

STARGLIDER 2

DOSSIER DES INSTRUCTIONS DE LA MISSION

NOTE :

Jaysan, Katra et Agro, j'ai réalisé le dossier suivant afin de vous aider dans la plus hasardeuse et dangereuse des missions.

Je ne peux vous dire à quel point cette mission est vitale : si vous réussissez, l'avancée des forces maléfiques dans notre galaxie sera renversée pour de nombreuses années, et le peuple du Système Solice sera libéré de l'occupation Egronienne. Cependant, si vous échouez, la planète Novénia sera détruite, et la puissance des machines militaires Egroniennes s'étendra, dévorant planète après planète, système solaire après système solaire, son avidité de domination et de destruction ne connaissant pas de limites.

Le test improvisé final de l'*Icarus* est maintenant complet : la Conduite Stellaire a été installée et le vaisseau a été dépouillé de tous les poids inutiles. Nous avons envoyé des messages sub-etha à tous les Dépôts de Service dans le Système Solice, et nous ne pouvons qu'espérer qu'ils les ont reçus.

Aussi longtemps que nos satellites-espions ne seront pas détectés, nous tenterons de vous transmettre des rapports mis à jour concernant les mouvements Egroniens dans le système.

Nous sommes à présent certains que les Egroniens construisent un puissant projecteur de rayons sur chacune des sept lunes de Millway, et qu'ils vont les utiliser pour protéger une énorme station spatiale durant sa construction. C'est cette station spatiale qui sera dirigée contre Novénia, à moins que vous puissiez la détruire en premier.

J'espère vous féliciter à votre retour.

Axle Handrel

Président du Conseil Novénian.

LE SYSTEME SOLICE

Un bref rappel par Ramnic Yathnuc, Astronome en Chef de la planète Candour.

Solice est le système solaire le plus proche de celui de Novénia. Il est constitué de cinq planètes, dont certaines possèdent des lunes en orbite. Il y a également une large et périlleuse ceinture d'astéroïdes de méthane située entre les planètes Apogée et Millway.

J'ai fourni une brève description de chaque planète, et de leurs lunes respectives, dans l'ordre de leur proximité par rapport à Solice. Les informations concernant la présence des Egroniens sont basées sur les données que nous ont envoyés nos satellites de reconnaissance cachés à l'intérieur du champ d'astéroïdes, mais je crois que des rapports mis à jour régulièrement seront directement transmis à l'*Icarus* sur une fréquence de base.

Il est intéressant de noter que les satellites ont remarqué de fréquentes activités d'une nature irrégulière entre de nombreuses planètes et lunes. On pense qu'un grand nombre de cargos de pirates de l'espace et de chasseurs de primes se sont infiltrés dans la zone, espérant trouver de riches exploitations dans les restes de la civilisation Apogéenne, aussi bien que des minerais et des équipements dans les mines et usines des autres planètes. Ces maraudeurs n'ont prêté allégeance à aucun drapeau, et il est probable qu'ils attaqueront et détruiront tout vaisseau spatial qui leur semblerait particulièrement curieux à l'intérieur de leur zone d'opérations, ou du moins qu'ils utiliseront leur très instable rayon téléporteur Télétrac pour vider de son contenu la soute de votre cargo.

DANTE

Couleur :	Rouge
Gravité :	Très faible
Diamètre :	262 144 unités spatiales
Distance à Solice :	3 102 000 unités spatiales
Présence Egronienne :	Faible force d'occupation

La planète la plus proche de Solice est Dante : un rocher brûlé inhospitalier, naturellement radioactif, couvert de dangereux volcans cracheurs de lave et lâchant des émissions de gaz géoplasmiques.

La faune de Dante est une bizarre collection de créatures, la plupart ayant muté en de grotesques parodies des formes de vie évoluées habituelles. Combinée avec une petite grappe d'escadrons d'occupation Egroniens, la plupart étant les Marcheurs et les Ecrabouilleurs lourdement armés, ceci fait de Dante un des plus inhospitaliers ports d'attache pour tous, sauf pour les plus désespérés ou curieux des vaisseaux.

VISTA

Couleur :	Bleue
Gravité :	Faible
Diamètre :	248 690 unités spatiales
Distance à Solice :	4 084 500 unités spatiales
Présence Egronienne :	Minime

Deuxième en partant de Solice, se trouve la calme et sereine planète Vista. Couverte de marais sans fin et d'un ciel bleu sans nuages, la vie sur Vista ne présente qu'une petite ressemblance avec celle, agitée, qu'on trouve sur Dante. Cependant, Vista est encore assez proche de Solice pour qu'une variété d'êtres étranges et merveilleux puissent vivre dans un état assez proche d'une extrême mutation.

Il est intéressant de remarquer la présence de lignes de puissance abandonnées par une précédente expédition venant de Broadway, une des lunes de Millway. Elles sont similaires à celles trouvées sur la planète Apogée, bien qu'elles puissent avoir des dysfonctionnements dus à leur âge.

APOGEE

Couleur :	Grise
Lunes :	Enos et Castron
Gravité :	Moyenne
Diamètre :	524 288 unités spatiales
Distance à Solice :	7 815 700 unités spatiales
Présence Egronienne :	Domination complète

La planète suivante en partant de Solice est Apogée, la planète principale du système solaire.

Autrefois une planète prospère et indépendante, Apogée est maintenant la base politique et économique principale pour les forces d'occupation Egroniennes dans le système de Solice (notez que la principale force militaire reste sur Aldos, la planète la plus éloignée).

Apogée est à présent une désolation stérile, un exemple tiré d'un manuel de l'indulgence et des excès Egroniens. La pollution et les radiations ont détruit toutes les formes de vie naturelles sur Apogée, laissant une terre de rochers incandescents et de mares de déchets industriels.

Le réseau de tunnels est d'un grand intérêt : il fut creusé à travers Apogée pour offrir à la population un transport rapide, économique et écologiquement acceptable.

LES LUNES JUMELLES D'APOGEE :

ENOS

Couleur :	Gris clair
Gravité :	Très faible
Diamètre :	131 072 unités spatiales
Distance à Apogée :	495 677 unités spatiales
Présence Egronienne :	Forte

La première lune d'Apogée, Enos, est peut-être encore plus ravagée par la flotte Egronienne que sa planète-mère. Largement similaire à Apogée en termes d'environnement, Enos a peu à offrir au visiteur, à moins qu'il soit un collecteur de déchets Egroniens licencié, ou un pilote stellaire suicidaire cherchant à perdre un combat contre une grosse pièce de la machinerie Egronienne.

Bien qu'Enos soit à présent dépourvue de formes de vie intelligentes, elle était autrefois presque entièrement couverte par une dense forêt pétrifiée, vestige de ce qui filtre à travers la surface cicatrisée de la lune. Le nombre d'arbres restants est en déclin, car les entrepreneurs et les chasseurs de primes pillent la forêt pour vendre des échantillons arborifères aux collectionneurs d'arbres à travers la galaxie.

CASTRON

Couleur :	Gris foncé
Gravité :	Très faible
Diamètre :	147 456 unités spatiales
Distance à Apogée :	698 305 unités spatiales
Présence Egronienne :	Forte

Seconde lune d'Apogée, Castron est l'un des plus intéressants morceaux de rocher jamais formé dans le Big Bang : au lieu d'un cœur solide ou en fusion, il est presque entièrement constitué de cristaux de sucre serrés.

Castron était autrefois la maison de l'objet le plus populaire confectionné dans l'univers connu : la Castrobarre. Les habitants des étendues désertes et ravagées par les armes Egroniennes étaient alors fiers des ventes massives de Castrobarres à travers la galaxie, concurrencées uniquement par les produits de la lointaine planète Mars dans la galaxie Milky-Way.

Avant l'occupation Egronienne, les choix de carrière pour ceux qui quittaient l'école étaient assez simples : soit ils allaient travailler dans les usines de Castrobarre, soit ils devenaient dentistes.

Castron possède une installation moderne de lignes de puissance Egroniennes super-efficaces, qui devrait convenir parfaitement pour le ravitaillement en carburant utilisé par la plupart des vaisseaux Novéniens, et un grand réseau de tunnels souterrains.

MILLWAY

Couleur : Rouge sombre
Gravité : Très forte
Diamètre : 1 048 576 unités spatiales
Distance à Solice : 12 209 168 unités spatiales
Présence Egronienne : Très forte, patrouilles à haute altitude.

Millway est la quatrième planète depuis Solice, et est la seule géante gazeuse dans le système. On la remarque à ses sept lunes identiques. La couleur rouge sombre de la surface est le résultat des tourbillons de méthane, d'hydrogène et d'ammoniaque de l'atmosphère.

Bien qu'il ne soit pas possible d'atterrir sur Millway (elle n'a pas de surface proprement dite, et voler trop près des couches de gaz peut être fatal), on peut trouver des Baleines de l'Espace ainsi que d'autres créatures étranges et merveilleuses en train de dériver dans les couches supérieures de l'atmosphère.

LES SEPT LUNES DE MILLWAY :

BROADWAY, APEX, ESPRIT, QUESTA, WESTMERE, SYNAPSE & WACKFUNK

Couleur : Rouge sombre
Gravité : Très forte
Diamètre : 65 530 unités spatiales env.
Distance à Millway : 987 654 unités spatiales
Présence Egronienne : Très forte

Les sept lunes de Millway sont d'une importance primordiale : elles possèdent toutes des propriétés magnétiques étranges et inhabituelles, et c'est cette particularité qui semble avoir attiré la flotte Egronienne dans le système Solice. Toutes sont des borbiers désertiques de méthane, froids et sans vie, peuplés principalement par les équipes de recherche scientifique dont le passe-temps favori est de s'emparer des rapides voitures à propulsion Egroniennes "Emma 2" et de les conduire de façon téméraire sur toute la surface de la lune, en attendant la fin de leurs expériences. Ce passe-temps a été quelque peu gêné par l'arrivée récente de quelques millions de tonnes d'équipement de construction Egronien, ainsi que par quelques millions de travailleurs Egroniens mal payés.

La présence Egronienne est une très mauvaise nouvelle pour le Professeur Halsen Taymar, l'éminent expert en munitions nucléaires, qui dirige une équipe de recherche sur Broadway.

De récents rapports indiquent qu'il y a maintenant une activité encore plus intense sur toutes les lunes, et des trains spatiaux Egroniens semblent transporter régulièrement de grandes quantités de matériaux raffinés vers chaque lune.

ALDOS

Couleur :	Bleu moyen
Gravité :	Extrêmement faible
Diamètre :	147 456 unités spatiales
Distance à Solice :	16 225 190 unités spatiales
Présence Egronienne :	Très forte

Cinquième planète, la plus éloignée du soleil, Aldos est froide et misérable. Comme elle est la plus proche de l'endroit où nous pensons que les Egroniens construisent leur station spatiale, elle a la plus forte présence militaire Egronienne de toutes les planètes.

L'approche des Egroniens envers l'écologie et la préservation rurale est aussi précautionneuse que d'habitude : presque toutes les parties accessibles de la planète sont couvertes de déchets nucléaires et de pollution. Les seuls vestiges visibles d'une vie terrestre sur Aldos sont les étranges lignes parallèles qui furent probablement creusées dans la surface de la planète il y a des millions d'années, pour marquer la position du soleil à certains moments de l'année.

LA LUNE SOLITAIRE D'ALDOS:

Q-BETA

Couleur :	Bleu pâle
Gravité :	Extrêmement faible
Diamètre :	131 072 unités spatiales
Distance à Aldos :	298 440 unités spatiales
Présence Egronienne :	Absolue

Q-Bêta (Bête Etrange, comme elle est connue sur Apogée) est aussi froide et nauséabonde que sa planète-mère Aldos. Chose inhabituelle pour une lune, de récentes lectures de sondes à neutrons montrent une étrange lune jaune en orbite autour de Q-Bêta, bien que les sondes utilisant des radiotélescopes en dénie l'existence. Ces étranges lectures nécessitent une étude approfondie, mais faites attention.

LES RESEAUX DE TUNNELS DANS LE SYSTEME SOLICE

La plupart des lunes et des planètes qu'on trouve dans le système Solice comprennent un grand réseau de tunnels du modèle d'Apogée. Le réseau principal est, bien sûr, situé sur Apogée elle-même. Un système de tunnels similaire fut aussi construit sous la lune Castron, aussi bien que sous les lunes de Millway.

Ces réseaux de tunnels furent prévus pour permettre un transport rapide, sûr, efficace et non-polluant, et jusqu'à l'occupation Egronienne, ils étaient utilisés par des millions de citoyens chaque jour.

Ces réseaux étaient prévus pour le transport contrôlé par ordinateur de véhicules qui voyageaient profondément sous la surface, suivant une route pré-définie parmi l'immense matrice de jonctions et de communications. Piloter un vaisseau à travers ces tunnels sans l'aide du Système de Navigation Souterrain peut se révéler assez difficile, car toutes les sections des tunnels se ressemblent, et car vous pourriez traverser des barrières d'énergie défensives et des portes à diaphragme. Un autre problème est l'immense tourbillon magnétique utilisé pour garder les vaisseaux au centre des tunnels : sa décharge limite considérablement votre puissance.

Il y a seulement trois sections de tunnels qui diffèrent des larges cylindres de métal :

1. JONCTIONS ET COMMUNICATIONS

Les jonctions sont les endroits où un choix de deux directions est possible : une bifurcation à droite ou à gauche. Comme de nombreux réseaux de tunnels consistent en des anneaux concentriques, il est important de noter votre position, et d'essayer de ne pas faire de brusques crochets sur votre route précédente. Cependant, vous pouvez faire demi-tour en n'importe quel endroit des tunnels.

2. SORTIES DES TUNNELS

Les sorties peuvent être facilement reconnues par leurs larges marques colorées. Quand vous entrez dans un tunnel, il est utile de noter vos coordonnées au cas où vous voudriez le quitter par la même sortie.

Quand vous quittez un réseau de tunnels, soyez sûr de réduire votre vitesse, car la force d'expulsion du tunnel pourrait bien lancer votre vaisseau dans l'atmosphère supérieure, ou même dans l'espace.

3. DEPOTS DE SERVICE

La plupart des sections de réseaux de tunnels contiennent des Dépôts de Service : de grands hangars rectangulaires, construits pour fournir entretien et facilités de réparation aux véhicules voyageant à travers les tunnels. Depuis l'occupation Egronienne, les réseaux de tunnels et leurs habitants sont devenus les seules populations survivantes, et de nombreux dépôts ont formé de petits groupes de résistance, sabotant les machines de guerre Egroniennes aussi souvent que possible.

Les techniciens des dépôts souterrains sont devenus très performants dans la fabrication d'armes, comprenant les rayons laser à particules et les armes incendiaires de force variable, et ils devraient être capables de réparer tous les dommages survenus à votre vaisseau.

C'est dans ces dépôts que vous pourrez échanger des objets contre des services, si les habitants du dépôt refusent de vous offrir leurs services gratuitement.

LE VAISSEAU DE PATROUILLE ICARUS

INTRODUCTION PAR KARL DRAGGON

Cinq ans avant l'invasion de Novénia par les Egroniens, les Industries Draggon commencèrent à travailler sur un immense projet de recherche et de développement pour créer et construire un successeur au Médusa IV, le populaire vaisseau de police. Plutôt que de modifier une fois de plus le design du Médusa IV, nous décidâmes de recommencer à zéro et de développer une nouvelle génération de vaisseaux de patrouille, incorporant les toutes dernières avancées techniques en matière d'armes et de contrôle de navigation.

Le vaisseau n'en était encore qu'à quatre mois des tests en vol quand les Egroniens attaquèrent, rasant nos laboratoires d'essais comme la plupart des zones urbaines de Novénia.

Heureusement, la majorité des membres de l'équipe de développement survécut à l'invasion, cachés dans des bunkers souterrains, et une fois que les Egroniens eurent été repoussés par la résistance Novénienne, le travail sur le projet continua. Trois mois plus tard, le premier vol du Vaisseau Universel de Reconnaissance et de Combat Interplanétaires, *Icarus* en abrégé, eut lieu dans les vastes déserts du côté sud de la planète.

SPECIFICATIONS TECHNIQUES D'ICARUS

Moteurs à Plasma et Vitesse Stellaire

Icarus est propulsé par la dernière génération de Moteurs à Plasma à hautes performances, dont le système d'utilisation contrôlé par ordinateur vérifie que l'énergie utilisée est directement proportionnelle à la puissance.

Vitesse maximum sur une planète : 24 000 unités spatiales par seconde (estimation)

Vitesse maximum dans l'espace : 200 000 unités spatiales par seconde (estimation)

Ces deux valeurs sont données pour un vaisseau vide.

Les Industries Draggon ont davantage développé les moteurs à plasma avec la coopération des ingénieurs de la planète Cosworth, afin d'incorporer, grâce à une seizième chambre remplie de neutrons, un propulseur d'énergie latente semi-automatique révolutionnaire connu sous le nom de Conduite Stellaire.

La Conduite Stellaire, assez simplement, permet à *Icarus* de voyager à plus de huit fois sa vitesse terrestre maximum, en opérant à l'extérieur des forces gravitationnelles des planètes, sans les effets de dépense d'énergie de la propulsion militaire (Afterburn).

Pour utiliser la Conduite Stellaire, amenez *Icarus* à sa vitesse maximale, et sélectionnez le mode Conduite Stellaire. Le moteur à plasma se charge quelques secondes, puis active la Conduite Stellaire : l'effet de cette action est le brouillage de la poussière spatiale qui frappe le vaisseau.

Notez que si *Icarus* réduit suffisamment sa vitesse, ou s'il entre en collision avec un objet (comme un autre vaisseau, ou un astéroïde), la Conduite Stellaire se désactivera automatiquement.

Boucliers d'Absorption d'Énergie

Étant un vaisseau de patrouille de la police, *Icarus* a été prévu pour résister à des tirs de formes de vie agressives qui pourraient être impliquées dans des actes d'agression civile, et l'incorporation du dernier modèle des boucliers d'absorption d'énergie Valium Dynamics Inc., avec leur système de renouvellement des cellules Hi-Lev™, assurera que *Icarus* ne subisse aucun dommage, même du plus déterminé et du mieux armé des fauteurs de troubles.

Les boucliers sont une excellente protection contre les lasers ennemis et les autres armes de puissance faible et moyenne, et résisteront même à une collision directe avec n'importe quel vaisseau, bien que cela diminuera sévèrement les réserves d'énergie des boucliers.

Interface d'Extension et Système d'Armement

Probablement la plus importante caractéristique de *Icarus*, l'inclusion d'une interface d'extension standardisée dans toute la galaxie (PicoChannel) permet d'attacher et d'utiliser facilement un grand nombre de modules

d'augmentation des armes et du système de contrôle. L'*Icarus* supporte jusqu'à cinq armes compatibles PicoChannel, et elles sont disponibles dans les dépôts et sur une grande palette de mondes.

1. Lasers Plasma à Gaz

Le port PicoChannel numéro un est rempli avec des lasers plasma à gaz standards. Ces lasers à double rayon sont d'une variété à haute intensité de perçage d'armure, utilisables pour l'attaque contre la plupart des cibles faiblement protégées. Une cellule de laser fonctionnant parfaitement tirera approximativement 250 fois avant qu'elle ait besoin d'être rechargée.

2. Cuboïdes de Déchirure Temporelle

Le port numéro 2 est réservé pour les cubes énergétiques de déchirure temporelle. Ces appareils étonnants sont de petits ordinateurs logés dans des cubes compacts. Pour expliquer le plus simplement possible leur fonctionnement, l'ordinateur contrôle une chambre électromagnétique qui peut conserver une période de temps donnée. Quand la porte de la chambre est ouverte ou détruite, tout ce qui se trouve à proximité immédiate du cube est attrapé, puis projeté arbitrairement en arrière dans le temps (disons une seconde plus tôt), ce qui a pour effet de faire entrer en collision les objets en mouvement avec leurs clones temporels. Cet appareil remarquable fut développé par le Professeur Halsen Taymar comme un projet pratique pour son PhD, et son utilisation fut systématiquement refusée par tous les membres de la Fédération des Mondes Libres, après que Taymar ait démontré son pouvoir en emprisonnant toute la distribution de son soap-opéra préféré dans un cycle d'une semaine de temps altéré à l'infini. Ce fait eut un grand nombre d'effets secondaires : on donna au Professeur Taymar un travail à la tête d'une équipe de recherche sur les armes sophistiquées, sur Broadway, et le déroulement du soap-opéra fut altéré par les cubes de déchirure temporelle, à tel point que la vedette découvrit qu'elle était actuellement sa propre grand-mère. L'audimat atteignit des sommets jusque-là inexplorés, et personne ne remarqua que l'épisode suivant était le même que le précédent. Certains pourraient faire remarquer que, de toutes façons, c'était déjà le cas avant. Si vous pouvez localiser l'équipe de recherche du Professeur Taymar, elle devrait pouvoir vous fournir le lanceur de cuboïdes, un appareil qui fonctionne directement avec les cellules laser, vous permettant d'utiliser les cubes en plus de vos lasers plasma à gaz (bien qu'ils usent à peu près deux fois plus d'énergie).

3. Missiles Tire et Fuis

Le troisième port PicoChannel est prévu pour les rampes de missiles à tête chercheuse guidés par un ordinateur de visée intelligente, connu sous le nom de système de missiles Fire and Flee (F&F). Ces missiles sont très puissants, et sont capables de détruire à peu près tout, sauf les objets protégés par des boucliers à Neutrons (comme les entrées des tunnels). Une fois activé, le système d'ordinateur F&F entre dans le Mode d'Identification de la Cible, et scanne tous les objets à portée qui passent derrière la mire en forme de croix. Si un objet est identifié, la mire secondaire de ciblage est activée, et elle suit la cible aussi longtemps qu'elle reste à portée visuelle de l'*Icarus*. Si la première mire rencontre une cible plus évidente, la seconde mire s'y accordera. Le système de ciblage n'est qu'une aide pour trouver une cible. C'est au pilote de lancer le missile en appuyant sur le bouton de feu. Une fois que le missile est relâché, ses circuits chercheurs essaieront de le guider vers sa cible pré-définie, en prenant la meilleure trajectoire. Les missiles F&F peuvent être obtenus dans certains des Dépôts de Service avancés technologiquement, et l'*Icarus* est capable de transporter la rampe de lancement, le système de ciblage, et jusqu'à quatre missiles F&F en même temps.

4. Bombes Rebondissantes

Le quatrième port de l'extension PicoChannel est réservé à la bombe rebondissante "Blagueuse" : un appareil extraordinaire qui est lancé depuis le haut ou le bas de l'*Icarus*, et qui tourne en l'air afin que lorsqu'elle touche le sol, elle rebondisse et continue sur sa trajectoire jusqu'à ce qu'elle entre en contact avec une cible, ou que son enveloppe extérieure soit détruite, auquel cas elle explose. Cependant, si elle est lancée dans l'espace, elle tombera simplement dans le vide. Les Blagueuses sont extrêmement puissantes, leur enveloppe intérieure contenant un explosif de contact MMF hautement comprimé : la plus puissante charge non-nucléaire jamais construite. Elles peuvent pénétrer à travers tous les boucliers et défenses, à l'exception d'un champ projecteur de rayons à sources multiples (comme celui construit pour protéger la Station Spatiale Egronienne), bien qu'elle soit capable de détruire le projecteur de rayons lui-même. La soute à bombes de l'*Icarus* peut contenir un maximum de quatre Blagueuses, et elles sont disponibles dans les Dépôts de Service du plus haut niveau technique.

5. Bombe à Neutrons

Le cinquième et dernier port PicoChannel a été assigné à l'arme ultime : la bombe à Neutrons. Avec l'intensité d'une centaine de soleils, elle est la seule arme qui soit assez puissante pour détruire la Station Spatiale

Egronienne et préserver l'avenir de Novénia. Le seul homme dans la galaxie qui ait les compétences techniques pour créer et construire la bombe à Neutrons est le Professeur Halsen Taymar, l'éminent physicien nucléaire et le créateur des célèbres Cuboïdes de Déchirure Temporelle. L'*Icarus* a été spécialement modifié pour recevoir la bombe, et il a été construit avec un champ de verrouillage de proximité Forslook pour permettre à la bombe d'être descendue de la soute et de rester sous le vaisseau jusqu'à ce qu'elle soit tirée. Le Forslook maintiendra la bombe à une petite distance de l'*Icarus* pour éviter une détonation accidentelle, et altèrera la maniabilité de l'appareil. Il comprend aussi une version spéciale du système de guidage des missiles F&F, avec nos empreintes de reconnaissance des anneaux MagnaFlux de la station spatiale imprimée sur ses circuits visuels.

Veuillez noter que la bombe à Neutrons peut TOUT détruire sous l'impact, alors soyez sûr d'avoir votre cible à portée avant de la lancer, et éloignez-vous de la zone d'explosion dès que la bombe a été relâchée. Si vous souhaitez vérifier qu'elle a atteint sa cible, sélectionnez l'option vue arrière. Et souvenez-vous : utilisez le Forslook.

Rayon tracteur

La plupart du temps de développement passé sur l'*Icarus* a été utilisé sur la création et le test d'un Rayon Tracteur révolutionnaire, avec identification et verrouillage, qui est contrôlé par le dernier système d'ordinateur Piers-2 de chez Imperial Business Machine.

Assez simplement, ce système vous permet de pointer la mire de ciblage sur un objet, par exemple un caisse de cargaison, et de sélectionner le rayon tracteur. L'ordinateur analysera et tentera d'identifier la cible et, s'il réussit, lancera un rayon tracteur sur l'objet.

Le champ énergétique du rayon enveloppe l'objet et, une fois sous contrôle, vous permet de le faire tourner, afin de l'examiner (ce qui est pratique avec les marchandises inflammables). Vous pouvez alors raccourcir le rayon vers l'*Icarus*, en ramenant l'objet avec lui pour finalement le téléporter à bord, ou presser à nouveau la touche du rayon tracteur pour déverrouiller la cible.

Le Rayon Tracteur possède certaines limitations évidentes. Premièrement, il ne peut manipuler que des objets qui ne sont pas fixés sur le sol (comme des bâtiments avec des fondations). Deuxièmement, il ne peut pas contenir d'objets dont la masse est supérieure à celle de l'*Icarus*.

Soute à Marchandises

Bien qu'elle ne soit pas prévue à l'origine pour le transport d'importantes quantités de marchandises, *Icarus* a néanmoins été prévu pour loger trois objets de fabrication non-militaire (comme c'est le cas d'armes de réserve compatibles PicoChannel).

Les objets qui ont été capturés avec succès en utilisant le Rayon Tracteur sont stockés dans la soute à marchandises. Vous pouvez avoir accès à l'inventaire, donner des objets aux Chefs de Dépôt, ou abandonner les marchandises dans l'espace si vous n'en voulez pas.

Système d'Analyse Visuelle

Un dérivé évident du développement de l'ordinateur d'identification Piers-2, incorporé dans le système du Rayon Tracteur, est la capacité d'analyse et d'identification des objets.

Une fois qu'un objet a été localisé avec la mire en forme de croix, l'ordinateur tentera de faire correspondre les données visuelles avec celles contenues dans ses mémoires. Si l'objet est correctement identifié, son nom sera affiché sur la barre de messages ; sinon, vous serez informé qu'aucun enregistrement n'a été trouvé.

Système d'Analyse Sonore

Comme l'analyse visuelle d'objets, l'ordinateur installé à bord de l'*Icarus* comprend un analyseur de spectre sonore, qui échantillonnera les vagues sonores reçues et essaiera de les faire correspondre avec des passages sonores contenus dans ses mémoires.

Ce système reste inactif jusqu'à ce qu'il reconnaisse un son à proximité de l'*Icarus* : il peut alors être sélectionné.

Processeur de Rapport

Tout au long de la mission, l'*Icarus* recevra des rapports mis à jour par nos satellites-espions placés au coeur de la ceinture d'astéroïdes. Ces communications contiendront des informations concernant l'état actuel du

projecteur de rayons, de la station spatiale, et des rapports de nos espions passifs cachés parmi la force de construction Egronienne (les équipes de construction Egroniennes sont si mal payées que nous pouvons acheter des informations aux travailleurs les plus déloyaux).

Le dernier rapport peut être rappelé à tout instant en sélectionnant le processeur de Rapport.

RAVITAILLEMENT DE L'ICARUS

L'*Icarus* est un vaisseau très facilement adaptable, et cette flexibilité est vraie pour tous les aspects opérationnels du vaisseau, comme lorsqu'il refait le plein des moteurs à plasma, et recharge ses boucliers énergétiques et ses lasers. Le système d'induction d'énergie a été prévu pour utiliser à peu près toute source de puissance naturelle ou artificielle.

Le vaisseau peut se ravitailler lui-même en utilisant certaines procédures éprouvées, bien qu'on puisse sûrement trouver de nombreuses autres techniques d'absorption d'énergie à travers la galaxie. Seules les cinq suivantes sont connues pour être plus ou moins praticables :

1. Ravitaillement par Induction des Lignes de Puissance

La forme standard de ravitaillement par induction, réalisée pour la première fois avec le vaisseau AGAV modifié durant l'invasion de Novénia. Cette procédure a été considérablement affinée depuis, pour avoir l'avantage de pouvoir utiliser les lignes de puissance à rayons Tesla, qu'on peut trouver à travers le Système Solice.

Pour recharger votre moteur à plasma, vos boucliers énergétiques et vos cellules laser, pilotez l'*Icarus* à travers les rayons Tesla qui jaillissent entre les pylônes des lignes de puissance. Restez aussi près des rayons que possible, sans entrer en collision avec les pylônes : les pilotes adroits volent à l'envers sur toute la longueur des lignes de puissance, et ainsi évitent les pylônes.

Le pourcentage d'induction est proportionnel à votre vitesse, alors volez aussi vite que possible.

2. Ravitaillement par Emissions Géoplasmiques

La planète Dante, en dépit d'être un endroit infernal et désagréable, a peu à offrir au plus audacieux des explorateurs. Mais si vous êtes suffisamment chanceux pour subir une émission de gaz géoplasmiques tout contre votre vaisseau, elle peut grandement augmenter les réserves de vos moteurs à plasma, de vos boucliers et de vos lasers.

3. Ravitaillement par Émission Volcanique

Le ravitaillement en vol au-dessus d'un volcan est peut-être un peu plus lucratif, bien que réservé aux pilotes expérimentés. Les cratères au sommet des volcans, étroits et dangereux, déversent un jet continu de rochers en fusion et de gaz explosifs brûlants. Le ravitaillement peut être réalisé en se plaçant dans le sillage de ces gaz, et ils sont les plus forts juste au-dessus du cratère.

Cependant, soyez sûr d'éviter les jets de rochers, car ils détruiront rapidement votre vaisseau si vous vous stationnez à basse altitude. La méthode la plus sûre (!) est de s'arrêter un peu au-dessus du cratère, bien qu'il puisse être difficile de vous aligner avec le jet de gaz. Les moteurs, les boucliers et les lasers seront entièrement remplis grâce à cette méthode.

4. Ravitaillement par Fragmentation du Méthane des Astéroïdes

Bien que la ceinture d'astéroïdes située entre les planètes Apogée et Millway soit un endroit où il est dangereux d'aller même avec le plus protégé des vaisseaux spatiaux, naviguer entre les astéroïdes a d'autres avantages que la collection de minerais.

Si vous pouvez capturer un astéroïde avec votre Rayon Tracteur, il devient instable, et finalement explose. Cependant, des quantités de méthane fragmenté sont relâchées, et elles sont absorbées par les inducteurs de puissance de l'*Icarus* et converties en carburant pour les moteurs, les boucliers et les lasers. La quantité de méthane prise de cette façon dépend de la vitesse de rotation de l'astéroïde capturé.

5. Ravitaillement par Energie Solaire

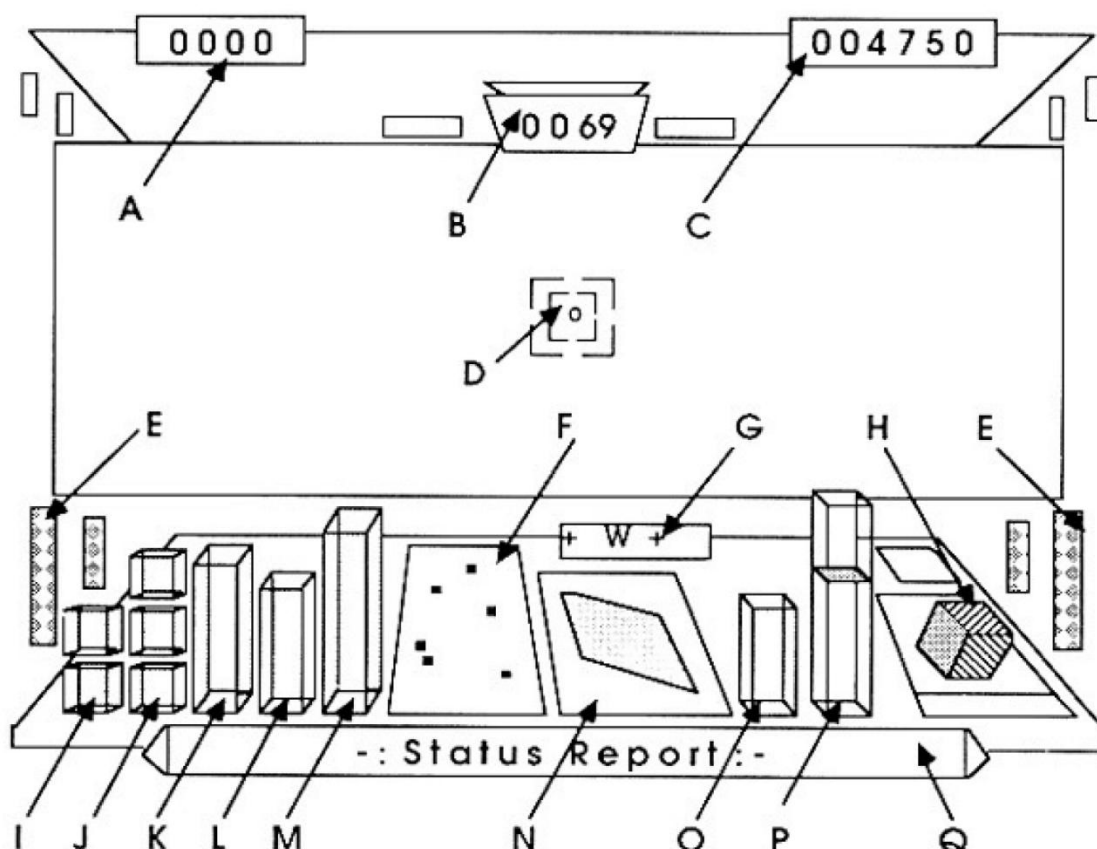
La méthode la plus hasardeuse de ravitailler l'*Icarus*, celle que le plus désespéré des pilotes choisira en dernier, est le ravitaillement solaire : la conversion de l'énergie de la couronne du soleil en carburant.

La méthode elle-même est assez simple : voler aussi près du soleil que possible, et récolter l'énergie libre. Cependant, même la construction en matériaux composites de l'*Icarus* ne résistera pas à l'intense chaleur générée par une étoile. Gardez un oeil sur la barre de messages pour les avertissements sur la température.

LE PANNEAU DE CONTRÔLE

Le panneau de contrôle de l'*Icarus* est à la fois un des plus avancés et des plus faciles à utiliser de tous les vaisseaux de patrouille et de combat interplanétaires. Il présente un nombre important de changements radicaux avec les réalisations habituelles de cockpits, les deux principales étant sa vision tête-haute et ses instruments à affichage holographique.

Le diagramme suivant montre les instruments principaux du panneau de contrôle, et chacun est décrit en-dessous.



A Coordonnées

Cet instrument affiche la position de l'*Icarus* lorsqu'il vole à la surface d'une planète ou d'une lune. Il se présente sous la forme de quatre chiffres, les deux premiers pour la position X, les deux autres pour la position Y.

B Horloge digitale

L'horloge affiche le temps écoulé depuis le début de la mission. Elle utilise le Temps Galactique Standard (GST), un système décimal comprenant 9999 minutes par jour.

C Score

Affiche le nombre de points gagnés depuis le début de la mission.

D Mire en forme de croix

Cet affichage tête-haute est utilisé pour le ciblage des armes et la localisation d'objets, soit pour une identification visuelle, soit pour le Rayon Tracteur.

E Indicateurs de Ravitaillement

Ces indicateurs clignotent quand le système de ravitaillement par impulsion fonctionne.

F Scanner à courte portée

Un radar évolué qui montre tous les objets à proximité de l'*Icarus*.

G Boussole

Une boussole standard à 360° qui montre votre direction en utilisant le Nord, l'Est, le Sud et l'ouest (W).

H Indicateur de l'arme actuellement sélectionnée

Cet instrument holographique animé montre quelle arme PicoChannel est sélectionnée.

I Indicateur des Bombes Rebondissantes

Cet instrument montre combien de bombes "blagueuses" sont présentes dans la soute à bombes.

J Indicateur de missiles F&F

Cet instrument montre combien de missiles F&F sont présents dans les rampes de lancement.

K Statut des cellules laser

Cet instrument montre l'état des cellules laser plasma à gaz.

L Statut des boucliers énergétiques

Cet instrument montre l'état des cellules de bouclier Valium Dynamics.

M Indicateur de carburant

Cet instrument montre l'état des cellules de carburant du moteur à plasma.

N Horizon artificiel

Un horizon artificiel standard tri-axial, qui montre l'orientation de l'*Icarus* à tout instant lorsqu'il survole une planète ou une lune.

O Indicateur de vitesse

Cet instrument montre la vitesse ou vélocité de l'*Icarus* (notez que la Conduite Stellaire n'est pas affichée, elle est hors de portée de l'indicateur !)

P Altimètre

Cet instrument montre l'altitude de l'*Icarus* lorsqu'il survole une planète ou une lune. Il est inactif dans l'espace.

Q Barre de messages

Cet écran est utilisé pour afficher des rapports, et des informations sur l'état de l'*Icarus*, comme des rappels sur les systèmes de navigation et d'armement.