantiers spatiaux militaires ou commerciaux, aux bases de recherche des orbicorporations, en passant par les avant-postes militaires, voire des habitations civiles. Les plus grandes peuvent accueillir plusieurs vaisseaux de ligne militaires, tandis que les plus petites ne peuvent héberger qu'un croiseur ou un escadron d'escorteurs à la fois. Les stations spatiales sont imposantes, bien armées, et peuvent généralement assurer leur propre défense contre de petites flottes de pillards en supportant le gros des combats dans leur zone. Au cours de la Triste Guerre, le contrôle des stations capables de réparer et de réarmer des vaisseaux de guerre était d'une importance capitale, et celles-ci devinrent rapidement le point de concentration de nombreuses offensives.

Reliques du programme de la "Guerres des Étoiles" de la fin du XXème siècle, les stations de défenses sont similaires aux autres stations orbitales hormis le fait qu'elles sont construites autour d'un système d'armement. Un laser géant ou un silo de missiles. Ces derniers peuvent emporter une à plusieurs ogives capables de traverser les coques des vaisseaux les plus imposants et d'incinérer leur équipage. Ces stations de défenses sont dotées de protections anti-radar et seules une identification visuelle permet de les identifier grâce à leurs énormes senseurs. Bien sûr si vous vivez assez longtemps pour les approcher.

LES SECONDES GUERRES CORPORATISTES

L'épopée de la piraterie au cours des années de la Triste Guerre marqua la fin de la piraterie indépendante dans la ceinture. Avec l'émergence de Cybertronic commença une autre phase, caractérisée par l'intervention croissante de Sa Sérénité dans les opérations de guerres dans les colonies car le développement de l'empire colonial Imperial nécessitait un contrôle plus étroit de la piraterie. Les Bartholomew furent chargés, entre autres missions, de canaliser la violence des pirates. Cette période constitue cependant l'âge d'or de la fibuste grâce aux possessions Cybertronic, qui, dans la ceinture principale, représentent les proies les plus tentantes. Un vaste marché s'offre alors aux flibustiers. Dans les archipels troyens, Cybertronic concentra ses

LE VOYAGE ORBITAL

En raison de la fragilité des vaisseaux interplanétaire et de leur vulnérabilité aux attaques en atmosphère, les ingénieurs ont créé des vaisseaux et fusées spécialement destinés au voyage en basse orbite. La plupart des plus grandes villes et bases ont un astroport bien que le coût de mise en orbite reste prohibitif et encore restreint à un usage militaire et corporatiste. La plupart de ces vaisseaux sont partiellement réutilisables, utilisant de puissantes roquettes pour la mise en orbite proprement dite et suffisamment aérodynamiques pour subir d'une faculté de vol en atmosphère. Les vaisseaux suborbitaux destinés aux usages militaires sont construits de façon à transporter aisément des pièces d'artillerie et des véhicules blindés légers.

Pour redescendre depuis une position en orbite, tout dépend du type de cargaison transportée. Les produits bruts ou manufacturés utilisent des capsules d'amerrissage équipées de balises radio pour une récupération sur les vastes étendues d'eau planétaires. Quant aux transports de personnels, ils se divisent en deux catégories, civils et militaires. Les débarquements militaires se font habituellement via des capsules qui freinent leur chute grâce à des parachutes et propulseurs. Ces capsules atteignent la surface avec une force considérable et il n'est pas inhabituel d'avoir des blessés légers suite à un atterrissage brutal. Les appareils civils bénéficient d'une arrivée au sol plus douce avec l'usage d'appareils qui utilisent l'aérofreinage. De tels vaisseaux sont ensuite réexpédiés sur orbite en utilisant une propulsion classique.

Toutes les corporations ont une flotte de navettes qui sont capables de se mettre en orbite et d'effectuer le retour au sol mais elles restent rares et réservées à un usage corporatiste. Elles utilisent une technologie qui est si complexe qu'elles présentent le risque d'être corrompues par la Symétrie Obscure. Les ingénieurs ont développé de nouveaux dispositifs de navigation assistée qui fonctionnent très bien lors des essais mais qui conduisent à des catastrophes dès que des vies humaines sont en jeu - une illustration de la nature maligne de la Symétrie Obscure. La Confrérie insiste désormais pour contrôler les nouveaux appareils avant que leur utilisation soit autorisée. Et si leur conception venait à être mise en doute de quelque façon que ce soit, la corporation doit mettre à la poubelle le projet quelque soit les investissements consentis.

En temps de paix, les astrodocks orbitaux sont des relais permettant aux navires de transport interplanétaires de décharger leurs marchandises ou leurs passagers afin qu'ils soient transférés sur la planète, et d'en embarquer de nouveaux. Si la planète est attaquée, les nombreuses installations des docks peuvent être rapidement converties pour lui permettre d'héberger des escadrilles d'appareils militaires afin de combattre l'ennemi. Ils bénéficient également d'équipements leur permettant de construire et de réparer de petits vaisseaux, mais ne disposent en revanche pas du matériel nécessaire à la construction et au réarmement des nefs de guerre. Ces dernières, à l'instar des navires marchands, peuvent varier en taille mais elles tendent vers le gigantisme. Elles sont équipées pour transporter différentes cargaisons - corps expéditionnaires, escadres de vaisseaux, marchandises et personnels. Les plus grands et les plus précieux vaisseaux sont les Dreadnoughts. La plupart de ces gigantesques vaisseaux furent armés avant la Chute lorsque de tels projets d'ingénierie aussi ambitieux pouvaient être menés à terme sans la menace qu'une corporation rivale ne tente de saboter les chantiers. De ce fait, ces vaisseaux sont très prisés et rarement détruits. Les mégacorporations ont pris l'habitude, quand l'occasion se présente, d'attaquer ces vaisseaux pour tenter de les capturer. Au final la plupart des Dreadnoughts ont changé de mains et de noms de baptême à maintes reprises au cours de ce dernier millénaire.

VOYAGE INTERPLANÉTAIRE

Une fois que les vaisseaux se sont amarrés au Dreadnought et ont transbordé leur précieuse cargaison, elles retournent à leur base de départ où elles seront soit réutilisées soit mises à la casse. Les vaisseaux interplanétaires utilisent l'antique technologie plasma afin de se propulser dans le vide interplanétaire. La trajectoire des vaisseaux suit un schéma classique : en accélérant d'abord jusqu'à atteindre la vélocité maximum, au "point de basculement", approximativement à mi-parcours. Puis le vaisseau cesse d'accélérer en direction de sa "cible", bascule de 180° et applique une accélération dans la direction inverse. Ceci ayant pour effet de réduire la vélocité du vaisseau qui arrive à son point de destination pour permettre sa mise en orbite.

Il est possible de raccourcir les délais de freinage à destination en convertissant une partie de l'énergie cinétique du vaisseau en énergie thermique au contact de l'atmosphère de la pla-

nettes d'arrivée. Seuls les vaisseaux militaires peuvent se permettre cette manœuvre qui peut s'avérer très stressante pour l'intégrité de l'appareil. Les vaisseaux interplanétaires sont capables d'accélération extrêmes sur de très longues périodes de temps. Ils peuvent supporter les tensions de l'accélération jusqu'à 4 g pendant plusieurs minutes et 2 à 3 g pendant plusieurs heures. Dans la plupart des cas, toutefois, un vaisseau conservera son inertie en appliquant des poussées de 1 g tout au long du voyage de façon à créer une gravité artificielle à bord de l'appareil.

Voyager à travers le vide entre les astéroïdes et les planètes n'est pas aussi rapide qu'on pourrait l'espérer, et la durée de chaque trajet n'est pas aussi facile à prévoir qu'on pourrait le croire. Elle varie en effet grandement en fonction de la position respective des planètes sur leur orbite (il est bien évident que si Mercure se trouve du côté opposé du soleil à Vénus, la distance entre les deux planètes est plus grande que si elles sont du même côté), de l'activité solaire et d'autres variables plus aléatoires.

TRAJETS DEPUIS LUNA

Pour déterminer la durée d'un voyage spatial à un moment donné, consultez la table ci-dessous qui correspond à une propulsion plasma. Elle vous fournira également une indication approximative du prix d'une place à bord d'un Dreadnought pour les différentes destinations.

Destination	Durée	Prix
Mercurie	20+2D20 jours	7.490 + 150 par jour
Vénus	10+2D20 jours	3.490 + 100 par jour
Mars	20+4D20 jours	5.490 + 100 par jour
Victoria	70+4D20 jours	11.990 + 100 par jour
Cérès	75+4D20 jours	14.990 + 100 par jour
Diemensland	90+4D20 jours	17.990 + 100 par jour
Dembovska	120+4D20 jours	18.990 + 100 par jour
Ganymède	180+4D20 jours	*
Agamemnon	190+4D20 jours	*
Saturne	370+4D20 jours	*
Uranus	790+4D20 jours	*
Neptune	1.260+4D20 jours	*
Pluton	1.670+4D20 jours	*
Néron	2.810+4D20 jours	*

* flotte de guerre uniquement

La position privilégiée de Luna dans le trafic spatial tient à sa position médiane par rapport au soleil. En cas d'opposition avec sa destination, sa proximité au soleil permet de réduire au minimum la distance supplémentaire à couvrir alors que son éloignement permet de réduire les problèmes d'éruptions solaires qui perturbent le trafic et les communications.

Certaines routes n'intéressent guère que les voyageurs indépendants. Rares sont les compagnies marchandes qui proposent des vols avec escales entre Victoria et les trois planètes intérieures, car ces planètes se retrouvent rarement en conjonction. Il est plus avantageux pour elles de s'arrêter sur Luna afin de refaire le plein de passagers, de cargaison et de carburant.

De même, les voyages au-delà de la ceinture d'astéroïdes sont rares et pratiquement limités aux agences des mégacorporations. Les autres ont peu de raison d'abandonner la protection de la ceinture, car l'espace au-delà est le domaine quasi-exclusif des Légions Obscures. Certes, bon nombre de corporations conservent des installations minières sur les astéroïdes troyens ou de la ceinture de Kuiper, mais ces bases sont fortement défendues contre toute attaque des rejetons de l'Âme Obscure. Agir autrement serait un suicide.

Pour les trajets dans la ceinture principale, les pilotes privés, propriétaires de leur vaisseau, ont la liberté d'aller où bon leur semble sous réserve de remplir un plan de vol auprès de l'Administration Spatiale du Cartel. Cette dernière coordonne les plans de vol de tous les appareils du système, veillant à prévenir les collisions ou, pire, les rencontres avec un vaisseau des Légions Obscures dont la présence n'aurait pas été signalée.

Il arrive parfois que des pirates interceptent des astronefs dans le vide, mais peu d'individus sont assez téméraires pour en faire leur profession. Non contente d'être une occupation dangereuse en règle générale, la piraterie présente le risque

COMMUNICATIONS INTERPLANÉTAIRES

La majeure partie des liaisons entre les différentes villes et bases des corporations s'effectuent par transmission radio. Malheureusement ce mode de communication n'est pas très sûr. Il convient parfaitement à la diffusion de programmes télévisés ou radiophoniques mais ne saurait être utilisé dans les cas intéressant la sécurité d'une mégacorporation.

Le décalage inévitable entraîné par la vitesse de la lumière (vitesse maximum de ce type de transmission) peut également être une source d'irritation. Il est impossible de converser avec une personne située sur une autre planète à moins de bien vouloir patienter plusieurs minutes entre les réponses. Aussi bon nombre de personnes préfèrent opter pour l'écriture. À cet égard, le télégramme a opéré un retour spectaculaire. Dans les grandes mégalofoles telles que Luna, une armada de coursiers se faufile en vélo à travers le trafic, prenant des risques insensés. La table ci-dessous donne une idée des délais de propagation d'un signal depuis Luna. De plus les communications peuvent être coupées si les deux planètes sont en opposition.

Destination	Décalage
Mercurie	de 04'18" à 12'18"
Vénus	de 02'07" à 14'30"
Terre	00'01"
Mars	de 03'01" à 22'17"
Victoria	de 20'38" à 41'01"
Cérès	de 21'14" à 43'17"
Diemensland	de 22'56" à 45'33"
Ganymède	de 32'41" à 53'47"
Agamemnon	de 32'46" à 53'52"
Saturne	de 66'23" à 92'10"
Uranus	de 143'46" à 175'10"
Neptune	de 238'53" à 260'40"
Pluton	de 237'23" à 417'40"
Néron	inconnu

L'étape suivante après la transmission directe est la transmission codée. Évidemment, cela nécessite un brouilleur et un décodeur aux deux extrémités de la chaîne pour permettre le moindre échange. De plus, aucun cryptage ne saurait résister à des personnes désireuses de consacrer l'énergie nécessaire pour en trouver la clef. L'idée que la concurrence, ou même les Légions Obscures, puissent intercepter une communication censément secrète et utiliser au détriment d'une mégacorporation les informations recueillies, alimente une vive paranoïa.

Les seuls moyens de garantir une sécurité totale consistent à délivrer son message en personne ou à en confier une version codée à un messager digne de confiance. Le défaut de ces deux méthodes est qu'elles imposent un délai horriblement long, et qu'elles soient excessivement coûteuses. Pourtant, il n'y a pas d'autre solution.

permanent d'une rencontre avec quelque vaisseau des Légions Obscures transportant des Légionnaires depuis leurs bases, loin de la chaleur du soleil, vers les Citadelles des planètes intérieures.

L'Administration Spatiale parvient généralement à repérer ce type d'appareils, sur ses radars ou d'après les témoignages de voyageurs, mais on en rencontre malgré tout fréquemment entre les planètes intérieures. D'ordinaire l'Administration Spatiale avertit tout les vols dans le secteur d'une présence possible des Légions Obscures à proximité. Puis elle lance un appel général à toutes les unités militaires mégacorporatistes croisant dans la zone afin qu'elles prennent l'intrus en chasse et le détruise. Malheureusement, le temps que l'armée se rende sur place, le vaisseau des Légions a généralement disparu.

Les vaisseaux de ligne qui croisent la route d'un astronef des Légions n'ont pratiquement aucune chance de survivre si les Légionnaires les remarquent et décident d'attaquer. Mais cela ne se produit rarement. Parfois, les Légionnaires les ignorent purement et simplement, soit qu'ils ne les perçoivent pas comme une menace, soit (plus vraisemblablement) qu'ils doivent se rendre en hâte à leur destination. Les Népharites n'ont pas la

réputation de se montrer compréhensifs avec les retardataires.

En cas de nécessité et à condition de disposer de l'argent nécessaire, il est toujours possible de réduire la durée d'un voyage dans la ceinture principale. Un bon pilote avec un bon appareil peut vous faire gagner 25% de temps sur n'importe quel trajet en effectuant simplement plus de ravitaillements dans les relais, mais c'est un talent qui se négocie au prix fort. Si vous décidez de voyager de cette manière, doublez le tarif indiqué. Les prix peuvent encore grimper davantage si vous êtes manifestement aux abois ou si vous faites courir des risques à l'équipage. Encore faut-il trouver un capitaine qui accepte de mettre son vaisseau en péril.

Les meilleurs pilotes du système finissent généralement dans l'armée, et bon nombre d'entre eux se retrouvent dans la marine d'Imperial, la branche des forces de défense responsable des troupes. C'est un travail dangereux, car ces appareils sont souvent pris pour cibles par les Légions Obscures. Il est rare qu'une semaine s'écoule sans qu'on apprenne la mystérieuse disparition en plein vide d'un transport militaire.

LA VIE EN ORBITE

Dans la banlieue proche de chaque planète, le vide est rempli de débris d'un millénaire d'exploration, de déchets et de désastres. Les stations spatiales, maintenues péniblement en orbite haute, sont souvent frôlées par les nombreuses les navettes et autres navires marchands. Là, entre les satellites éteints, les outils abandonnés, les équipements perdus, les fragments de roc et de glace, reposent les épaves d'anciens vaisseaux. D'énormes icebergs provenant des astéroïdes troiens ou de l'archipel des Hildas y sont convoyés pour fournir aux habitants en orbite des provisions d'eau à bon marché.

Dans les stations ou colonies, chaque centimètre cube est utilisé. Chaque machine est réparée, de nouveau réparée, reconfigurée et finalement cannibalisée pour fournir des pièces de rechange. Le vrombissement des recycleurs d'air emplit l'espace étrié de ses installations et des vaisseaux, capturant et filtrant les fragments qui flottent en gravité zéro. À l'extérieur des épais vitres des hublots, les rayons solaires se reflètent sur la carène métallique d'un vaisseau de ligne prenant du champ pour entamer un long périple vers Mars. Un vaisseau de transport approche, manœuvrant lentement pour s'amarrer à l'astrodock, ses réacteurs auxiliaires crachant des panaches saccadés pour contrôler l'inertie du navire.

Tous les habitants des stations spatiales et colonies connaissent leurs rôles et leurs places. Ils flottent en dehors de leur abris, seulement reliés à la station par un filin ou un réacteur dorsal. Au-dehors, le travail de maintenance continue vingt-quatre heures sur vingt-quatre, démontant des structures, réparant des collecteurs solaires, remettant en fonction des circuits défectueux ou une antenne, maintenant les systèmes de sécurité et le bon fonctionnement des sas.

La vie dans l'espace est difficile, contraignante, brutale et souvent courte. Il n'y a pas de places pour les gens qui gaspillent ici, chacun doit se contenter de sa ration quotidienne de nourriture, d'eau et d'oxygène. Les parasites sont transbordés dans d'autres colonies ou renvoyés dans la première navette. Les incidents peuvent très vite tourner à la catastrophe. Ce n'est pas une existence facile mais au moins la paye est à la mesure des risques.

UN ENVIRONNEMENT HOSTILE

L'espace n'est qu'un environnement contraignant, il peut être votre ennemi. La vie en milieu spatial est accompagné de nombreux dangers. Même les orbites hautes des planètes du système solaire sont bien trop grandes pour être scannées, cartographiées et cataloguées. L'environnement spatial est constamment en mouvement, rempli de micro-astéroïdes, débris, particules, gaz gelés, radiations mortelles, vents solaires et de véhicules circulant à grande vitesse dans toutes les directions. Une fois qu'un matériel est perdu, il flottera pour toujours dans l'immensité spatiale à moins qu'il soit consommé par l'atmosphère d'une planète.

Le vent solaire n'atteint pas les zones comprises entre l'orbite basse et les ceintures de radiations de Van Allen engendrées par les magnétosphères des planètes. Hélas les stations spatiales et la plupart des vaisseaux se situent en orbite haute, au-delà de cette protection radiative. Les astéroïdes fournissent quant à eux une bonne protection sous plusieurs mètres de roches.

L'espace est avant tout imprévisible. Il existe de nombreux événements qui peuvent mettre en danger les vies à bord d'une colonie ou d'un vaisseau. Une soudaine éruption solaire peut mettre à mal les collecteurs solaires. Le bombardement solaire peut contaminer les cultures hydroponiques. Un simple fragment de roche lancé à la vitesse de 5 km/s peut percer de part en part le blindage d'une station spatiale et entraîner la perte d'un énorme volume d'air avant que les brèches ne soient détectées et comblées. Un fragment gros comme un réfrigérateur peut détruire un navire de moyen tonnage et sévèrement endommager ébranler un complexe en surface d'un astéroïde. Le rayonnement cosmique peut pénétrer l'habitable d'une navette ou d'une structure qui est insuffisamment protégée, et peut affecter les équipements électroniques ou son équipage. Il existe de nombreuses autres choses qui peuvent aller de travers, et malgré les systèmes redondants et double-coques, il n'est pas possible d'éviter tous les désastres possibles.

Enfin la vie en gravité zéro sur de longues périodes affecte profondément les organismes. Les muscles, cœur inclus, sont

moins sollicités et s'atrophient donc naturellement. Cette dégradation est lente et insidieuse. Ajouter à cela le fort volume de rayonnement auquel les personnels sont sans cesse exposés malgré les boucliers des appareils et un déficit en vitamines à cause des denrées alimentaires de mauvaise qualité, et vous obtenez une plus grande fréquence de paralysies musculaires, déformations osseuses, cancers et leucémies. L'organisme humain n'est pas adapté à la vie en milieu spatial.

RECYCLAGE

En orbite, tout peut être recyclé. Rien ne doit être gaspillé. La plupart des colonies et vaisseaux sont des espaces autosuffisants, mais inévitablement, il y aura besoin de renouveler certaines denrées comme l'eau et l'oxygène, et celles-ci feront l'objet de livraisons occasionnelles.

L'eau peut être recyclée et filtrée avec un minimum de pertes et peut être utilisée pour suppléer aux réserves d'oxygène lorsque cela s'avère nécessaire. Mais l'air est une ressource plus difficile à retenir. À chaque ouverture de sas, chaque fissure dans la coque ou un joint défectueux dans le réseau de ventilation est la source d'une perte de gaz, la combustion de certains moteurs ou groupes électrogènes consommation de l'oxygène, sans parler des décompressions accidentelles. Aussi de temps en temps, de nouveaux volumes d'air doivent être injectés de temps en temps.

Le filtrage du dioxyde de carbone est assuré à la fois par des cultures hydroponiques et des agents chimiques présents dans les circuits de renouvellement d'air. L'oxygène peut aussi être extrait de l'eau grâce à une simple électrolyse.

L'eau est l'une des denrées les plus précieuses pour les communautés orbitales, qu'elles se trouvent dans une station spatiale ou un astéroïde. Des technologies archaïques peuvent assurer un haut niveau de réutilisation mais d'énormes volumes d'eau sont nécessaires à l'extraction et au raffinement du minerai. En fait, beaucoup d'énergie est consacrée à la recherche de glace sur les planétoïdes ou son transport depuis la région extérieure de la ceinture. Certains pirates se font même une spécialité d'intercepter ce type de cargaisons vitales pour les colons mais qui n'ont qu'une faible valeur aux yeux des mégacorporations.

LA PIRATERIE

Les pirates sont des bandits qui s'attaquent à tout ce qui passe à leur portée, sans couverture légale ni considération de drapeau. Leurs activités vont de l'enlèvement de personnes avec demande de rançon, le vol, le meurtre et le sabotage. Ils utilisent des vaisseaux plutôt petits et rapides comme les Bricks et profitent du nombre restreint de membres d'équipage sur les vaisseaux marchands. Ils visent plus spécifiquement les cargos qui doivent ralentir pour accoster les astrodocks d'un astéroïde ou d'une station : c'est à ce moment qu'ils sont le plus vulnérable aux abordages. Ils savent également transformer leurs embarcations en vaisseau de transport, afin d'éviter et de déjouer les inspections.

À la différence de la flibuste, la piraterie est surtout l'oeuvre de francs-tireurs, d'anciens flibustiers ou encore de déserteurs. Les conditions de vie sont abominables sur les vaisseaux de la Flotte Imperial comme sur les autres. Les enrôlements forcés ne sont pas rares. Il peut arriver, pour un simple roturier bauhauser ou mishiman, de se retrouver sur un vaisseau sans que son seigneur ne lui demande son avis. Les nefes marchandes et de guerre sont au bord de la mutinerie en permanence, et les officiers n'ont guère d'autre choix que de faire régner la terreur. Parfois, quand les limites sont franchies, ils se mutinent, impliquent un procès des officiers avec tortures à l'appui, et deviennent des pirates qui n'ont plus rien à perdre. La grande ceinture d'astéroïdes fourmillent d'engagés et libres-marchands prêts à abandonner leur activité légale pour celle d'un caboteur en ignorant délibérément les trêves, les traités et autres sauf-conduits, sachant qu'il se trouvera toujours un réseau de contrebande qui, moyennant une commission, leur rachètera le vaisseau capturé ainsi que la cargaison. Rappelons le, il n'y a pas de voleur sans un receleur, pas de pirate sans un astrodock où ravitailler et vendre les prises.

Dans la banlieue de Mercure, la navigabilité n'est pas strictement sécurisée du fait de la proximité du soleil qui

ORBICORPORATION

Les orbicorporations sont les firmes qui ont survécues à la révolution spatiale et qui manufacturent aujourd'hui les technologies sensibles utilisées par les mégacorporations. Même si leur activité les classent parmi les premières des compagnies indépendantes ; elles ont migré virtuellement toutes leurs opérations dans des installations en orbite, hors des territoires des mégacorporations et de leurs guerres.

Sur des astéroïdes et stations orbitales, de nouveaux polymères et alliages sont mis au point pour le compte des puissantes compagnies militaires, des technologies violant ouvertement les Édits du Cardinal Toth sont ainsi patiemment reconstituées. À l'occasion de la Fondation de l'empire Cybertronic, nombreuses furent ses sociétés à rejoindre le giron de la mégacorporation naissante. Aujourd'hui la plupart d'entre elles constituent des entreprises résolument anonymes, une mesure de sauvegarde élémentaire prises par les mégacorporations.

ENGAGÉS

Les engagés sont éparpillés aux quatre coins de la ceinture principale. Ils ont l'habitude de travailler ensemble et de s'entraider indépendamment des contingences de leurs employeurs, ayant appris que la camaraderie était nécessaire pour survivre dans l'isolement de la grande ceinture d'astéroïdes. Aussi, ils répondront aussi rapidement que possible à un appel de détresse, même s'il s'agit de personnels appartenant à une corporation rivale. Les novices tendent à s'intégrer dans des colonies qui apparaissent plus sûres que les implantation de leur camarades francs-tireurs. Mais pour les plus expérimentés et travaillant à leur compte, ils préfèrent s'aventurer toujours plus profondément dans la ceinture, prospectant pendant des années pour faire une découverte qui ne viendra jamais.

Les promesses de la fortune ainsi que le faible contrôle exercés par les corporations attirent les éléments indésirables. Des conflits peuvent éclater pour la revendication d'un planétoïde, et il est facile pour une compagnie peu scrupuleuse de s'approprier la découverte d'autres prospecteurs, de les tuer puis de faire disparaître leurs corps. Si cela ne s'avère pas possible, les suspect de tels agissements seront proscrits. Et ce genre de nouvelle se répand extrêmement vite parmi les communautés de la ceinture principale.

LIBRE-MARCHAND

Le système solaire intérieur est parsemé de modestes satellites et vaisseaux qui servent de refuge et lieu de travail à des centaines de milliers de compagnies indépendantes et de francs-tireurs. La plupart restent en orbite planétaire mais d'autres, les libres-marchands voyagent de planète en planète, achetant ici, vendant là, embarquant cargaison - légale comme illégale - et passagers et gagnant leur vie de cette manière. D'autres pratiquent la récupération de matériels sur des satellites en perdition ou des stations spatiales abandonnées. Qui sait quelles surprises peuvent receler l'un de ces tas de ferrailles anonymes. Beaucoup de libres-marchands possèdent et pilotent leur propre vaisseau, ce qui rend cette profession populaire parmi les renégats, mais d'autres sont simplement financés par leur clan comme un moyen de rester en contact avec ce qui se passe dans le vide. Après tout, on ne sait jamais si une aventure peut devenir lucrative.

brouille les communications, il y est donc courant de perdre des navires et leur équipage. Dans la plupart des cas, les pirates ne s'intéressent pas à la marchandise transportée, mais plutôt aux affaires personnelles de l'équipage et au contenu du coffre-fort, qui peut contenir d'importantes quantités de monnaie destinée à payer le personnel et les taxes portuaires. Il arrive également que les pirates se débarrassent de l'équipage et emmène le vaisseau dans un port afin de transformer son identité et de le revendre.

LE CRIME ORGANISÉ

Le crime organisé est fortement implanté parmi les communautés orbitales. Il s'agit de multiples organisations impliquant plusieurs centaines d'individus. Elles opèrent dans tout le système solaire, leurs vaisseaux sont bien armés et elles ont achetés de nombreux personnels clés dans les différentes compagnies marchandes et astropports planétaires. Leur influence s'étend de Fukido jusqu'aux lointain archipels troyens.

Ces activités criminelles prennent plusieurs formes. La plus connue est celle de la contrebande et recel pour des biens qui sont normalement inaccessibles parce qu'illégaux, très rares, très précieux ou seulement produits par une corporation concurrente. Des exemples peuvent inclure les drogues, alcools, armes à feu (illégaux pour les personnels dans les stations) ou des informations sensibles comme l'armement et les faiblesses d'un vaisseau rival, les circuits de patrouilles d'une

flotte de guerre, etc. Ces organisations disposent même de cales sèches pour maquiller et modifier un vaisseau capturé avec tout le personnel nécessaire.

Deuxièmement le crime organisé offre des "assurances". Il ne s'agit pas que d'une simple promesse ou menace voilée. Bien que le quidam qui refuse de payer peut être la victime d'un sabotage, le crime organisé fait de gros profits en vendant une réelle protection. Cette assurance peut inclure des gardes du corps, espions et même une escorte contre des pirates ou assassins.

Le crime organisé dépense aussi beaucoup de son énergie à lutter contre les syndicats et les triades. Alors qu'il passera sur les petits délits, les affaires de moyennes envergures seront invitées à payer une taxe pour continuer. Et les affaires vraiment profitables seront intégrés aux organisations existantes. Intégrer le crime organisé orbital est un honneur, refuser ce privilège peut, par contre, être la source d'un accident regrettable. Le crime organisé n'emploie que les meilleurs dans leur spécialité. Le crime n'est pas pour les amateurs ou les dilettantes.

Cette politique de contrôle du crime, à la manière des légendaires Yakusa, a souvent conduit les organisations criminelles à déclarer la guerre aux pirates indépendants. Il est très difficile de combattre ces organisations criminelles qui ont des connexions un peu partout et qui peuvent s'entraider quand cela s'avère nécessaire.

LA GRANDE CEINTURE D'ASTÉROÏDES

La grande ceinture d'astéroïdes n'est pas aussi encombrée que l'on pourrait le croire. Piloter un vaisseau à travers la ceinture est aussi difficile que de marcher dans une rue sans rentrer dans quelqu'un. La majorité des appareils sont équipés de radars qui sont capables de les détecter à plusieurs centaines de kilomètres voire plusieurs milliers pour les vaisseaux de ligne. Pour donner une idée de leur densité dans la ceinture, elle est de dix astéroïdes d'un kilomètre et plus pour un cube de un million de kilomètre d'arête. Enfin pour les colons, les chances de collision de leur colonie avec un autre astéroïde est d'une sur un milliard par an. Tous les astéroïdes sont différents mais sont classés en trois catégories.

CLASSE-C. Les plus communs sont des astéroïdes primitifs de type carboné qui prédominent l'archipel externe de la ceinture. Les deux-tiers disposent d'eau sous forme de glace mais pas en quantité suffisante pour justifier leur exploitation. Un quart d'entre eux contiennent de substantiels dépôts d'aluminium, de fer et de magnésium comme c'est le cas de Cérés. Les autres sont de gigantesques icebergs composés principalement de glace utilisés jadis pour la terraformation des planètes du système solaire intérieur. La majorité des troyens sont de classe-C.

CLASSE-S. Un quart des astéroïdes sont des astéroïdes ignés riches en fer et silicate de magnésium qui prédominent l'archipel interne de la ceinture. Les ignés ont subi un fort échauffement, ils semblent résulter d'une fusion et contiennent différents assemblages de minéraux. Dembovska est un astéroïde de classe-S. Les noyaux riches en fer des proto-planètes aujourd'hui disparues forment la dernière classe d'astéroïdes, les métalliques.

CLASSE-M. Ces astéroïdes sont en fait une sous-catégorie des classe-S. À l'instar de ces derniers, il contiennent de très grandes quantité de fer et de nickel mais aucun silicate. Certains sont même en métal pur. Les plus massifs sont rares et exploités depuis plus d'un millénaire par les corporations à l'exception notable de Victoria qui fut découverte très tardivement. Un tiers des métalliques peuvent présenter des compositions d'éléments plus exotiques.

Ces trois catégories forment la très grande majorité de la ceinture, mais il existe des centaines d'autres variétés. Certains ne sont que des blocs rocheux mais d'autres abritent des métaux très rares ou minéraux précieux sous plusieurs mètres d'épaisseur de régolite, une roche très poreuse héritée de millions d'années de dépôts de poussières. Les astéroïdes de glace pure sont aussi rares mais ils existent. Des rumeurs circulent sur des rochers veinés d'or et des prospecteurs disent qu'ils ont vu un astéroïde qui paraissait de glace à bonne distance mais qui est en fait un immense diamant. Ils l'appellent "Maybe Dick" mais personne n'y croit vraiment. Les vaisseaux d'extraction minière sont équipés de spectrographes pour aider à l'identification d'un candidat, mais la seule façon de connaître sa composition exacte est de le forer en plusieurs endroits.

Quelques modestes astéroïdes délaissées par les corporations ont été colonisés par des prospecteurs indépendants en installant des fermes hydroponiques pour couvrir leur besoin en nourriture et oxygène. Certains sont devenus des astrodock faisant office de relais pour les libre-marchand et accessoirement de points de chute pour les pirates en échange de quelques denrées ou équipement. Enfin une poignée ne sont rien d'autres que des stations de surveillance camouflées des corporations.

LES ARCHIPELS

L'immense majorité des astéroïdes colonisés circulent entre les orbites de Mars et de Jupiter, à des distances du soleil comprises entre 2,1 et 3,5 ua. Ce qui les fait parcourir leur orbite en 3 à 6 ans. Cette concentration d'objets forme la grande ceinture

d'astéroïdes - ou ceinture principale -, qui marque la frontière entre le système solaire intérieur et extérieur. Mais cette ceinture n'est pas homogène, elle est même divisée par plusieurs régions très dépeuplées. On décrit ces zones que les astéroïdes semblent éviter sous le nom de lacunes de Kirkwood. L'implication de Jupiter dans cette curieuse logique suggère que ce sont ses perturbations gravitationnelles sur les petits astéroïdes qui sont bien la cause de tout. D'une manière où d'une autre, Jupiter suscite des zones instables d'où les astéroïdes qui s'y seraient aventurés finiront toujours par être éjectés. Entre ses fameuses lacunes de Kirkwood, se sont constituées des zones stable : les archipels. Dans de nombreux cas, les astéroïdes d'un même archipel seraient les débris d'une même proto-planète, qui continueraient de circuler quelque temps de conserve, puis se disperseraient peu à peu sous l'effet de perturbations gravitationnelles diverses, tout en gardant au travers de quelques unes de leur caractéristiques orbitales la mémoire de leur origine commune. Mais les archipels ne sont pas des amas d'astéroïdes confinés dans une zone précise, il s'agit plutôt d'un chapelet dispersé sur un large cercle autour du soleil. Un cercle entre 7 et 10 ua de circonférence dont les points peuvent être éloignés les uns des autres de plusieurs millions de kilomètres.

L'intérêt pour des flottes de guerre à contrôler ces archipels est double. Premièrement les patrouilles sur toute leur longueur autorise le contrôle de la même population d'astéroïdes, ce qui permet de faire valoir une certaine notion de territorialité. Deuxièmement, en cas de conflit impliquant une de ses colonies, la flotte disposera de bases de soutien à proximité immédiate, ce qui n'est pas le cas d'astéroïdes situés dans des archipels différents. Même si leur dynamique est différente et que leur ordre varie sans cesse, ils resteront toujours sur la même orbite.

HUNGARIAS. Les Hungarias sont des astéroïdes placées sur une orbite comprise entre 1.75 et 2.09 ua peu après Mars

et avant la ceinture principale. Les colonies importantes ont été fondées par Bauhaus lors de la course à la colonisation du système solaire. Strackea, Riema, Sequoia et Schorria sont les noms des quatre plus importantes d'entre elles. Depuis, Bauhaus a racheté la majorité des astéroïdes de cet archipel ou les a échangé contre d'autres possessions esseeulées. Depuis les guerres du trône, les Ducs Électeurs successifs ont fait fortifier toutes les colonies composant cette route commerciale. Tout appareil qui traverse l'archipel sans se signaler auprès de l'Administration Spatiale est considéré comme un intrus et traité comme tel. Tout vaisseau de guerre qui ne disposerait pas d'une autorisation de l'Amirauté de pénétrer dans la zone est considéré comme un acte de guerre. À l'instar de ses domaines vénusiens, dont la défense est basée sur des réseaux de fortifications, Bauhaus est obsédé par la sécurité de cette bande d'espace, transformant en véritables bunkers ses colonies et dotant tous les astrodocks d'arsenaux annexes en préparation de futures campagnes dans la ceinture.

Riema est la pierre angulaire de la défense de l'archipel des Hungarias et son astropost est constamment en travaux pour accueillir à terme la future Armada. Riema abrite pas moins de deux cent mille troupes et quarante

ROUTES COMMERCIALES

Pour rejoindre une planète ou un astéroïde, un vaisseau doit disposer du carburant nécessaire pour rallier directement sa destination ou se détourner vers des destinations intermédiaires pour refaire le plein. Les vaisseaux interplanétaires sont les seuls à être capables d'effectuer des voyages sans escales sans avoir besoin d'un ravitaillement extérieur. Pour être certain de rejoindre une destination, les autres vaisseaux de ligne et les navettes doivent se positionner sur une route commerciale dont le trajet est balisé de plusieurs relais (astéroïdes, stations spatiales) pour procéder à un ravitaillement pour rejoindre le prochain relais. Les mégacorporations n'ont jamais jugés utile de mettre en place des relais entre les planètes de façon à s'adjuger le monopole du transport marchand avec leurs Dreadnoughts. Par contre ce type de navigation, plus lent mais plus sûr, favorise les routes commerciales parallèles au archipels de la ceinture d'astéroïdes. Les petits vaisseaux accompagnant les Dreadnoughts profitent du chapelet d'astéroïdes pour rallier des destinations à plusieurs ua suivant une orbite héliocentrique. C'est pour cette raison que les mégacorporations concentrent leurs efforts à conquérir un archipel de façon à contrôler la route commerciale correspondante.

Si les principales puissances spatiales voulaient déployer les efforts nécessaires pour se débarrasser des pirates qui infestent la ceinture et le secteur de Mercure, il leur suffiraient de croiser avec des navires de guerre le long des bonnes routes. Les pirates se concentrent en effet dans ces régions. Pour ce qui est de la navigation dans la ceinture principale, les pirates et filibustiers connaissent les relais ou doivent passer leurs proies. Les mégacorporations pourraient laisser des nefs de guerre près de ces points de rendez-vous, mais préfèrent naviguer en convois, ce qui est assez sûr mais prévient parfaitement les pirates du risque encouru à les attaquer. De façon générale, les différentes puissances spatiales préfèrent protéger leurs convois que d'éliminer les pirates, ce qui reviendrait à faire le travail pour les autres.

TRAVERSÉES DE LA CEINTURE

Pour déterminer la durée d'un voyage spatial d'un archipel à l'autre, consultez la table ci-dessous qui correspond à une propulsion propergol classique. Elle vous fournira également une indication approximative du prix d'une place à bord d'un vaisseau marchand pour les différents changements d'orbites.

Parcours	Durée	Prix
Hungarias-Phocaeas	15+1D20 jours	3.490 + 100 par jour
Phocaeas-Eunomias	8+1D20 jours	1.990 + 100 par jour
Eunomias-Koronis	15+1D20 jours	2.490 + 100 par jour
Koronis-Thémis	15+1D20 jours	3.990 + 150 par jour
Thémis-Cybèles	8+1D20 jours	2.490 + 150 par jour
Cybèles-Hildas	24+1D20 jours	3.990 + 200 par jour
Hildas-Achilles	34+1D20 jours	4.990+200 par jour
Hildas-Patrocles	34+1D20 jours	4.990+200 par jour

ROUTES COMMERCIALES

Une fois sur la bonne orbite, il vous reste à emprunter la route commerciale de l'archipel pour rallier votre destination. Pour déterminer la durée d'un voyage spatial entre astéroïdes d'un même archipel, lancez 1D20 pour déterminer le nombre d'étapes nécessaires pour rejoindre votre destination finale. Chaque étape durera 8+1D10 jours. Pour le tarif appliqué, consultez la table ci-dessous.

Archipel	Prix
Hungarias-Phocaeas-Eunomias	100 par jour
Koronis-Thémis-Cybèles	150 par jour
Hildas-Achilles-Patrocles	200 par jour

mille personnels, le tout tombant sous l'autorité de l'Amirauté. Cet astéroïde abriterait également un centre secret de recherches biotechnologiques. Sequoia abrite un important complexe pétrochimique produisant les carburants consommés dans l'archipel. Cette installation appartenant aux Bernheim est accompagnée de plusieurs vastes fermes hydroponiques produisant 20% des composés carbonés nécessaire à son activité. La colonie de Schoria abrite une des filiales du combinat Romanov Weaponwerks spécialisé dans la construction et la maintenance d'armes spatiales et orbitales. Inutile de dire que cette colonie assure elle-même sa sécurité. Enfin Strackea est l'unique colonie ouverte aux autres corporations. Son astroport est un vaste comptoir marchand ou transite une partie du trafic entre Mars et la grande ceinture d'astéroïdes. Ses installations, de lourdes structures de béton et de verre teinté, abritent aussi les antennes du Korps diplomatique, du Ministère de la Peur et du Ministère de la Lumière.

PHOCAEAS. Cet archipel qui forme la ceinture interne entre 2,25 et 2,50 ua fut initialement développé par deux corporations travaillant de concert : Mishima et Imperial. Lors des Premières Guerres corporatistes, Imperial sabota plusieurs des opérations critiques de terraformation entamées par Mishima, et tenta de reprendre le contrôle de l'archipel. Même si l'orbite resta majoritairement aux mains de Mishima ; Imperial pris le contrôle de Flora, un astéroïde où une importante colonie d'impériaux prospère aujourd'hui. Mishima renforça ses positions dans l'archipel pendant la Triste Guerre en rachetant plusieurs colonies et astéroïdes mais elle les a depuis reperdues face au raids répétés de son infatigable concurrente.

Après avoir perdu plusieurs dizaines d'années dans la course aux étoiles, Mishima rassembla ses ressources pour terraformer l'astéroïde Nysa. La keiretsu Amida y dispose de plusieurs chantiers spatiaux où les derniers Dreadnoughts furent armés avant la Chute. Aujourd'hui ces vastes complexes industriels travaillent sur la construction de stations spatiales, de navettes et même de vaisseaux de lignes militaires pour fournir la flotte de la keiretsu Red Sun. Mais cette dernière n'utilise les Frégates principalement à des buts de protection de ses convois marchands. Seuls quelques appareils sont mis à disposition du Suzerain pour protéger les intérêts mishimans dans l'archipel de Phocaeas et dans le secteur de Mercure où les actes de piraterie se sont fait plus nombreux suite à l'ouverture de Fukido. Vesta est un énorme astéroïde dont les colonies sont protégées par trois dômes géodésiques parsemées de gigantesques cheminées et compte une population de plusieurs dizaines de milliers d'ouvriers. Les différentes industries spécialisées dans l'extraction et la sidérurgie y sont reliées par un système de monorail. C'est ici qu'est convoyé la totalité du minerais d'aluminium, de fer et de nickel extrait dans tout l'archipel. L'astéroïde Unitas est utilisé comme point de départ des convois marchands de Red Sun vers Mars, Luna puis Mercure. Il s'agit d'un astroport aux formes élégantes et fuselées qui dispose d'importants comptoirs commerciaux spécialisés dans la distribution de produits dans les médias et l'électronique de masse. Enfin l'astéroïde Amalasantha est une colonie prison où les mishimans de la ceinture condamnés aux travaux forcés sont employés à l'excavation du planétoïde. Il est destiné, dans un proche futur, à devenir un gigantesque astroport fortifié pour le compte du combinat Red Sun. D'ailleurs il abrite depuis quelques années un centre de recherche spatial entièrement financé par la keiretsu.

EUNOMIAS. Sur la carte du système solaire, cet archipel représente la première ceinture centrale entre 2,56 et 2,67 ua. Les premiers explorateurs de cette zone furent dès l'origine les Conquistadores de la mégacorporation Imperial. Le joyau de ce secteur est Victoria, un astéroïde de forme irrégulière se trouvant en plein milieu de l'archipel et qui est le centre politique et des routes spatiales de la grande ceinture d'astéroïdes. Dès les premières Guerres corporatistes, Imperial revendiqua l'ensemble des astéroïdes de cet archipel et constitua une flotte de guerre pour dissuader la concurrence. Ce ne sera que plusieurs siècles plus tard, après la Triste Guerre, que le clan Paladine va transformer la colonie minière Kleopatra en la capitale Victoria que nous connaissons aujourd'hui. Pour faire valoir ses droits territoriaux, Imperial a financé tout au long des siècles une poignée de forts spatiaux pour dissuader toute action belliciste des autres corporations. Mais la Flotte se repose principalement sur la multitude de mondes habités parsemant tout l'archipel et colonisés massivement par les impériaux. Par multitude on entend plusieurs centaines de milliers d'astéroïdes colonisés, même si pour la plupart il ne s'agit que de familles de prospecteurs comptant une dizaine de membres. Et il bien évident que cette masse de mondes habités génère un trafic de matière et de personnel qui surpasse, en termes de rotations, le trafic de Luna. Ce n'est du reste pas un hasard si l'Administration Spatiale, gérée par le Cartel, possède son quartier général dans cet archipel.

Pallas est le plus gros astéroïde détenu par Imperial dans la ceinture. Même s'il ne dispose pas de l'aura et de l'activité de sa petite sœur Victoria, les clans Drougan et Murray y ont établis leur quartiers. Le secteur d'activité de l'astéroïde est exclusivement l'agro-alimentaire avec des activités annexes dans la distillerie. Ses colonies sont en fait d'énormes fermes hydroponiques constituées après la Chute pour fournir les denrées alimentaires dont la mégacorporation avait besoin. Aujourd'hui la majeure partie des denrées provient de Vénus et Mars mais Imperial refuse de trop dépendre des planètes intérieures et de la menace toujours présente d'un blocus exercé par l'Amirauté ou la Navy. Les autres astéroïdes d'importance tels Alinda, Maria ou Junon sont tous colonisés par Imperial, abritant des usines d'armements, complexes miniers, manufactures diverses allant

de la papeterie à la micro-électronique mais il existe une exception notable. Cérés fut le premier des astéroïdes colonisés par Imperial et après des décennies de tentatives infructueuses de terraformation, Imperial c'était contenté d'en faire une simple exploitation minière dans l'immense cratère de Piazzi, préférant consacrer ses efforts financiers à la colonisation d'autres astéroïdes. Elle fut finalement cédée en 946 TC, peu avant la fin de la Triste Guerre, à une filiale de Capitol : les Métaux de Cérés. Lorsque le CSI s'intéressa de nouveau à cet astéroïde un siècle plus tard, il découvrit que le conglomérat sidérurgique et minier avait été acquis quelques décennies plus tôt par la holding Cyberchemicals, Inc. Le plus gros des astéroïdes de la ceinture avec 933 kilomètres de diamètre était désormais sous le contrôle de Cybertronic.

KORONIS. Cet archipel, exclusivement une propriété Imperial, forme la seconde ceinture centrale qui s'étend entre 2,83 et 3,03 ua et porte encore les stigmates de la Triste Guerre. Cet archipel n'étant composé que de modeste astéroïdes, la colonisation de ces derniers n'a nécessité aucune mise en commun des ressources de plusieurs clans. Chacun disposant de sa colonie sur son astéroïde. Et à la différence des importantes colonies multi-claniques de l'archipel des Eunomias, les astéroïdes de l'archipel des Koronis ont constitué des cibles privilégiées lors des raids marquant la Triste Guerre. Plutôt que de bombarder un astéroïde appartenant à plusieurs clans dont certains étaient encore neutre au conflit, autant bombarder un astéroïde appartenant à un ennemi déclaré. C'est ainsi que c'est archipel fut le plus durement touché par la guerre civile. Paradoxalement, aucune autre corporation ne put racheter de possessions dans cette zone du fait que ces astéroïdes sont, pour la plupart, les fiefs ancestraux des clans. C'est parmi les Koronis que les Kingsfield détenaient Camelot, c'est également ici que le quartier-général du défunt clan Gallagher, Dresda, sera détruit près de trois siècles.

L'astéroïde le plus gros de cet archipel est Éos avec ses 112 kilomètres suivi de Urda et Lacrimosa avec une quarantaine de kilomètres de longueur. Tous portent encore la trace des bombardements intensifs et arborent des fortifications et des astrodocks imposants. Les bunkers dissimulent des systèmes d'armement défensifs, le plus souvent des silos de missiles. Des radars gigantesques scrutent sans cesse l'espace au alentours. Ces colonies, fortes jusqu'à deux-cent milles colons, ne sont d'ailleurs ni ouvertes aux étrangers, ni même aux membres des autres clans. L'atmosphère au sein de cet archipel est la défiance et la nostalgie de tout ce qui a été perdu et qui n'est plus. Ainsi est l'héritage de la Triste Guerre : un gaspillage qui perdure jusqu'à aujourd'hui sous la forme du Grand Ressentiment.

THÉMIS. Cet archipel forme la première bande externe de la ceinture entre 3,03 et 3,27 ua et regroupe certains des plus gros et plus disputés astéroïdes de la ceinture. Dès les débuts de la colonisation du système solaire, Capitol fit de cette zone une plate-forme vers les planètes du système solaire extérieur, établissant ses colonies sur Thémis, Griqua, Hygea et Europa. Ce n'est qu'à l'occasion des Premières Guerres corporatistes que la jeune Imperial s'invita, initiant sa politique du fait accompli avec un certain succès. Après la signature du Traité de Heimbürg, Imperial dut mettre fin à sa politique d'acquisition hostile dans l'archipel compte tenu de la main mise de Capitol sur le fret interplanétaire et de la menace à peine voilée d'un blocus de la ceinture. Ce n'est que lorsque les clans vendirent leurs précieuses colonies pour remplir les coffres vidés par la Triste Guerre, que Capitol redevint la puissance dominante de l'archipel. Mishima et Bauhaus acquirent bien quelques miettes mais elles furent rapidement reprises par la suite du fait de leur isolement. Seul Cybertronic est arrivé à conserver quelques astéroïdes dans la zone par le biais de ses sociétés écrans ou de partenariats avec Capitol. Mais cela ne saurait arrêter Imperial dans sa politique de conquête.

L'activité de l'archipel est dominé par Capitol et est marquée par une activité commerciale en plein essor. La mégacorporation a implanté quelques uns des comptoirs commerciaux qui peuvent rivaliser avec ceux d'une mégaville planétaire. Avec ses 407 kilomètres de diamètre qui en font le plus gros astéroïde, Hygea est un astroport capitolien accueillant tous les vaisseaux marchands de passage toutes corporations confondues. Bien qu'il ne bénéficie pas du même trafic que Victoria en termes de rotations, l'astroport d'Hygea génère un chiffre d'affaire équivalent. Ici sont échangés toutes les marchandises possibles, de cargos de minerais extraits de la ceinture jusqu'aux composants high-tech fabriqués en gravité zéro. Hygea dispose même d'une salle des marchés pour toutes les valeurs touchant aux métaux, denrées et produits à haute valeur ajoutée. Mais cette politique d'ouverture et de tolérance à un prix. Là où les archipels détenus par les autres mégacorporations sont relativement sécurisés, la politique de "laissez-faire, laissez-passer" de Capitol a des répercussions sur l'activité criminelle dans la zone. Non seulement le crime organisé prospère sur les astéroïdes Erato, Antiope, Europa ou Hecate mais en plus une activité hétéroclite est en pleine croissance dans la zone. Ceci s'est manifesté récemment par plusieurs attaques terroristes avec des brûlots, des navettes bourrées d'explosifs, accostant les vaisseaux de la Navy et endommageant gravement leur coque et systèmes d'armement. Capitol a beau multiplier les patrouilles aux alentours de ses astrodocks militaires, cela n'a pas encore réussi à enrayer le phénomène.

Imperial dispose de quelques colonies importantes comme Hecube où le clan Morgan possède un vaste complexe en micro-électronique ; Badenion, une colonie bauhauser d'industrie lourde qui a suivi la maison Fielhausen lors de sa défection

PROCESSEUR ATMOSPHÉRIQUE

L'absence de monde naturellement viable pour la colonisation humaine dans le système solaire a encouragé la transformation des planètes et astéroïdes les plus importants. Les colonies potentielles avec une atmosphère ténue peuvent être terraformées en quelques décennies en réduisant les composants dangereux et en augmentant les concentrations de gaz tels l'oxygène et l'azote. Lorsqu'une architecture écologique n'est pas possible en raisons de conditions de pressions et de températures effroyables, la stratégie à long terme est d'employer un grand nombre de processeurs atmosphériques, autant au niveau de la création de l'atmosphère que de son renouvellement.

Ces énormes cônes peuvent atteindre 1.500 mètres de hauteur pour la terraformation d'une planète comme Vénus. Il s'agit d'un énorme réacteur d'une puissance de 1 terrawatt alimenté soit par un réacteur à fusion, soit par un collecteur solaire en orbite. La structure est dotée d'ouvertures à sa base aspirant l'air extérieur qui circule à travers une série d'énormes processeurs chauffés par le noyau en fusion. Chacun de ces processeurs comprend plusieurs turbines qui compressent et accélèrent les gaz à travers un arc électrique. L'objectif est d'échauffer et de ioniser les différents composants en un plasma de 5.000°K pour briser les molécules. Le flux de matière incandescente est ensuite filtrée par plusieurs champs magnétiques pour dissocier chaque élément des autres. Certains - le carbone - peuvent être transformés en déchets solides comme le graphite, alors que d'autres comme l'hydrogène, l'azote et l'oxygène peuvent être rejetés dans l'atmosphère dans des formes simples ou combinées - de l'ozone ou de la vapeur d'eau.

Sur les mondes constamment battus par le vent solaire ou la magnétosphère jovienne, les mégacorporations ont dû recourir à l'excavation de gigantesques mondes souterrains, arrachant aux roches les composants volatiles pour former une atmosphère respirable. À l'instar de Luna et Victoria, les mondes ne possédant pas une gravité suffisante pour disposer d'une atmosphère dense se voient dotées d'énormes dômes géodésiques dont les parois translucides sont capables d'arrêter les rayons cosmiques et de conserver une atmosphère interne. Ces structures peuvent s'étirer sur des centaines de kilomètres de diamètre puisqu'elles sont auto-portantes grâce à la pression de l'atmosphère qu'elles abritent et de la faible gravité de l'astre sur lequel elles sont bâties. Certaines sont dotées d'ouvertures pour laisser les cheminées des complexes industriels déverser leurs effluves empoisonnées hors de la sphère de vie du monde colonisé. À l'instar du Bouclier Céleste de la mégaville de Longshore, toutes sont dotées d'un système de sas permettant à des vaisseaux de taille respectable de pouvoir atterrir sur leur astroport en plein cœur de la colonie.

pour Imperial ; ou encore Diemensland, une ancienne colonie pénitentiaire devenue la Véga de la ceinture. Cybertronic dispose quant à elle de plusieurs installations comme Dembovska qui est un complexe fortifié creusé dans le cœur de l'astéroïde et capable de résister aux campagnes de bombardement les plus acharnées de la part d'Imperial. À ce jour, les analystes du CSI sont convaincus que la majeure partie des installations Cybertronic se trouvent dans la ceinture externe de par la proximité des transporteurs interplanétaires capitoliens et de la pléthore de compagnies indépendantes pouvant servir de couverture aux activités contre-nature de la cinquième mégacorporation. Un avis que Cybertronic se garde bien de démentir.

CYBÈLES. Les Cybèles forment la deuxième ceinture externe entre 3,27 et 3,7 ua. À la différence des autres archipels, ce chapelet d'astéroïdes n'a pas fait l'objet d'une volonté de colonisation de la part des mégacorporations. Durant l'âge spatial ayant précédé la Chute, une corporation désormais disparue avait revendiqué la plupart des astres de cet orbite mais sans que cela traduise dans les faits. Faute d'un enthousiasme des mégacorporations à exploiter ces astéroïdes qui sont pour la plupart de simples blocs rocheux et de glace, le Cartel put mettre à la disposition des compagnies indépendantes tous les titres de propriété rattachés à cet archipel. La seule obligation étant d'installer en permanence une colonie, même modeste, avant cinq ans et de maintenir un minimum d'activité sinon le Cartel reprend le titre de propriété et le remet à disposition d'un nouveau candidat. L'activité spatiale dans la zone est plus modeste que dans les autres archipels et la plupart des installations concernent des laboratoires de recherche appliquée et quelques industries. Quelques prospecteurs indépendants passent leur vie à sonder les astéroïdes et trouver le filon qui les rendra riches, mais de telles trouvailles restent suffisamment rares pour qu'une mégacorporation comme Imperial ne mette pas les moyens pour coloniser massivement cette orbite. D'ailleurs les seules activités des mégacorporations dans la zone sont le voyage de vaisseaux marchands et l'entretien de quelques astrodocks servant aux expéditions dans le système solaire.

Le plus gros astéroïde de l'archipel, Cybèle avec ses 235 kilomètres de longueur, abrite le second quartier général du Cartel après celui de Luna. Là, les Commandos de la Mort s'entraînent aux interventions en gravité zéro, se préparant aux abordages de vaisseaux détournés par des Hérétiques ou encore l'infiltration d'une base des Légions Obscures. Cette colonie fortifiée comporte également un astrodock pouvant armer plusieurs Frégates spécialement conçues pour la lutte anti-Légions ou la neutralisation de forces corporatistes belligérantes. Cybèle abrite aussi un laboratoire de sciences appliquées pour l'équipement et l'armement des Commandos de la Mort. Enfin une station de surveillance complète l'ensemble dont le rôle consiste à détecter toutes intrusions d'objets inconnus et passer l'information à l'Administration Spatiale basée dans l'archipel des Eunuomias. Le

bureau du CIC régissant les titres de propriétés accordés aux compagnies indépendantes est, quant à lui, installé sur Luna.

HILDAS. Cet archipel dispersé qui s'étend entre la ceinture principale et Jupiter - de 3,7 à 4,2 ua - présente une caractéristique extrêmement intéressante pour les pirates de la ceinture. Les astéroïdes qui se trouvent dans cet orbite, piégés par une résonance de Jupiter, forment un triangle équilatéral opposé à Jupiter. En pratique deux des angles de cet immense triangle de 5,5 ua de côté rejoignent les archipels troyens. Alors que Jupiter reste inaccessible aux vaisseaux indépendants, les astéroïdes troyens peuvent être rejoints sans recourir aux transports interplanétaires des mégacorporations. Un avantage indéniable pour des équipages modestes désirant échapper à la sphère corporatiste. Aussi l'archipel des Hildas est un no man's land où aucun entrepreneur ou marchand sain d'esprit ne viendrait naviguer. Les astronefs que vous y rencontrez sont soit des pirates ralliant les troyens, soit une patrouille des opérations noires corporatistes, soit encore des Hérétiques quand ce n'est pas un vaisseau des Légions Obscures. Les relais parsemant cette route triangulaire sont souvent inhabités. Des convois lourdement protégés viennent y déposer le ravitaillement nécessaires aux vaisseaux anonymes croisant aux alentours. S'approcher d'un de ces relais revient à se mettre dans la ligne de mire d'un vaisseau furtif. Le mieux à faire quand l'on croise dans cette zone est de se mêler de ses affaires et de ne pas approcher d'un vaisseau qui ne s'est pas identifié comme un allié.

Même si les Hildas ne possèdent aucun astéroïde digne d'intérêt - des blocs de roches et de glace comme Ismène, Chicago, Bonomia ou Vénusia - les mégacorporations y contrôlent quelques centres de recherche des plus sensibles. Ces derniers ne sont pas ravitaillés par des vaisseaux cargos traditionnels mais par Frégates. Leur discrétion est préférée au large rayon d'action des Dreadnoughts. Les personnels travaillant dans ces centres de recherches n'ont aucune existence légale, le matériel de pointe utilisé est intraquable. Tout est fait pour que l'on identifie pas le commanditaire d'un tel projet lorsque celui-ci est découvert. Les conventions du Cartel ne sont pas appliquées dans cette partie du système solaire, des myriades de mines orbitales sont déployées aux alentours des centres ultra-secrets, de nouvelles armes sont développées, des technologies interdites sont lentement mises au point, des armes nucléaires y sont développées puis testées. Les Frégates embusquées ont pour mission d'abattre tous les intrus qui approcheront et les épaves sont récupérées pour ne laisser aucune trace. La Confrérie et le Cartel sont bien incapables de déterminer quelle est la part de pertes de vaisseaux occasionnée par les Légions Obscures et celle ayant pour origine les opérations noires des mégacorporations. Seuls les plus désespérés ou les plus déterminés ont quelque chose à faire dans l'archipel des Hildas.

L'EMPIRE COLONIAL IMPERIAL

Depuis ses origines, le concept de colonie fonctionnant en autarcie est devenu important pour Imperial compte tenu de la structure clanique de la mégacorporation. Bien que dans le passé de nombreux nobles impériaux n'aient porté que des titres purement honorifiques, la majeure partie des clans basent aujourd'hui leurs titres sur la valeur concrète de leurs colonies.

Lorsque l'on parle de colonie, on se réfère plus particulièrement à la propriété foncière, cette concession de terres accordées sur une planète ou sur plusieurs astéroïdes et rattachée à un titre. Les colonies varient énormément en étendue comme en valeur. Le duc Malcolm McGuire ne contrôle que quelques milliers de kilomètres carrés sur le continent sud d'Aphrodite Terra sur Vénus. Mais sur ce territoire se situe la Cité de Cristal, la capitale de l'une des plus importantes possessions d'Imperial. À l'inverse, le duché Kingsfield englobe un total de dix-huit astéroïdes, mais un seul d'entre eux - la forteresse en ruine de Camelot - n'est habitable que de façon marginale.

Plus on descend dans la hiérarchie des titres de noblesse, plus l'importance et la valeur des colonies décroissent. Un duc peut administrer ses possessions par l'intermédiaire de plusieurs marquis, chacun d'entre eux contrôlant un astéroïde ou une colonie, par exemple. Chaque marquisat peut être divisé en comtés qui eux même se subdivisent en baronnies. Un baron peut contrôler un complexe minier, un astrodock ou une forteresse sur Ganymède.

La colonie représente plus que le simple territoire qu'il comprend. Il mesure également les ressources qu'il peut en tirer : bois, nourriture, eau, ressources minières, usines en électronique, industries d'armement, vestiges de la technologie des anciens et, le plus important de tout, sa rentabilité pour la mégacorporation. Avec une colonie importante, même un baron peut rassembler et équiper une petite armée ; un clan riche peut supporter des milliers de soldats avec véhicules et affréter un Dreadnought pour les transporter.

À l'occasion, une colonie peut comporter d'autres propriétés que les terres. C'est plus particulièrement le cas des nobles clansmen qui ont perdu, par les hasards de la guerre ou de la politique, le territoire sur lequel leur titre se basait à l'origine. Dans certains cas, ces nobles vivent en "hôtes" d'aristocrates sympathisants de rang supérieur (souvent des parents) qui peuvent percevoir une sorte de "loyer" en confiant à leur hôte le soin d'explorer des régions inhabités dans la ceinture ou en les incorporant dans leurs propres armées en temps de guerre. D'autres nobles renégats, ceux qui sont eux-mêmes officiers de la Flotte Imperial, considèrent comme leur colonie les Frégate ou

Dreadnought dont ils disposent ainsi que les troupes de Loups Bleus qu'ils transportent partout à travers le système.

LES GAGES

Bien que les colonies soient, le plus souvent, associés à des titres nobiliaires, ils ne sont pas l'apanage exclusif des clans. Les nobles, en effet, concèdent fréquemment des terres à des renégats impériaux qu'ils emploient et la plupart des filibustiers possèdent des colonies que l'on appelle souvent les GAGES. Ces concessions sont importantes pour l'armement et l'entretien de vaisseaux. Elles offrent aux renégats la garantie d'un foyer et d'un refuge pour la famille qui peut s'y rétablir. Les filibustiers reçoivent parfois des concessions de terres en récompense de services militaires rendus à un clan, lequel tend ainsi lier l'individu à une colonie particulière. Mais le plus souvent, il s'agit juste d'un statut spécial qui permet de s'installer sur les domaines personnels du seigneur sans disposer de titre, ni de droit sur une quelconque parcelle de terre. Un suzerain peut, de plus, s'assurer la loyauté d'un vaisseau filibustier en gardant ses terres (et éventuellement les familles de l'équipage) sous sa "protection". De là vient le terme de gages qui peut avoir plusieurs significations.

LES COLONS

Sous cette appellation, on regroupe l'ensemble des techniciens, engagés, administrateurs, soldats, femmes et enfants qui sont associés à une colonie particulière et le personnel embarqué sur les vaisseaux du clan. Les nobles impériaux peuvent entretenir une communauté importante pour administrer leurs colonies dispersées dans la ceinture pendant qu'ils sont appelés dans un autre secteur.

Même une simple expédition composée d'un minimum d'entrepreneurs nécessite un grand nombre de personnel de soutien qui ne figure pas sur le tableau de l'équipage. Il peut y avoir du personnel médical, des minéralogistes pour analyser la structure d'un astéroïde et des experts en astronautique ou communication. Sans oublier les éventuels cuisiniers, infirmiers, domestiques personnels plus un peloton de soldats pour veiller à la sécurité de la base. Peut être plus important encore, il faut considérer les nombreux engagés qui doivent excaver le planétoïde, charger et décharger les soutes et travailler sous les ordres des ingénieurs lorsqu'il s'agit de manipuler les lourdes foreuses et extracteurs de gaz. Ces travailleurs assurent aussi une multitude de petits travaux de ré-

LES TROYENS

Même pour le mieux informé des citoyens des mégacorporations, les archipels troyens constituent deux immenses archipels qui s'étendent dans la nuit interplanétaire à 5 ua en avant et en arrière de l'orbite de Jupiter. L'archipel des Achilles contient environ deux millions d'astéroïdes de deux kilomètres et plus, l'archipel des Patrocles seulement un million. Pour les rejoindre depuis la ceinture, les vaisseaux empruntent la route disputée de l'archipel des Hildas. Aussi les archipels troyens bénéficient d'une position privilégiée parmi les pirates pour à la fois leur éloignement des sphères corporatistes et leur accessibilité sans recourir aux transporteurs interplanétaires, ce qui n'est pas le cas de Jupiter. Une grande partie des archipels troyens avait déjà été exploitée avant les Premières Guerres corporatistes mais elles étaient déjà reconnues comme un havre pour les filibustiers qui opéraient dans la grande ceinture d'astéroïdes. Après la Chute, ces forbans gardèrent leur habitudes et se baptisèrent les Frères de la Ceinture.

Quant l'approvisionnement en pièces détachées, et spécialement celles des vaisseaux de ligne, se fit de plus en plus ténu, les pirates comprirent qu'il leur fallait développer au maximum leurs compétences dans la réparation des équipements défectueux et la récupération des vaisseaux capturés. Au cœur des astéroïdes, des hangars et des astrodocks sont dissimulés et l'on y est capable de réassembler des vaisseaux fonctionnels à partir de composants récupérés. Il y a maintenant plus de trois siècles, à la fin de la Triste Guerre, les alliés du clan Kingsfield qui ne furent pas exécutés pour trahison se regroupèrent dans l'archipel des Patrocles et fondèrent les Royaumes Pirates.

Ces derniers souffrent aujourd'hui d'une agitation constante. Il n'est pas surprenant de constater que la cohésion de nombreuses petites colonies est intimement liée à la présence d'un chef charismatique. Ainsi il est possible qu'un successeur faible ou incompetent perde tout le fruit des actions d'un prédécesseur fort. Les Royaumes Pirates n'étant pas des confédérations formelles, ils peuvent changer de mains à la suite de désaccords privés, de disputes à propos de plans de bataille ou de trahisons. De tels changements peuvent se produire au cœur même d'une bataille, cela a interdit la formation de confédérations durables ou vastes regroupant des seigneurs pirates. Cela dit, les rois pirates dépendent largement de l'actuel clan Kingsfield qui se sert de plusieurs compagnies de fret pour écouler les marchandises saisies. Que deviennent les vaisseaux de ligne capturés ? Personne en-dehors du cercle familial Kingsfield ne le sait. C'est à peine si les agents infiltrés du CSI parmi les Royaumes Pirates ont pu remonter la piste jusqu'au nom d'un astéroïde abandonné dans l'archipel des Achilles : Agamemnon.

paration et de maintenance qui sont indispensables au maintien des vaisseaux en conditions opérationnelles.

De nombreuses colonies, même celles qui sont relativement modestes, autorisent les familles des soldats et des équipages techniques à vivre à leurs côtés. C'est souvent le cas lorsque les colons se trouvent en service de garnison ou cantonnées dans les postes éloignés. La plupart des conjoints font également partie du personnel et l'idéal est que chaque personne de l'entourage dispose d'une compétence ou d'une autre qui lui permette de participer au travail commun. Tous vivant au sein d'une communauté unie qui dépend financièrement du clan.

La communauté tend à se montrer assez indépendante, scodée et stable. Toute communauté se sera sans doute déplacée plusieurs fois au cours de son histoire. Le clan aura pu être évincé de ses installations par les turbulences de la guerre ou une perte de titre de noblesse, mais les colons auront pu également suivre un noble sur toute une variété de colonies où celui-ci était chargé d'une garnison ou d'une occupation hostile; à moins qu'elle n'ait été déplacée d'une colonie vers une autre par suite d'un mariage ou d'une acquisition hostile.

Les clans qui disposent de leur propre vaisseau doivent disposer d'un personnel nombreux pour assurer les tâches de routine, la maintenance, la réparation et l'intendance. Lorsqu'une colonie opère à partir d'un astéroïde qui n'offre pas de réserves d'eau, de nourriture ou de matériel industriel, les problèmes d'intendance peuvent prendre des allures de véritables cauchemars.

Il existe aussi de grandes différences d'effectifs d'un clan à l'autre et d'un noble à un autre. Une colonie pauvre, à l'efficacité réduite, peut fort bien ne disposer que de très peu ou pas du tout, de personnel en dehors du baron et de ses techniciens. Dans ce cas, il leur faut faire tout le travail eux-mêmes et se faire aider, le cas échéant, par quelques travailleurs engagés pour une durée très courte. À l'inverse, le personnel d'un noble riche - un duc disposant de ses propres forces spéciales - peut prendre des allures d'armada comportant une dizaine de vaisseaux à titre de garde personnelle.

LES FLIBUSTIERS

Chaque mégacorporation dispose de sa propre flotte spatiale régulière mais, dans la turbulence des Seconde Guerres corporatistes et le retour confirmé des Légions Obscures, Imperial dépend aussi de l'aide qu'elle obtient de la flibuste. Les flibustiers sont similaires aux pirates en termes de méthodes mais ils bénéficient d'une lettre de marque de Sa Sérénité - une sorte de sauf conduit - pour capturer les vaisseaux marchands appartenant aux corporations rivales. Un flibustier est en effet, du point de vue même de ses ennemis, un vaisseau auxiliaire de la Flotte Imperial. Il peut donc bénéficier de l'immunité corporatiste ou du statut de prisonnier de guerre. Il en découle des conditions objectives reconnues par une ancienne convention du Cartel pour bénéficier des prérogatives de la flibuste :

- que les clans, colonies ou les corporations respectifs soient en état de guerre ouverte. Si le flibustier continue son activité après la cessation des hostilités, il devient pirate. S'il attaque un navire neutre, le problème devient rapidement très complexe et se règle par le canal corporatiste.
- que le flibustier soit reconnu par son employeur ou sa corporation comme tel. Il doit avoir alors une lettre de marque

LES FLOTTE DE GUERRE

La plupart des vaisseaux de l'humanité font partie de la Flotte Imperial contrôlée par le Ministère de la Guerre, le reste qui échappe à son autorité appartient aux autres mégacorporations, la Confrérie ou encore quelques compagnies indépendantes. Même les régiments des clans doivent s'en remettre à la Flotte pour les transporter d'une zone de conflits à l'autre. Les flottes de l'humanité sont divisées en deux grands groupes: les vaisseaux civils des flottes marchandes, et les bâtiments de combat des flottes de guerre.

Depuis le traité de Heimburg, le système solaire intérieur est divisé en cinq secteurs, des sphères de 1 ua de diamètre et dont le centre est le plus souvent une planète ou une forteresse spatiale. Chacun dispose de ses propres flottes marchandes et de guerre dont les bases sont contrôlées par les mégacorporations. Mishima pour le secteur de Mercure, Bauhaus pour le secteur de Vénus, la Confrérie pour le secteur de la Terre, Capitol pour le secteur Mars et Imperial pour la grande ceinture d'astéroïdes ou ceinture principale. Un sixième secteur, celui de Jupiter revendiqué par Cybertronic, n'est pas reconnu officiellement par les institutions du Cartel du fait d'un veto Imperial.

À la différence des autres secteurs, celui de la ceinture principale est un anneau de 9 ua de circonférence et de 200 millions de kilomètres de large subdivisé en archipels, des chapelets d'astéroïdes aux caractéristiques orbitales similaires dont le centre est le plus souvent une colonie ou le croisement de plusieurs routes commerciales. Les régions sauvages se trouvant entre les archipels - des zones inexplorées ou inhabitées comme les lacunes de Kirkwood - représentent une partie du système intérieur bien plus grande que celle contrôlée par Imperial.

D'un point de vue pratique, la flotte de guerre d'un secteur est la plus importante organisation opérationnelle, placée sous le commandement d'un amiral. Chaque flotte de guerre est elle-même divisée en plusieurs groupes de combat - les escadres -, qui ne sont pas des organisations permanentes mais des forces d'appoint destinées à échapper des convois, à effectuer des patrouilles ou d'autres tâches ponctuelles. Il arrive parfois que certains groupes de combat deviennent des organisations per-

ou une commission en guerre.

Les avantages de la vie de flibustier se situent dans la souplesse de la nature des missions assignées, dans les salaires très compétitifs et dans le choix des patrons. Les Loups Bleus sont un des exemples les plus probants de la réussite de renégats impériaux spécialisés dans l'activité de mercenariat et l'assaut de planètes. Bien que les combats et les revers de fortune de leurs employeurs aient parfois prélevé leur tribut sur les Loups, ceux-ci n'ont jamais eu à subir les graves difficultés économiques qui sont le lot de beaucoup de compagnies.

La plupart des équipages flibustiers sont à la merci de l'honnêteté avec laquelle leurs employeurs rémunèrent leurs services, que se soit sous forme d'équipement ou de monnaie (de préférence en sterlings Imperial). La plupart des clans sont assez peu scrupuleux pour envoyer des équipages au combat en sachant qu'ils auront désespérément besoin de pièces pour assurer la maintenance de leurs vaisseaux, ces pièces qu'ils ne pourront se procurer qu'après de leurs employeurs. Tout flibustier devra se méfier des employeurs qui souhaiteraient faire en sorte qu'il devienne fortement dépendant d'eux. Les Loups de Bleus disposent de plusieurs Frégates armées gracieusement par les McGuire, assurant au clan un formidable moyen de pression sur ce régiment intégré aux forces de défense.

Un équipage, raisonnablement, ne peut pas espérer entreprendre plus de cinq à dix missions par an dans un même secteur à cause du temps que prennent les voyages et celui qu'il faut inévitablement consacrer aux tâches logistiques indispensables pour chaque mission. Un équipage de flibustiers gagne, généralement l'équivalent de 30.000 à 80.000 couronnes par mission.

Un équipage doit se débrouiller pour soit recevoir les pièces de rechange de son commanditaire, soit les obtenir de l'extérieur, selon la disponibilité. Même lorsqu'elles sont disponibles, leur prix sont très fluctuants et directement liés à la rapacité des patrons, des clans ou des colonies. Le coût des réparations, des approvisionnements en denrées et carburant, des pièces de rechange et même des munitions peut rapidement drainer les ressources financières d'une compagnie. Les gains totaux d'un équipage sur un an peuvent être largement dépassés par les frais énormes occasionnés par la mise en œuvre de plusieurs vaisseaux, le paiement de son cantonnement, de ses dépenses et l'entretien de son matériel.

Les flibustiers assez capables, ou assez chanceux, pour faire face à leurs obligations financières sont rares. Ceux qui s'avèrent incapables de gérer sagement leurs affaires dans les turbulences des Seconde Guerres corporatistes seront souvent plongés dans de gros ennuis par manque de finances. Quelles que soient les circonstances, la compagnie sera souvent forcé de louer ses services à moindre prix. Cela peut même aller jusqu'à la nécessité d'abandonner le droit de sauvetage et de récupération sur les installations et entrepôts abandonnés - deux pratiques qui sont très importantes pour le remplacement des pièces et des équipements endommagés. Les organisations de flibustiers qui se trouveront dans cette position vis-à-vis de leurs employeurs seront souvent pris dans un cercle infernal tel que continuer à servir le même employeur équivaudra à accroître encore la dette contractée par la compagnie alors qu'il lui sera impossible de quitter son service jusqu'à ce que cette dette soit acquittée.

manentes, comme la célèbre Armada Red Sun, mais la plupart du temps, ils sont constitués puis dispersés en fonction des besoins du moment. Selon sa taille et son rôle, un groupe de combat peut être commandé par un contre-amiral, un capitaine expérimenté ou même par l'amiral en personne.

ARMADAS

Chaque flotte de guerre comporte normalement entre cinquante et soixante-quinze vaisseaux de ligne de taille différente, ce qui peut varier d'un secteur à l'autre en fonction de son importance et du nombre d'ennemis devant être contenus. En plus de ses Dreadnoughts et Frégates, une flotte de guerre a accès à de nombreuses Bricks de transport ou messager. Chaque secteur est également protégé par de nombreux vaisseaux qui n'ont pas la possibilité de voyager dans l'espace interplanétaire, comme les navettes de patrouille et les vaisseaux de défense planétaires. Ceux-ci sont soutenus par les systèmes de défense stationnaires que sont les mines orbitales, les plates-formes de défense orbitales, les stations spatiales et les silos de défense au sol.

L'ensemble peut donner l'impression d'une formidable armada, jusqu'à quatre cent cinquante vaisseaux de ligne pour Imperial, mais la zone à protéger est vaste et les escadres doivent se tenir prêtes à intervenir en tout lieu. Le secteur le la ceinture principale où les colonies sont dispersées sur toute sa longueur, contient pas moins de 1,2 million d'astéroïdes d'un kilomètre et plus. Le rôle d'une flotte de guerre est de constamment purger ces régions des ennemis qui s'y aventurent, de protéger les vaisseaux marchands des pirates et des incursions des Légions Obscures, de transporter et d'escorter les armées des forces de défense, d'apporter un soutien orbital aux colonies planétaires, sans parler de l'obligation de fournir des escadres d'exploration ou d'assurer des patrouilles de routine.

Même durant les Mille Ans d'Apathie, des conflits ponctuels ont impliqué des vaisseaux de toutes tailles et de toutes factions, corporatistes comme pirates. Lorsqu'ils ne se livrent pas à de simples démonstrations de force ou à débuser un

BUTIN DE GUERRE

Pour limiter les pertes, il est courant pour un camp de se retirer de la zone de combat lorsqu'il ne semble plus y avoir de chance raisonnable de vaincre. Cela a pour effet de permettre au camp adverse de prendre le contrôle des vaisseaux abandonnés qui restent dans la zone et ce, qu'il soient alliés ou ennemis. Certains des navires ne seront que des épaves avec très peu ou pas du tout de pièces récupérables, mais d'autres n'auront subi que des dégâts partiels et réparables. Certains seront même virtuellement intacts mis hors-service par la mort de leurs occupants. Ces prises de vaisseaux ou d'installations constituent sans aucun doute le plus précieux butin qu'un capitaine d'escadre puisse rêver.

Avant de pouvoir récupérer les prises, les vainqueurs devront prendre des précautions pour s'assurer qu'il ne reste plus d'ennemis à proximité ou que que les matériels ne soient pas piégés. La plupart du temps il peut s'agir d'une charge explosive dans un sas, mais ils pourraient aussi avoir à faire à un équipage ayant réussi à faire redémarrer son vaisseau immobilisé, ou même un vaisseau endommagé "faisant le mort".

Le groupe victorieux qui ignoreait ces règles de prudence en s'approchant de son butin pourrait se réserver de très désagréables surprises. Toute véritable inspection d'une possession adverse saisie implique qu'un ou plusieurs Bricks aborde le vaisseau ou investisse l'installation avec un risque élevé de pertes. Toutefois si le groupe vainqueur prend toutes les précautions nécessaires pour couvrir l'expédition qui va inspecter les navires saisis, il est probable que tout ennemi survivant se rendra plutôt que de sacrifier vainement sa vie. Il peut tout de même y avoir des exceptions : en particulier, si un vieux contentieux oppose les deux camps, ou si le vainqueur à la réputation de massacrer ses prisonniers ou de leur faire subir des traitements interdits par le Traité de Heimburg. Selon la tactique employée par les vainqueurs, un vaisseau ennemi qui serait encore en état de marche pourrait, ou non, tenter de tirer ou de se frayer un passage vers la liberté.

Dans cette situation des adversaires battus auront plutôt tendance à se rendre si les vaincus peuvent légitimement espérer être relâchés en échange d'une rançon, financière ou sous la forme d'une reconnaissance légale de l'acquisition hostile.

LA TERRE EN QUARANTAINE

Dés la fondation du Cartel, sous l'égide de la Confrérie, les mégacorporations ont coupé tous liens avec l'ancien berceau de l'humanité. Quelle menace ce monde à l'agonie faisait peser sur les dirigeants de l'époque ? Nul en dehors des sphères corporatistes ne le sait vraiment. Toujours est-il que les corporations marchandes entretiennent depuis des siècles un black-out complet sur les communications et le trafic autour de la planète. Pour cela, les corporations entretiennent en orbite haute tout une ceinture de débris détruisant 90% des avions pénétrant dans la zone. Une partie de la flotte de guerre de la Confrérie est dédiée à l'interception de toutes entrées ou sorties dans le périmètre. Des rumeurs, toujours plus insistantes, font état de la volonté de Cybertronic de terraformer la Terre pour sa colonisation. Ce que les cybers trouveront sous son épaisse atmosphère reste un mystère.

vaisseau ennemi, les massifs cuirassés se livrent à des joutes à plusieurs milliers de kilomètres de distance avec leurs redoutables batteries de laser et missiles de croisière tandis que leurs escorteurs furtifs filent droit sur les positions adverses en essayant de prendre le dessus sur les escadres ennemies. Chaque appareil est unique dans sa conception mais peut être classé dans l'une des trois classes suivantes suivant la propulsion utilisée et le gabarit de l'appareil :

DREADNOUGHTS. Ils sont les plus grands vaisseaux croisant dans le système, Vaisseaux noirs exceptés, capables d'absorber une quantité de dommages impressionnante et équipés de batteries d'armes pouvant raser des continents entiers. La production de ce type de vaisseau dura pendant trois siècles jusqu'à ce que les Premières Guerres corporatistes éclatent, après quoi leur nombre ne cessa de décroître. Malgré qu'ils soient les seuls capables d'effectuer des voyages interplanétaires, ces vaisseaux sont si imposants qu'ils sont assez lents à la manœuvre, incapables de se mettre en orbite basse et encore moins de se déplacer dans une atmosphère planétaire d'où l'importance de les appuyer par d'autres vaisseaux plus légers. Ils sont tout de même équipés de capsules de largages pour les assauts planétaires, chacune pouvant accueillir une dizaine de soldats équipés. Enfin la majorité des Dreadnoughts en activité dans le système solaire sont des versions civiles utilisées par les flottes marchandes des mégacorporations.

FRÉGATES. Ils sont le fer de lance de toute escadre, maniables, bien armés, virtuellement indétectables, en mesure d'opérer derrière les lignes ennemies durant de longues périodes. Les Frégates sont constitués d'un puissant moteur ainsi que d'un compartiment blindé pouvant accueillir des troupes ou véhicules léger. Il en est donc fait un usage intensif lors des patrouilles prolongées, des blocus et des raids dans un secteur ennemi; lors des escarmouches, les Frégates soutiennent les Bricks dans la protection de l'escadre et forment la ligne de front une fois les hostilités engagées. L'avant peut être doté de ventouses magnétiques et de charges de démolition capables de perforer la coque d'un vaisseau pour permettre le transbordement des troupes d'assaut.

BRICKS. Ce sont des navettes disposant d'un armement, rapides, légers et capables de manoeuvrer autour de plus gros vaisseaux qu'ils accompagnent pour les prémunir des bordées de missiles et repousser les Frégates ennemies. L'équipage des Bricks varie entre deux et quatre soldats, et ces engins sont généralement équipés de plusieurs autocanons et de lance-missiles. Ils remplissent parfois des missions de bombardements, repérage, largages de mines orbitales ou de protection de convois marchands et pourchassent les pirates. À l'instar des Frégates, ils sont incapables d'effectuer seuls un voyage interplanétaire mais ils ont des capacités de vol limitées en atmosphère.

TACTIQUES

La guerre dans le vide spatial emprunte au modèle naval pour la durée et des distances parcourues, loin de tout soutien extérieur, et au modèle aérien pour la liberté d'action dans les trois dimensions. Le quidam moyen de Luna assimile les Dreadnoughts aux Juggernauts capitoliens pour leurs dimensions titanesques - 400 mètres environs -, leur rôle central dans un dispositif militaire et leur capacité à embarquer de plus petits appareils. Mais là s'arrête la comparaison. Les Juggernauts utilisent les astronefs pour accroître leur rayon d'action, pour frapper l'ennemi quand celui-ci est inaccessible à la forteresse rivée à la surface du désert martien. Le Dreadnought qui opère dans le vide spatial n'a pas besoin de ce type d'extension puisqu'il est un vaisseau spatial.

Les conflits du début de XXème siècle après JC ont démontré que lors d'un engagement exclusivement naval, les cuirassés constituent l'élément décisif. Les plus modestes navires ne jouant qu'un rôle d'écran et d'avant-garde du fait de leur armement et blindage insuffisant. C'est aujourd'hui la même chose lors d'un conflit spatial dominé par les plus gros vaisseaux qui disposent des armes et des protections les plus lourdes. L'utilisation de missiles devrait pourtant permettre de rétablir la balance en la faveur des plus petits appareils. La puissance d'un missile n'est pas limitée par les dimensions de l'appareil qui le tire, surtout en gravité zéro. Mais les lourds cuirassés ont plus d'une corde à leur arc. La marine Imperial a découvert, lors des Premières Guerres corporatistes, que les fins vaisseaux d'attaques se montraient particulièrement vulnérables aux dommages

LES PUISSANCES SPATIALES

Seules les mégacorporations peuvent prétendre contrôler un monde entier. Les compagnies indépendantes doivent par contre mettre leurs modestes ressources en commun pour revendiquer et installer une colonie dans les astéroïdes. Le nombre d'astres ainsi contrôlés n'est pas une indication sur la puissance détenue. Ainsi Capitol, Mishima et Bauhaus restent les plus puissantes mégacorporations malgré leur retard dans la colonisation de la ceinture d'astéroïdes, loin derrière Imperial et Cybertronic.

CAPITOL

Capitol est le géant incontesté du transport de personnel et de matériel sur les lignes régulières desservant Mercure, Vénus, Luna et Mars. La mégacorporation loue notamment ses services à Bauhaus et Cybertronic - à un coût astronomique - pour

infligés par un seul missile, le premier étant souvent fatal pour leur structure légère. Un Dreadnought dispose d'une lourde structure capable de supporter une double-coque avec un blindage des plus épais. En 2244 après JC, le Dreadnought mishiman Musashi encaissa pas moins de 19 missiles de croisière et plusieurs salves de tirs directs avant d'être mis hors service. Cela donne à réfléchir sur les capacités de survie de ces lourds vaisseaux de combat qui servent accessoirement de taxis pour les autres navires de l'escadre.

Les plus modestes vaisseaux de ligne, les Frégates, accomplissent le rôle des antiques destroyers en se chargeant des missions de repérage, élimination et d'abordage. Mais leur fonctionnement s'assimile plutôt aux sous-marins de la Navy vénusienne. Dans le vide de l'espace, les technologies de furtivité sont applicables à n'importe quel vaisseau, quelque soit sa géométrie. Mais là où les Dreadnoughts sont repérables à des centaines de milliers de kilomètres à la ronde à cause de la chaleur dégagée par leur propulsion plasma, les Frégates n'ont pas besoin faire appel à leur moteurs en permanence. Elles peuvent les allumer au début d'un trajet, les couper et naviguer grâce à la vitesse acquise, puis les rallumer pour décélérer ou changer de cap une fois arrivé au point de rendez-vous. Les radiations émises par les appareils à bord d'un vaisseau furtif sont facilement camouflées par l'environnement naturellement radiatif de l'espace.

Les seuls moyens de repérer un vaisseau furtif sont, soit de le détecter au moment où il quitte le Dreadnought auquel il est arrimé durant le voyage interplanétaire, puis de se mettre dans son sillage de façon à profiter des rares poussées de ses moteurs pour extrapoler sa trajectoire ; soit de connaître sa mission par le biais d'une taupe dans l'état major adverse ; soit encore de se mettre à l'écoute des bruits de cavitation engendrées par tous les bâtiments croisant aux alentours. Ce n'est pas une mince affaire de différencier les radiations électromagnétiques émis par un navire de guerre des perturbations du vent solaire ou la réverbération de débris flottants, mais un opérateur avec une oreille exercée peut différencier une source d'une autre grâce aux scanners convertissant les niveaux de radiation en ondes sonores. C'est un procédé long et fastidieux mais c'est ainsi que la Navy capitolienne est parvenue à détecter une activité inhabituelle parmi les archipels troyens depuis une centaine d'années. Les vaisseaux furtifs poussent le vice jusqu'à ne jamais utiliser leurs émetteurs radio loin de leurs bases, pour ce faire ils utilisent un périscope et un laser pour communiquer avec un bâtiment non-identifié lors d'un rendez-vous.

La main mise des vaisseaux de ligne sur les conflits spatiaux ne laisse aucune place au concept de chasseur spatial : un intercepteur catapulté depuis un plus large vaisseau qui grâce à sa manoeuvrabilité n'aurait aucun mal à déjouer les défenses adverses et délivrer sa cargaison mortelle à sa cible. En gravité zéro, tous les vaisseaux sont manoeuvrables. Ce n'est pas leur masse qui compte mais bien leur motorisation. Les Dreadnoughts se montrent lents à la manoeuvre à cause de leur motorisation destinée en premier lieu aux longs trajets interplanétaires mais ce n'est pas le cas pour les Frégates. Ces vaisseaux de ligne disposent d'une motorisation multi-réacteurs qui permet au vaisseau d'exercer des accélérations brutales dans toutes les directions. La seule limite dans ces acrobaties est la résistance physique de l'équipage. Aussi, plutôt que de construire une navette biplace disposant d'une capacité limitée en carburant et en armes, les orbicorporations préfèrent armer des vaisseaux plus imposants - environs 150 mètres - avec au final une manoeuvrabilité comparable.

N'existe-t-il donc aucune place pour les navettes dans les flottes de guerre corporatistes ? Dans un rôle offensif, non. Pour effectuer des missions secondaires, il existe une niche pour le Brick. Dans un milieu aussi vaste que le système solaire, la densité d'astéroïdes de 1 kilomètre ou plus dans un cube de 1 million de kilomètres d'arête est de dix dans la ceinture principale. Cela donne une idée de la tâche des vaisseaux de guerre censé contrôler un secteur d'où la délégation de certaines tâches à de plus petits appareils. Le Brick n'est rien de plus qu'une navette équipée de racks de missiles, d'autocanons en tourelles et remplis jusqu'à la gueule d'appareils de détection. Ses missions sont extrêmement variées allant du largage de mines orbitales à la détection de bâtiments ennemis en passant par le contrôle des vaisseaux civils, la poursuite des vaisseaux pirates et la récupération des épaves après un combat. Les Bricks constituent une cible facile pour les vaisseaux de ligne adverses si ce n'était le faible intérêt stratégique qu'ils représentent. Le seul bénéfice à détruire un Brick est le plus souvent de signaler sa position à une Frégate embusquée.

DÉFENSES PLANÉTAIRES

En plus des vaisseaux de guerre, les mégacorporations peuvent également compter sur des protections locales, dont la première ligne est constituée de défenses situées en orbite haute pour attaquer les astronefs ennemis au moment où ils s'approchent de la planète. Ces plates-formes sont dotées d'armes que l'on retrouve sur les vaisseaux, telles des canons laser ou des lance-missiles, et constituent ainsi un solide rempart. Il existe aussi des installations plus vastes, comme des stations et des docks hérissés d'armes et de ponts de lancement. Les plus puissantes de toutes sont les forteresses spatiales et leurs immenses batteries d'armes capables d'annihiler un vaisseau de ligne ou de faucher des escadrons entiers de vaisseaux plus petits. En plus de ceci, de nombreux systèmes font usage de vaisseaux de défense planétaires : à la différence des Dreadnoughts, ceux-ci sont dépourvus de moteurs plasma et ne peuvent donc quitter leur monde d'origine. Même s'ils sont bien moins agiles que les véloces Frégates et autres Bricks, leurs armes sont néanmoins capables d'infliger des dégâts aux plus gros vaisseaux. Une planète peut également abriter diverses armes au sol, comme des silos de missiles, des batteries de lasers et des intercepteurs prêts à neutraliser les vaisseaux entrant en orbite basse pour bombarder la planète, débarquer des troupes ou fonder une nouvelle Citadelle.

LES FORTS SPATIAUX

Le fort spatial, qui est une version légère des forteresses spatiales, a été un maillon vital dans la stratégie Imperial depuis les Premières Guerres corporatistes. Le gros avantage de cette construction est de pouvoir se faire tracter par deux Dreadnoughts sur le théâtre des opérations n'importe où dans le système. Cette opération périlleuse ne peut se faire que pour les campagnes préparées longtemps à l'avance comme l'invasion de Ganymède, mais chacun de ces voyages réussis a toujours écourté les campagnes Imperial de plusieurs années, car la présence d'un fort spatial permet d'avoir près du front un point de ravitaillement, de réparations et de commandement. Cela économise énormément de temps car les vaisseaux n'ont pas à retourner jusqu'à leur base habituelle pour se ravitailler ou trouver des astrodocks pour les accueillir.

Le fort spatial est lourdement armé, son rôle lui demandant de se trouver en permanence non loin des combats. Il est tout à fait capable de repousser une flotte d'attaquants en cas d'urgence. Il se peut également qu'il soit assigné à l'orbite d'une planète en guerre pour la bombarder ou qu'il agisse en tant que défense d'une colonie vitale : l'archipel des Eunoïas possède en permanence entre six et huit de ces forteresses gigantesques en orbite. Certains forts spatiaux sont utilisés comme station de recherches pour des projets trop secrets pour être développés sur des mondes habités et trop importants pour être camouflés dans une station spatiale anonyme.

dans la banlieue de Mars. Les vaisseaux de ligne ainsi libérés pourraient être réaffectés à d'autres missions dans la ceinture d'astéroïdes. Les Forces Interplanétaires de Capitol ont ainsi à disposition les plus gros vaisseaux, les meilleures "oreilles" et les plus puissantes armes spatiales qu'aucune autre de ses rivales.

Actuellement, Capitol comprend quelques cent dix astéroïdes d'importance. La balkanisation de l'empire colonial Imperial suite à la Triste Guerre et au Grand Ressentiment a permis au DEREPIE de mettre la main sur de nombreux astéroïdes tant il était coûteux pour les clans d'entretenir plusieurs mondes qui mobilisaient leurs troupes. D'un autre côté, cette division du domaine est cause de nombreux problèmes pour l'administration capitolienne et la défense est plus difficile à assurer dans un royaume éclaté et désorganisé comme celui de la ceinture.

BAUHAUS

Depuis les Premières Guerres corporatistes et l'incursion manquée des Légions Obscures sur Vénus, Bauhaus dut démobiliser sa flotte d'exploration du système solaire pour réaffecter les vaisseaux à la défense exclusive de la planète. Avec une stratégie brillante, la mégacorporation recycla 40% de ses missiles balistiques en transporteurs lourds orbitaux, les louant aux autres corporations. Ainsi, avec les meilleurs véhicules de mise en orbite et la plus grande expérience en matière de navigation en basse orbite, Bauhaus acquies un quasi-monopôle sur tous les lancements depuis Vénus. Même les mégacorporations concurrentes passent par l'Amirauté de Bauhaus pour expédier leurs productions vénusiennes vers les autres territoires du système. En collaborant étroitement avec Capitol, les bauhausers accroissent leur présence dans l'espace. Ils sont désormais les leaders sur les secteurs des lanceurs et des forteresses spatiales - le complexe Hydra en orbite autour de Vénus en est la meilleure illustration. Leur seule amertume tient désormais à la présence de la Flotte Interplanétaire capitolienne en orbite géostationnaire au-dessus de Graveton.

En dépit de ces revers militaires parfois même humiliants, Bauhaus n'en reste pas moins une force très importante dans la ceinture car elle détient quelques uns des astéroïdes les plus riches de l'archipel des Hungarias. Au cours deux derniers siècles, elle a graduellement perdu du terrain au profit de Cybertronic par des rachats ou défection de près d'un quart du territoire original, y compris l'astéroïde Dembovska qui se situe en bordure de l'archipel des Koronis.

Indépendamment de ses fortunes dans la ceinture, Bauhaus n'en reste pas moins une puissance spatiale très importante dans le système car elle détient l'une des planètes les plus riches de la sphère humaine. Au cours des dix-huit dernières années, la mégacorporation a bénéficié d'une sérieuse amélioration de sa situation. Un traité a été signé avec Cybertronic et cet accord a permis le démarrage de l'armement de plusieurs Dreadnoughts dans les chantiers spatiaux en orbite haute autour de Vénus. Cette flotte, appelé l'Armada, est destinée à la protection des possessions Bauhaus dans la ceinture principale et à l'indépendance de ses convois marchands vis à vis des vaisseaux de ligne capitoliens.

MISHIMA

Mishima a réussi à vendre sa capacité à construire en masse des stations spatiales à faible coût. Au final, près de 85% des stations de recherche ou de production en gravité zéro sont manufacturées par cette mégacorporation. Néanmoins, Mishima ne dispose que d'une faible capacité de transport orbital malgré le fait qu'elle est à l'origine du développement des mass drivers - la majorité de ces dispositifs sont situés sur la surface de Mercure. Les mishimans sont aussi les principaux artisans de colonies excavées dans les astéroïdes, notamment avec la construction des processeurs atmosphériques.

Les processeurs atmosphériques sont installés exclusivement par les employés de Mishima et doivent être maintenus plusieurs années avant de rendre l'atmosphère d'une colonie excavée respirable. Du fait de la nature à long-terme des contrats, les mishimans ont la possibilité d'amener les membres de leur famille avec eux. Le succès de la compagnie dans l'excavation d'astéroïdes l'a conduite à constituer un réseau de colonies-prisons. Ces installations ne sont pas seulement des prisons, mais aussi des installations souterraines où les pensionnaires sont condamnés aux travaux forcés et à la fabrication d'appareils électroniques.

Depuis ses origines, Mishima a du combattre pour établir ses routes commerciales. Pendant les Premières Guerres corporatistes, les disputes dans la ceinture principale dégénéraient vite en conflit à grande échelle. Les escadres mishimanes avaient souvent le dessous et cela eu des conséquences sur son empire spatial. À la signature du Traité de Heimburg, la mégacorporation perd la moitié des mondes qu'elle contrôlait et beaucoup de ses implantations les plus profitables passèrent aux mains d'Imperial. Cependant, les mishimans aujourd'hui ne sont pas désarmés, sauf peut être face à une invasion de grande envergure. La faiblesse du pouvoir du Suzerain et les luttes mesquines qui déchirent les Princes Héritiers font qu'il est difficile d'entretenir des garnisons très fortes sur les mondes dont ils disposent encore. En conséquence, il ne s'est produit, en une cinquantaine d'années, que très peu d'affrontements de part et d'autre du territoire mishiman dans la ceinture principale.

Bien que Mishima ne contrôle qu'un peu moins d'une cinquantaine d'astéroïdes dans l'archipel des Phocaeas, elle dispose encore d'une flotte de guerre correspondant aux rêves de puissance qu'elle n'a pas abandonnés le moins du monde. Cette dernière est mise à disposition par la keiretsu Red Sun qui dépend du domaine martien de la Princesse Héritière Mariko.

IMPERIAL

Dés sa fondation, Imperial c'est concentré sur la colonisation de la ceinture d'astéroïdes obtenant des fonds des cinquante corporations d'origine. Aujourd'hui, la quatrième mégacorporation dispose de la plus importante flotte spatiale du système solaire. Elle est basée sur Britannica, une forteresse spatiale voisine de Victoria. Imperial a revendiqué plus de 80% des astéroïdes répertoriés de la ceinture. Malheureusement, ces domaines éloignés les uns des autres lui posent d'évidents problèmes de logistique.

À la différence de ses rivales, Imperial a opté pour une flotte spatiale légère et beaucoup plus manœuvrable que les Dreadnoughts habituels. Elle recoure aussi massivement à l'engagement de filibustiers, des pirates bénéficiant de saufs-conduits dans tout le système. Ceci pour gagner du temps dans ses prises de contrôle hostile et mettre devant le fait accompli ses concurrentes, et d'autres part pour pouvoir redéployer facilement ses forces au gré des différentes menaces. En effet il est impossible, même pour une flotte pléthorique comme Imperial de protéger chacune de ces colonies de manière permanente.

La majeure partie de l'expansion Imperial dans la ceinture principale durant le dernier millénaire s'est faite aux dépens des installations mishimanes et capitoliennes. Toutefois, au cours des cents dernières années, le Parlement a orienté la plupart de ses efforts militaires contre son plus redoutable ennemi, Cybertronic qui a acquis de nombreuses colonies d'importance tel l'astéroïde Cérés lors de la Fondation. Par ailleurs, les Paladine se sont servi des victoires acquises récemment par la corporation pour amadouer plusieurs ducs parmi les McGuire et Murdoch en leur accordant, à titre de fief administratif, de nouveaux mondes en échange d'une mise en parenthèse du Grand Ressentiment les opposant aux Bartholomew.

CYBERTRONIC

Après son hold-up boursier il y a plus d'un siècle, Cybertronic cherche à coloniser le plus rapidement possible les archipels troyens et concurrencer Imperial dans la ceinture principale, principalement sur les routes commerciales de l'archipel des Hildas. La campagne de recrutement intensive à forcer la jeune mégacorporation à trouver des solutions pour loger ses cadres et abriter ses installations des convoitises de ses rivales. Cybertronic concurrence désormais Mishima dans le secteur de la terraformation d'astéroïdes, notamment avec sa technique d'édifications de mondes-bulles, développant de nouvelles techniques de construction de stations orbitales.

Depuis la Fondation, Cybertronic s'est concentré dans la production industrielle en gravité zéro et a obtenu les financements, aussi bien en matériels qu'en argent de la part des géants Capitol et Bauhaus dans la construction de manufactures orbitales. La cinquième corporation bénéficie aussi d'un accord profitable avec Bauhaus qui lui fournit les lanceurs nécessaires pour la mise en orbite de ses matériels lourds en échange d'une expertise dans la reconstitution de la technologie de la propulsion plasma. Aujourd'hui, Cybertronic est la principale concurrente d'Imperial dans la ceinture d'astéroïdes. Elle représente aujourd'hui 10% des transactions commerciales interplanétaires bien qu'elle utilise les services de Capitol pour les trajets interplanétaires et elle contrôle le réseau de télécommunication le plus performant du système, en dehors du contrôle de la Confrérie. Sa seule faiblesse est aujourd'hui l'absence totale de vaisseaux lourds ou à long rayon d'action pour mettre en échec les opérations à grande échelle des clans impériaux.

L'empire spatial Cybertronic s'est étendu jusqu'au cœur du domaine Imperial en mettant la main sur le plus gros astéroïde de la ceinture principale, Cérés. À présent il y comprend une dizaine d'astéroïdes important. En 1217 TC, l'astéroïde de Dembovska a acquis son statut de capitale administrative, mais le Q.G. de Luna continue à jouer un rôle majeur. Ainsi, par exemple, le Q.G. est la base d'opérations de Cybercurity, la police secrète de la mégacorporation dont l'influence pénètre toutes les couches du monde corporatiste.

LA CONFRÉRIE

La Confrérie dispose d'une flotte spatiale exclusivement de guerre dédiée à plusieurs missions comme la sécurité des convois de pèlerins à travers le système solaire, l'interception de Vaisseaux Noirs et le déploiement en orbite géostationnaire au-dessus des principales zones de guerre impliquant les Légions Obscures. Une autre de ses missions, moins connue, est l'exploration et la surveillance de toute le système solaire extérieur - de la banlieue de Jupiter jusqu'aux confins de la ceinture de Kuiper. Du fait de la main mise des Légions Obscures sur ce territoire immense, et à l'instar d'Imperial qui n'a pas perdu de vue ces colonies jadis perdues, seules des sondes automatiques sont envoyées pour rendre compte de l'avancée inexorable de l'Obscurité.

Deux Directorats sont plus impliqués dans les affaires spatiales de la Confrérie : les Mystiques et l'Inquisition. Le Premier Directorate entretient le réseau de communication fondés par les anciens avant la Chute. Il se compose d'un grand nombre de puissants générateurs et relais capables de transmettre et de recevoir des signaux sur un réseau - les Feux du Cardinal - s'étendant de Mercure jusqu'à Pluton. Les messages sont transmis en série et chaque station - une cinquantaine en tout - effectue généralement une transmission avec chacune des stations qu'elle dessert toutes les 12 ou 24 heures, chaque fois qu'une quantité suffisante de messages est accumulée pour la destination. Des messages corporatistes peuvent être relayés mais leur prix de revient est astronomique. C'est ainsi

LE MIKADO

Le Mikado est un Dreadnought de la keiretsu Red Sun conçu à l'origine comme un transport de troupes avec une capacité offensive limitée, mais son rôle évolua au cours des siècles pour aujourd'hui constituer une plateforme de commandement spatial et fournir un soutien aux troupes au sol en effectuant des bombardements orbitaux. Avec ses 385 mètres de longueur et un poids de 78 kilotonnes, le Mikado dispose d'une configuration asymétrique lui offrant une capacité de cargo optimale avec un blindage renforcé pour un profil assez compact au final. Pour manœuvrer dans le vide, le Mikado est équipé de quatre réacteurs Amida GF-240 qui fournissent, chacun, une poussée métrique de 35 kilotonnes.

Bien que moins armés que ses équivalents corporatistes - le Bismarck Bauhaus ou le Winston Churchill Imperial- le Mikado est équipé pour mener à bien ses missions de cuirassé léger. Son armement principal se résume à huit lance-missiles de croisière XIM-28A monté en tourelles dorsales. À la différence de ses rivales, ces missiles ne sont pas téléguidés mais possèdent une tête chercheuse capable d'analyser plusieurs formats d'émissions énergétiques de sa cible. Leurs ogives multiples sont capables de traverser les épaisses double-coques d'une nef de guerre et de se comporter comme autant de bombes à fragmentation une fois à l'intérieur de l'appareil. Les armes secondaires sont un canon double à particule de 800 mégavolt monté dans l'axe de l'appareil et de plusieurs canons électromagnétiques montés en tourelles dorsales et ventrales. La vitesse de leurs obus dépasse les 12 km/s pour une portée effective de 100 kilomètres - contre 5.500 kilomètres pour les missiles. La baie ventrale abrite soixante mines orbitales, suffisamment pour interdire une orbite à un vaisseau ennemi, et une baie dorsale contenant une vingtaine de leurrés.

Enfin cette nef de guerre peut transporter plusieurs contingents de samourais tout en contrôlant une sphère de dix mille kilomètres de diamètres dans l'espace.

LE BOUGAINVILLE

Mesurant un peu plus de 150 mètres, la Frégate Bougainville est le vaisseau d'attaque le plus gros utilisé par Capitol. Il est équipé deux réacteurs orientables General Aerospace UD 30000. Sa cuirasse épaisse est une double-coque de métal et de céramique recouverte d'un matériel absorbant les signaux radars. Les réacteurs sont pourvus de supresseurs infrarouge. La structure de l'appareil est découpé en plusieurs segments, facilitant le remplacement d'une section endommagée plutôt que son rafistolage. De plus près, le blindage extérieur est un arrangement de plusieurs hexagones. Cette structure en nid d'abeille permet d'absorber une partie de l'énergie cinétique d'un tir direct.

La classification du Bougainville est celle d'une Frégate multi-rôle. Elle peut être utilisée pour transporter secrètement de petits contingents de la Navy, habituellement des Assaut Marines, mais son armement lui permet de prendre en embuscade voire d'aborder un vaisseau de ligne ennemi. Cet armement se compose principalement de deux lance-missiles plasma de croisière, ceux-ci exposent à l'impact en plusieurs puissantes détonations thermo-plasmiques, la chaleur faisant fondre les coques des vaisseaux de guerre et pouvant incinérer entièrement un appareil de gabarit moyen.

que la Confrérie contrôle toutes les informations transitant depuis ou vers le système extérieur.

Le Corps d'Exploration, incombant au Deuxième Directeur, a été fondé par le Cardinal Toth peu après la croisade vénusienne. Les Guerriers Sacrés particulièrement brillants peuvent servir pendant dix ans au sein du Corps d'Exploration. Les groupes d'exploration se composent de plusieurs Dreadnoughts, d'un contingent de soldats de l'Inquisition et d'anciennes cartes de navigation établis par les anciens. Ils ont pour consigne de débarrasser toute incursion des Légions et de protéger le réseau de communication - les Feux du Cardinal - qui donneront l'alerte au système intérieur en cas de détection d'un Vaisseau Noir. La politique de la Confrérie veut qu'elle informe la plus proche escadre de sa responsabilité concernant la sécurité du groupe d'exploration qui bénéficie ainsi d'une certaine garantie de protection contre les périls inhérents à de telles missions.

LE CARTEL

Même après la signature du Traité de Heimburg, l'humanité souffrait encore des Premières Guerres corporatistes qui l'avait déchirée, et la division des pouvoirs était encore nécessaire. L'un des points de vue les plus extrêmes voulait que le Cartel n'ait accès à aucun vaisseau de ligne pour faire respecter ses prérogatives. Les Murdoch, alors la famille régnante, appuyèrent lourdement cette restriction afin de protéger Imperial de toute tentative légitime de reconquête des colonies perdues par les autres corporations. Le compromis était donc à l'ordre du jour et le Cartel se vit accorder un accès limité aux vaisseaux destinés à faciliter les assauts planétaires. Seules les Frégates auraient le droit de faire office de barge de débarquement, tandis que les Dreadnoughts seraient prêtés lors des opérations, assurant ainsi que le Cartel ne représenterait par un obstacle pour les mégacorporations. Fatalement, les libertés d'interprétation du terme "faciliter les assauts planétaires" sont telles qu'aujourd'hui le Cartel dispose de Frégates un peu trop polyvalentes au goût de l'état major de la Flotte Imperial.

À la différence des vaisseaux des escadres corporatistes, une Frégate du Cartel ne dispose que d'un équipage réduit : en effet, un Commando de la Mort est trop précieux pour être assigné à l'opération d'une batterie d'armes ou d'un radar. Aussi, généralement seuls les officiers d'un vaisseau sont des Commandos de la Mort. La quasi-totalité des systèmes est contrôlée par une intelligence artificielle de bord connectée aux armes, aux moteurs et aux communications du vaisseau. Bien que sou-

mis aux mêmes problèmes de communication que les Cuirassiers en prenant les ordres au pied de la lettre, ils bénéficient d'une programmation et d'armes supérieures à ce que l'on trouve normalement sur un vaisseau spatial, ce qui rend dangereux toute action d'abordage, même en l'absence de leurs équipages humains.

LES LÉGIONS OBSCURE

Le retour des Légions Obscures dans le système solaire est plus ancien que ne laisse supposer les campagnes d'invasions récentes sur les planètes habitées. Depuis leur défaite à la suite de la croisade vénusienne et aux efforts combinés des mégacorporations de détruire toutes leurs bases planétaires, les Légions Obscures ont dut se replier sur leurs positions dans la ceinture de Kuiper, une zone où cohabitent des millions d'astéroïdes de glace et de roches, dont les plus gros représentants sont de la taille de Pluton. Durant les Mille Ans d'Aparchie, ce qui restait des Légions fut mobilisé à la défense de Néron et les Apôtres durent lentement reconstituer leurs forces et penser leurs plaies.

Les légions Obscures n'ont jamais entretenue une flotte de guerre conséquente. Leur but n'est pas de tenir des positions dans le vide mais de conquérir des mondes. Pour cela, une seule arme a fait ses preuves durant la première incursion des Légions: les Vaisseaux Noirs. Ceux-ci ne sont rien de plus que des astéroïdes capturés dans la ceinture de Kuiper, excavés pour accueillir tous les constituants d'une Citadelle et plusieurs milliers de troupes plus expédiés dans le système solaire intérieure grâce à de grande voiles d'ombres alimentées par la Symétrie Obscure. La tactique appliquée est du reste très simple. Au lieu de s'encombrer d'une flotte pour contrôler une orbite puis procéder ensuite à un assaut planétaire, les Légions Obscures sautent la première phase et tentent directement l'invasion planétaire en faisant passer en force ses Vaisseaux Noirs. Les Apôtres comptent sur l'inertie énorme de l'appareil et ses parois épaisses, dernier vestiges de l'astéroïde, pour traverser sans grand dommages le barrage des défenses planétaires, absorbant une masse de dommage énorme. Leur paroi sont assez épaisses pour encaisser plusieurs détonations nucléaires. Enfin il arrive que les Apôtres trouvent le besoin de faire appel à quelques vaisseaux d'appoint, les vaisseaux perdus, pour mener quelques raids ou convoier des troupes. Mais, ils ont clairement d'autres chats à fouetter que de s'amuser à jouer les pirates de l'espace.

RENCONTRE AU HASARD DU VIDE

Lord Charles Stanley adorait son travail. En tant que capitaine de V.S.S.S. Colossus, il était responsable de l'un des plus luxueux vaisseaux de ligne jamais construits. Il lui était agréable de servir ses concitoyens d'une façon aussi prestigieuse, leur montrant ce que signifiait appartenir à Imperial, c'est à dire la crème de l'élite.

Son rôle de capitaine était purement honorifique. Il n'avait absolument pas à intervenir dans le pilotage de l'appareil. Il laissait ce genre de détails à ceux dont c'était la spécialité. Non, la principale compétence de Stanley était de savoir déléguer son autorité. Il savait sélectionner et recruter les personnes aptes à effectuer le travail. Mieux encore, il parvenait ce faisant à économiser sur le budget. Ses employeurs n'auraient pu rêver mieux.

Ses devoirs se limitaient et la plupart du temps à un court passage sur la passerelle, afin de vérifier auprès de son premier officier et quartier-maître Graham Brunton que tout était en ordre. Il fallait ensuite faire son apparition obligée à chaque repas, échanger des propos insignifiants avec les heureux élus parvenus à décrocher une des prestigieuses invitation à dîner à sa table. Hormis cela, il y avait encore les occasionnelles visites, et c'était tout. Une vie tranquille, en définitive.

La paresse engendrée par ce type d'existence était son seul véritable inconvénient. Pour tout dire, Stanley avait pris quelques kilos depuis qu'il occupait le poste de capitaine du Colossus. Il était largement au-dessus de son poids de combat, n'ayant pas été au feu depuis son bref séjour dans les forces de défense, il y avait de ça presque vingt ans.

C'est probablement pourquoi ce fut si difficile pour lui d'être appelé à prendre une décision de chef pour la première fois de sa carrière.

Lorsque le vaisseau des Légions Obscures s'était inscrit sur le radar Colossus, l'opératrice avait d'abord pensé qu'un astéroïde s'était, d'une manière ou d'une autre, détaché de l'archipel pour entamer une longue route solitaire vers le soleil. Mais quand il fut plus proche, elle commença à remettre en doute sa première estimation. Elle grimpa donc dans le nid-de-pie et braqua le télescope du vaisseau dans la direction où elle espérait trouver un énorme bloc rocheux.

À sa grande déconvenue, c'était un vaisseau, un vaisseau particulièrement sombre, progressant tous feux éteints. Elle redescendit sur la passerelle et alerta les autres. Au début personne ne la crut. Aucun engin ne devait être croisé à ce stade de la route du Colossus. Ils vérifièrent l'heure pour s'en assurer. Pourtant, la chose était là, et s'approchait rapidement.

Brunton accompagna l'opératrice radar dans le nid-de-pie et regarda dans le télescope. Le vaisseau des légions Obscures se découpait, immense et bardé de pointes, dans l'objectif. Il n'y avait aucun doute quant à sa nature. Dernièrement plusieurs astronefs avaient mystérieusement disparus sur cette route sans laisser la moindre trace. Il semblait que le Colossus venait de mettre le doigt sur la source du problème.

Brunton appela immédiatement lord Stanley dans le nid-de-pie. À son arrivée sur place, Brunton et l'opératrice étaient partis, ayant regagné la passerelle pour aider à exécuter toute manœuvre d'évitement qu'il pourrait ordonner. Avant de regarder dans le télescope, il dit à Brunton par l'intercom de bord : "Je suis convaincu que cette chose ne nous causera aucune difficulté, quoi que ce puisse être. Attendez mes ordres avant d'entamer une quelconque trajectoire de fuite."

"Mais, monsieur," protesta Brunton, le désespoir éraillant sa voix généralement claire de ténor, "et si..."

"Pas d'impertinences, Brunton !" rugit Stanley. Ces derniers temps, ils avait commencé à se rendre compte de son rôle d'homme de paille et n'appréciait pas ça du tout. L'équipage l'avait remarqué et envisageait sérieusement de réclamer sa destitution à l'issue du voyage. Ce qu'il dit ensuite trancha la question.

"Je suis encore le capitaine de ce vaisseau. Vous ne ferez rien sans mon ordre. Si vous passez outre, je vous fais fusiller avec toute la passerelle. C'est bien compris ?"

"Oui, monsieur", répliqua humblement Brunton. À cet instant précis les agents de la sécurité placés sous l'autorité directe de Stanley firent leur apparition, l'Aggressor à leur côté s'exprimant de façon plus éloquent que les divagations du capitaine.

Certain, cette fois, que tout se déroulerait sans surprise, Lord Stanley se pencha sur le télescope. Et il vit le vaisseau des Légions Obscures vaste comme une lune. C'était la plus horrible chose qu'il lui ait jamais été donné de contempler, anguleuse et toute hérissée de pointes, traversée de trouées qui se tordaient selon des angles insensés, grotesque parodie d'aérodynamisme. À travers les hublots, il aperçut ce qui lui sembla être des hommes en proie à des tortures indicibles. Ce spectacle faillit le faire défaillir.

Mais quand il bascula légèrement le télescope vers la droite, il vit ce qui tenait lieu de passerelle sur cette chose. Là, debout dans le vide de l'espace, se tenait la silhouette noueuse d'un Népharite de la couleur du sang, adressant un ricanement démentiel à une voile en lambeau, comme si c'était ce rire qui faisait avancer le vaisseau.

L'ordre d'entamer une trajectoire de fuite ne vint jamais, pas plus d'ailleurs que l'attaque redoutée. Le personnel de la passerelle frappé de stupeur regarda la masse fantomatique les dépasser, poursuivant sa route insondable vers le soleil. Quand elle commença à s'éloigner, Brunton et deux agents de la sécurité montèrent dans le nid-de-pie pour voir ce qui s'était passé.

Lord Stanley était couché sur le télescope, foudroyé par une attaque, l'ordre de prendre la fuite à jamais figé sur ses lèvres.

LES VAISSEAUX PERDUS

Qui peut dire comment de telles abominations ont été amenées à exister ? D'aucuns prétendent qu'un équipage se sacrifiant aux Apôtres peut gagner l'immortalité au prix d'une servitude dans les Légions Obscures. D'autres pensent qu'il existe des vaisseaux maudits, damnés pour des actes trop odieux pour être relatés. Ceux qui connaissent ces choses-là pensent que les vaisseaux perdus sont des appareils disparus depuis plus d'un millénaire, avant de réapparaître, dirigé par un équipage des Légions Obscures.

Les histoires parlant de vaisseaux perdus remontent à seulement quelques décennies, lorsque le retour des Légions Obscures n'était encore qu'un murmure. Ces vaisseaux ne sont souvent que de simples apparitions, se manifestant pour semer la terreur dans un secteur avant de disparaître soudainement, sans laisser de traces tangibles de leur présence. Les astrodocks des Gallaghers étaient, dit-on, la proie de régulières apparitions de ce type avant leur destruction par les Légions Obscures il y a de cela quelques années. La légende raconte que l'apparition prenait la forme d'un antique Dreadnought entouré de flammes, tournant autour des docks en suppliant de le laisser accoster.

Les libres-marchands échangent régulièrement des rumeurs sur d'éventuels vaisseaux perdus qui parcourraient le vide. Ils voient ces phénomènes comme des parodies difformes de bâtiments ordinaires mais aussi comme des épaves de vaisseaux depuis longtemps détruits. Des histoires courent sur des navires perdus poursuivant leur proie jusqu'à leur destination. Ces mythes ont donné naissance à la théorie selon laquelle les vaisseaux perdus ne peuvent parcourir le vide que dans le sillage d'un autre appareil, et que sans cela ils restent emprisonnés dans une dimension immatérielle. Bien entendu, aucune preuve fiable ne vient étayer cette thèse.

Bien que la plupart des histoires de vaisseaux perdus les décrivent comme des chasseurs solitaires, des Hérétiques capturés ont confessé, après interrogatoire, qu'il était possible de lier un vaisseau avec une entité issue d'un autre plan d'existence grâce à la Symétrie Obscure. En temps normal, une entité extérieure ne peut demeurer dans le monde matériel que peu de temps, et elle finit toujours par voir ses pouvoirs diminuer avant de dépérir et de retourner là d'où elle vient. Or, ceci peut être empêché par une incarnation dans un objet. Ce genre de procédé relève de la nécrotechnologie, mais il est évident qu'un vaisseau spatial accorderait à une entité une stabilité et des pouvoirs accrus. Il est de même évident que les Népharites n'hésitent pas à renforcer leurs flottes avec de telles abominations.

Les apparitions de vaisseaux perdus semblent coïncider avec le retour des Légions Obscures. Si ce lien est vérifié, la Confrérie a du souci à se faire puisqu'il implique une augmentation drastique de l'activité de la Symétrie Obscure, un niveau atteint seulement lorsque le Premier Scaeu de Répulsion avait été brisé jadis.