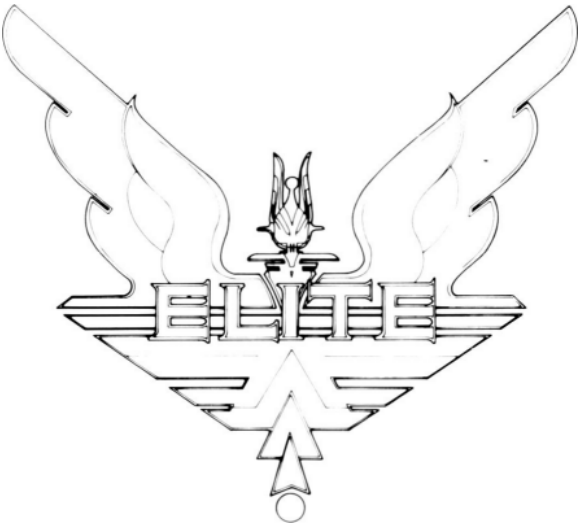
# MANUEL D'INSTRUCTION DE VOL DU NEGOCIANT INTERGALACTIQUE

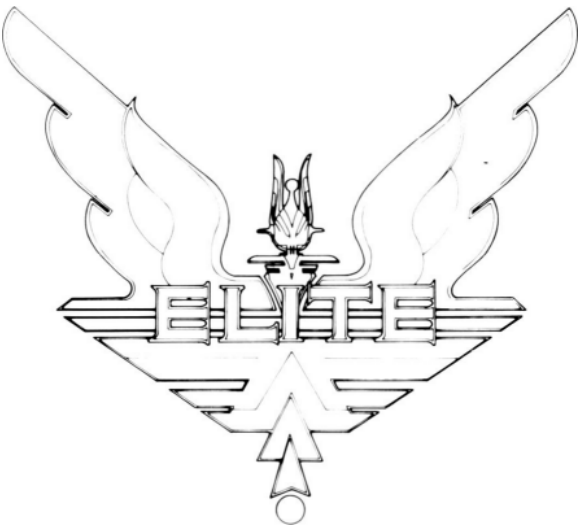



# Cette note peut vous sauver la vie

**Quand vous utilisez la version disquette d'ELITE sur AMSTRAD vous devez laisser le disque programme en permanence dans votre lecteur, à moins que vous soyez arrimé et que vous ayez accédé au MENU DISQUETTE. C'est seulement à ce moment que vous pouvez retirer la disquette Programme et introduire votre disquette sauvegarde Commandant (qui doit être une disquette formatée) pour utiliser les commandes CHARGER - SAUVEGARDER et CAT.**

**Avant d'utiliser l'option EXIT, vous devez introduire la disquette programme. Si vous oubliez de le faire, cela peut résulter en la perte d'heures interminables de durs combats et de négociations ardues dans le vide interstellaire dûe à l'apparition d'éléments indésirables. Généralement, "Enlever la prise" vous rendra le contrôle de votre cher Amstrad.**

FIREBIRD



# - TABLE DES MATIERES -

**1. Données préliminaires** **3**
Instructions de chargement Cassette/Disquette
Instructions d'accès pour cassette et disquette

**2. Navigation et Vol** **9**
Contrôles de vol et de navigation
Départ de la station spatiale
Voyage jusqu'au monde de destination
Voyage vers d'autres galaxies Procédure d'arrimage

**3. Voyage Interplanétaire** **22**
Combat en vol
Contrôles et tactiques
Ennemis potentiels
Equipement du Cobra MK III
Armement et équipement non-combatif
Comment acheter de l'équipement pour votre vaisseau

**4. Commerce Intergalactique** **39**
Comment commercer
Piraterie
Chasse aux primes

**5. Profil Politique de l'Univers** **49**
Conséquences pour le commerce
Races extraterrestres

**6. Guide de l'Observateur des Vaisseaux en service** **54**

**7. Carnet de Vol du Pilote** **64**

# RESUME DES COMMANDES

## COMMANDES DE VOL

| | |
|---|---|
| Sens aiguille montre | **<** ou joystick |
| Sens contraire | **>** ou joystick |
| Plonger | **s** ou joystick |
| Monter | **x** ou joystick |
| Accélération | barre d'**ESPACE** |
| Vue avant | **1** |
| Vue arrière | **2** |
| Vue gauche | **3** |
| Vue droite | **4** |

## COMMANDES DE COMBAT

| | |
|---|---|
| Feu laser | **A** ou bouton tir |
| Pointer missile | **T** |
| Feu missile | **M** |
| Désarmer missile | **U** |
| CME | **E** |
| Bombe Energie | **TAB** |
| Capsule de Secours | **ESC** |
| Ordinateur Arrimage Marche | **C** |

## COMMANDES DE NAVIGATION

| | |
|---|---|
| Hyperespace | **H** |
| Saut intergalactique | **G puis H** |
| Distance du Système | **D** |
| Rappel Curseur | **COPY ou B** |
| Contrôle Curseur (touches curseur) | **S** <  > **X** |
| Carte Galactique | **5** |
| Carte locale | **6** |

## COMMANDES DE COMMERCE

| | |
|---|---|
| Départ de la Station | **0** |
| Achat Marchandises | **1** |
| Vente Marchandises | **2** |
| Equiper le vaisseau | **3** |
| Carte Galactique | **4** |
| Carte Locale | **5** |
| Données sur le Système | **6** |
| Prix du Marché | **7** |
| Page Statut | **8** |
| Inventaire | **9** |
| Trouver la planète (seulement à l'arrimage) | **F** |

## COMMANDES DE JEU

| | |
|---|---|
| Saut TORUS | **J** |
| Gel du jeu | **DEL** |
| Reprendre le jeu | **CLR** |
| Sauvegarde | **@** |

## AUTRES COMMANDES

**Note :** Les commandes ne sont valables que lorsque le jeu est gelé.

| | |
|---|---|
| Balance recentrement du clavier | **R** |
| Balance étouffement du clavier | **D** |
| Balance clavier/oystick | **K** |
| Inversion joystick (direction Y seulement) | **Y** |
| Inversion joystick (les deux directions) | **B** |
| Musique d'arrimage | **M** |
| Effets sonores marche | **S** |
| Effets sonores arrêt | **Q** |
| Commencer une nouvelle partie | **1** |

La balance de recentrement du clavier (**R**) permettra et stoppera le recentrage des commandes de roulis et de piqué/montée. Quand le recentrage est permis, un peu de montée (sens des aiguilles d'une montre) compensera du piqué (sens contraire) et vice versa.

La balance d'étouffement du clavier **D** permettra et stoppera l'étouffement automatique d'un roulis, d'un piqué ou d'une montée en contrôle clavier.

La touche **B** inversera les 2 canaux du joystick, lui permettant d'être tenu dans les deux sens. La touche **Y** inversera le canal Y seulement, ce qui aura pour résultat qu'il faudra pousser le joystick pour monter et le tirer pour plonger. Le roulis ne sera pas affecté. Les touches **J** et **Y** peuvent être utilisées conjointement.

## CHARGEMENT DE CASSETTE

**CPC 6128 CPC 664 CPC 464 à disquette**

1. Pressez **SHIFT** et la touche @ simultanément.
2. Tapez TAPE, puis **RETURN.**

3. A présent suivez les instructions de chargement de cassette pour le **CPC 464.**

1. Pressez **CTRL** et la petite touche **ENTER** ensemble.
2. Pressez **PLAY** sur votre lecteur de cassette.

## CHARGEMENT DE DISQUETTE

1. Tapez **RUN"DISC"** puis tapez **RETURN**

## POUR COMMENCER

Quand le chargement est fait, vous verrez un vaisseau spatial de type Cobra Mk III identique à celui que vous piloterez.
Ignorez la question "Charger Nouveau Commandant (O/N)?" pour l'instant et pressez **N** pour arriver à la deuxième page de garde ;
Si vous utilisez un joystick, pressez le bouton FEU, sinon pressez la BARRE D'ESPACE.

## SAUVEGARDER/CHARGER DES COMMANDANTS

Alors que vous êtes arrimé à la station orbitale pressez la touche @ pour accéder au menu d'accès Cassette/Disquette.
1. Charger Nouveau Commandant.
2. Sauver Commandant (nom)
3. Changer en disquette.
4. Sortir

Ce menu sera aussi affiché si vous répondez "O" à la question de la page de garde : "Charger Nouveau Commandant (O/N)?"

**1. Charger Nouveau Commandant**

On vous demandera un nom de fichier. Après un chargement réussi la seconde page de garde sera affichée.

**2. Sauver Commandant**

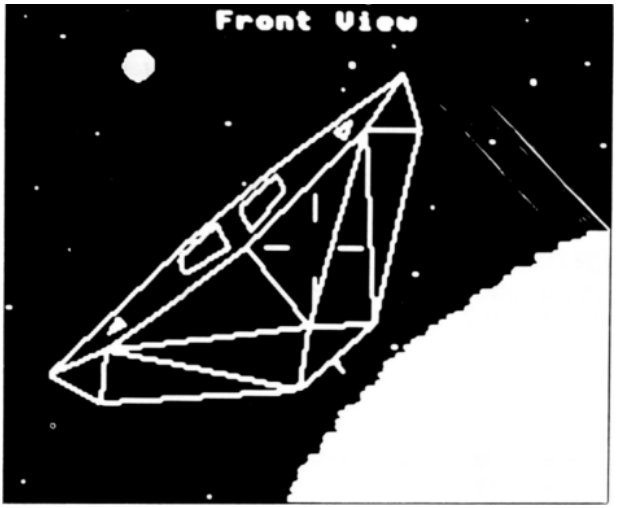
On vous demandera un nom de fichier. Après une sauvegarde réussie la page statut s'affichera.
Le nombre affiché pendant la sauvegarde est le code de sécurité utilisé dans le concours Elite.

**3. Changer en Disquette (Cassette)**

Cela balance le système de fichier entre DISQUETTE et CASSETTE.

## DONNEES PRELIMINAIRES

Bienvenue à bord de ce Cobra MK III, appareil de commerce et de combat. Ce vaisseau vous a été fourni par Faulcon deLacy Spaceways, avec l'autorisation de la Coopérative Galactique des Mondes, dont vous venez juste de réussir l'Examen de Pilote Spatial et Intergalactique. Le petit manuel de vol fourni avec l'appareil est destiné à vous familiariser avec tous les aspects du vol spatial, du combat et du commerce, et nous espérons qu'il vous sera utile.




**Le Cobra MK III comprend des Boucliers Déflecteurs Zieman, avant et arrière, 4 supports sur la coque pour des lasers à pulsions "tir rapide" Ingram, un système de missiles "cherche et tue" Lance et Ferman, des systèmes de communication Holodirect et TransEspace Distortgrav et un dispositif pour une extension de la câle.**

Vous débutez votre carrière, votre vaisseau est équipé d'un seul laser à pulsions à feu avant, trois missiles à autoguidage, 7 années-lumière de carburant, et la somme de 100 crédits (CR), prêt à décoller de la station spatiale en orbite autour de la planète Lave.

Le Cobra MK III est le meilleur chasseur de commerce de moyenne portée et de moyenne capacité, c'est le vaisseau idéal des nouveaux marchands pour bâtir leur fortune ou des nouveaux combattants qui auront le besoin constant de financer le coût de l'armement et celui de l'équipement non-combatif.

Le vaisseau est très maniable, a un bon facteur de maintien-C pendant le transit hyperspatial, peut contenir suffisamment de carburant Quirium H pour un saut de 7 années-lumière et a un Système de Jonction d'AutoEchange très utile dans les stations spatiales. De plus, il est protégé par des doubles Boucliers Déflecteurs d'Energie Zieman, alimentés par 4 banques d'énergie, et a un puissant laser à pulsions à tir rapide monté sur la partie avant de la coque.

Les contrôles de vols sont élégants et simples et le pont est équipé par deux systèmes de communication, un Holodirect et un TransEspace Distortgrav. Ses fonctions de support vital sont variées et flexibles, de façon à assurer le maximum de confort durant des opérations de chasse ou de commerce.

Les permis de pilotage sont uniquement délivrés sur la planète Lave, et il est donc logique que vous soyez amarré à une station spatiale de type Coriolis autour de ce monde-là. Lave est une dictature agricole prospère, mais est un monde raisonnablement sûr pour y commencer vos efforts. Le CoopGal et les autorités de Lave permettent des essais d'arrimage et de décollage à toutes leurs stations orbitales, et vous seriez avisé de profiter le plus possible de cette facilité.

## INTERIEUR D'UN COBRA MK III

Le Cobra est essentiellement un navire marchand à un seul pilote, mais a été conçu pour accepter une seconde personne, pourvu que cette personne soit un humain ordinaire, ou bien de dimensions et de physiologie humanoïde. Le vaisseau lui-même est constitué de cinq parties distinctes.

**La soute** occupe le plus gros de la partie médiane, et les portes de la soute s'ouvrent vers le bas. La capacité en charge d'un Cobra non-modifié est de 20 containers d'une tonne chacun. On peut agrandir l'espace pour la cargaison en prolongeant la câle, ce qui ne change en rien la maniabilité du vaisseau. Les containers d'une tonne (TC) s'attachent magnétiquement aux plots dans la câle, et deux AutoNavettes occupent l'espace central.

**Le pont** comporte les sièges du pilote et du copilote, un centre StimMed (stimulation médicale), l'accès à l'issue de secours, le puits de descente aux quartiers particuliers, la console de communication, l'armoire des combinaisons spatiales, la caisse de provision Remlock, les ceintures de sécurité pour le Système d'AutoArrimage et l'armoire d'armes de poing. Le mur principal est occupé par l'écran du radar, la console d'astro-navigation et les moniteurs du système principal.

**La salle des machines** comprend les systèmes dynamiques directionnels, les moteurs "Vitesses Lumière" Espace Système Kruger et les transmetteurs TransEspace Irrikon. On y trouve aussi les niches des lasers arrière, la capsule CME, les générateurs de bouclier Zieman et leurs banques d'énergie et les condensateurs de carburant Espace-Sorcier (Quirium). Il y a des panneaux d'accès internes et externes. Le niveau de radiation est élevé.

**La section habitat et hygiène** est sous le pont principal et est accessible par un puits gravitationnel vertical. On y trouve deux couchettes, des équipements distributeurs de nourriture, un broyeur d'ordures (y compris un bouffe-tout en exudate de cuivre pour les Eoniens), des coussins de relaxation SynPlaisir, et des vidéos.

**Le niveau équipement** court tout le long du vaisseau et comprend tous les réservoirs d'énergie pour les lasers, plus les tubes à missiles avec les arbres de distribution à la partie inférieure de la coque. Le centre de communication est là, ainsi que la sortie de secours (avec une entrée séparée au niveau du pont), les systèmes du support vital, deux caissons Cryogéniques et quarante mètres cubes d'EnvFacs (Environnement en Facsimilé) pour les situations d'urgence.

## LA PAGE STATUT

**Le niveau d'un nouveau pilote est "Inoffensif"; son statut légal est "Vierge".**

Le "Système Présente" se réfère au système planétaire dans lequel se situe effectivement votre vaisseau ; alors que le "Système Hyperespace" est réglé.

Le "Statut Légal" se réfère à votre casier judiciaire à la Police Galactique. S'il est "VIERGE",vous n'avez pas à vous en faire,mais comme "OFFENSEUR" ou encore pire comme "FUGITIF", vous avez de grandes chances d'être attaqué par des vaisseaux de la police.

Le "Niveau" est un état, indépendant du reste, de vos performances au combat à ce jour.

Ce qui vous reste comme carburant et comme argent est également affiché, ainsi qu'une liste de l'équipement du vaisseau.

**9** La page de statut est obtenue à tout moment en tapant "**9**".

**Le niveau du Commandant Jameson est "Inoffensif", ce qui est surprenant si vous considérez l'équipement et l'argent qu'il a réussi à amasser. En fait, ainsi que le suggère son statut, ça n'a pas été fait sans une grande perspicacité exceptionnelle en affaires.**

## VOTRE NIVEAU COMME COMBATTANT

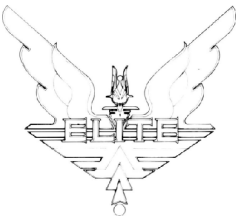
Devenir un combattant d'élite demande beaucoup de talent et beaucoup de patience, car du commerce de haute voltige est essentiel avant de pouvoir s'offrir les armes et les équipements les plus puissants disponibles pour le Cobra: faisceaux laser, des missiles supplémentaires, des bombes à énergie, un ordinateur d'arrimage, un générateur d'hyperespace galactique, etc ...

Pendant que vous naviguerez dans l'espace entre les étoiles, et alors que vous combattrez, vous vivrez votre niveau de combat. . Vous débuterez comme "INOFFENSIF". Si vous survivez à votre première escarmouche, vous serez alors reclassé comme "GENERALEMENT INOFFENSIF". Mais durant la longue ascension vers un niveau de statut qui reflétera votre talent grandissant pour le combat, vous devrez engager le combat avec de nombreux vaisseaux différents, lors de nombreuses escarmouches dans l'Espace Système de nombreux mondes différents. Vous serez tour à tour,FAIBLE, puis MOYEN, puis BON, puis COMPETENT. Puis vous deviendrez DANGEREUX, ensuite MORTEL. Et enfin, quelques uns deviendront ELITE.

Vos **cadavres** sont photographiés et transmis par TE au Centre Judiciaire Fédéral de la Coopérative Galactique le plus proche. Votre niveau comme combattant augmentera en proportion directe.

Pilotez votre Cobra sagement et précautionneusement.
N'oubliez pas: D'autres pilotes peuvent eux aussi être en train d'essayer d'augmenter leur propre niveau de combat en attaquant, soit d'innocents marchands, soit des vipères de la police (les vaisseaux des Forces de Police de la Coopérative Galac tique). Si vous recourez à cette méthode (ou si vous adoptez la routine qui rapporte vite et gros en échangeant des marchandises illégales) alors votre niveau de combat certes s'élèvera, mais votre statut légal : VIERGE ---> OFFENSEUR ---> FUGITIF, fera de vous l'Ennemi Public Numéro Un face aux Autorités Fédérales de la Répression du Crime, et vous ne serez jamais tranquille.

**9 Fonction Clé**
**Statut**
La page de statut, d'abord accessible
par la barre d'espace, est
toujours disponible par le **9**.




# NAVIGATION ET VOL

## NAVIGATION

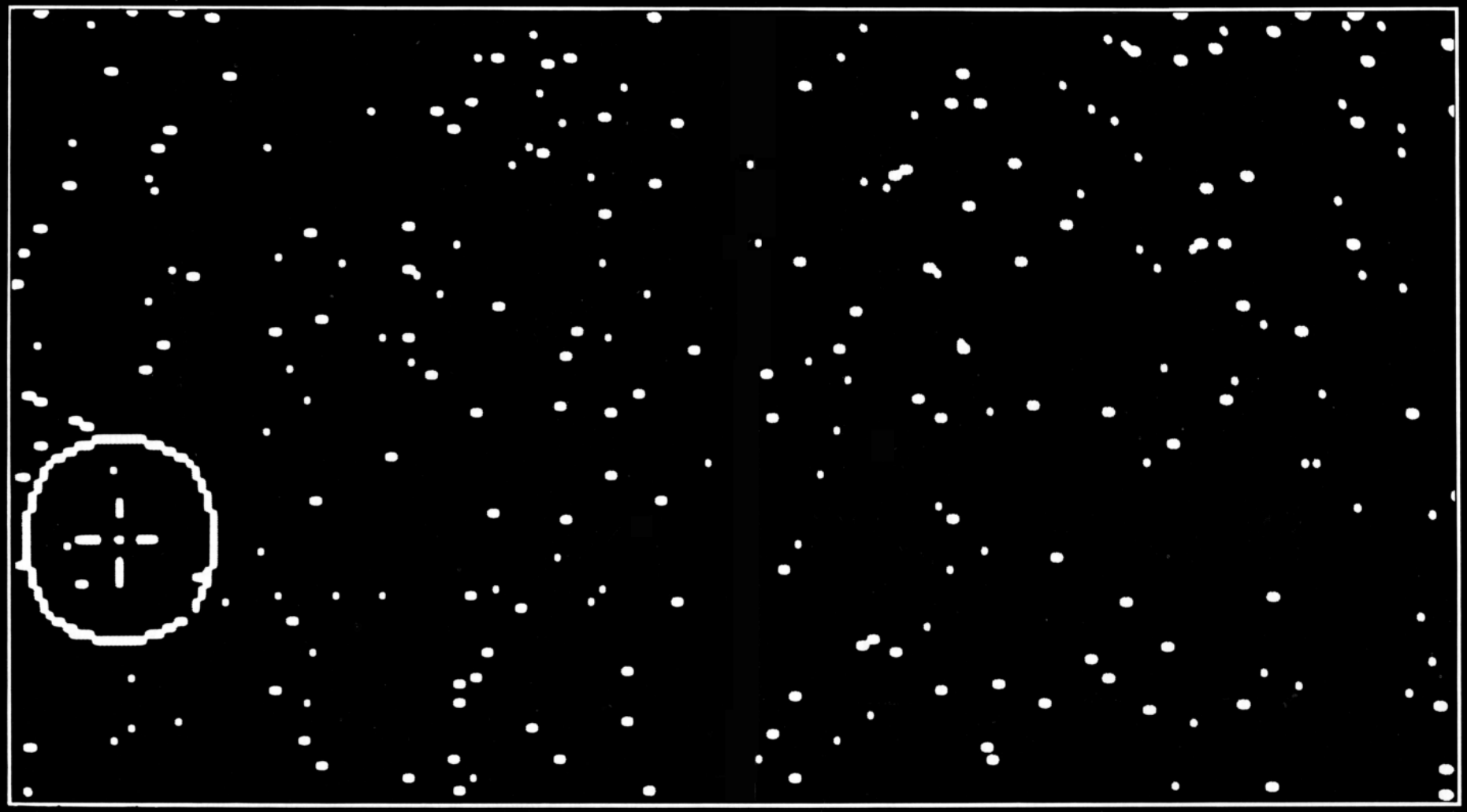
La coopérative Galactique n'est qu'une - bien que la plus importante - parmi plusieurs fédérations galactiques, et maintient des relations diplomatiques et commerciales avec plus de deux mille planètes à travers huit galaxies. Le profil politique d'une planète est une considération importante dans la navigation car beaucoup sont dans un état d'anarchie et sont dangereuses à visiter pour des vaisseaux faiblement équipés. Le profil économique est lui aussi important, ainsi qu'il sera vu dans la section consacrée au commerce.

La stratégie de navigation dépend, bien entendu, de vos ambitions dans la vie. Si vous pensez que vous avez tout ce qu'il faut pour devenir ELITE, vous devrez calculer votre chemin à travers les huit galaxies avec le plus grand soin et la plus grande précision. Vous souhaiterez équiper votre vaisseau le plus complètement et le plus rapidement possible. Vous devrez donc étudier la section Commerce de ce manuel, de façon à déterminer une route commerciale rentable, afin d'être capable d'acheter l'armement dont vous aurez besoin. Vous devez prendre des décisions quant à savoir jusqu'à quel point vous êtes prêt à courir des dangers. En général, plus vous prenez de risques (aller sur des planètes dangereuses ou faire de la contrebande), plus vite vous équiperez votre vaisseau, mais plus vite vous serez tué. Vous vous rendrez compte que la vie dans les huit galaxies est d'un équilibre précaire. Bien qu'il apparaisse, à première vue, qu'un carnage sans discrimination soit une option agréable (après tout, plus vous tuez, plus votre niveau augmente), mais alors que votre expérience de la vie dans l'espace et votre adresse mûrissent, vous découvrirez rapidement que la piraterie est une carrière à courte durée de vie.

Le succès dans ce contexte est une mosaïque de talents: la combativité, certainement, mais aussi la réflexion et l'esprit de décision également.

Il y a huit galaxies (en voici une) et plus de deux-cent cinquante planètes reconnues dans chacune d'elles.
Un univers aussi gigantesque laisse très peu de place aux prévisions et offre un nombre infini d'aventures différentes.

Voici maintenant une présentation de tous les contrôles qui vous seront utiles pour développer une route à travers les huit galaxies.



Il existe huit galaxies (vous en voyez une ici), et plus de 250 planètes répertoriées dans chaque galaxie. Un univers aussi gigantesque ne contient que très peu d'éléments vraiment prévisibles, et propose d'innombrables possibilités d'aventure.

## CONTROLES DE NAVIGATION

Il est important que vous ne touchiez pas la touche **1** pour le moment.

**5 Carte Galactique.** Cette carte montre tous les mondes enregistrés dans la galaxie, et indique votre propre position. Le curseur d'étoiles peut être utilisé pour examiner les mondes visualisés afin d'en connaître le potentiel marchand.

Utilisez le Joystick ou les touches de contrôle du curseur pour déplacer la petite croix jusque sur un des points, puis tapez "**7**".

**7 Fiches Mondonnées.** Les Autorités de l'Espace Orbital ne prennent aucune responsabilité quant à la justesse de l'information enregistrée ici, mais le marchand peut obtenir une idée de la sagesse relative nécessaire pour faire du commerce avec le monde dont les données sont affichées. Les informations disponibles sont: la distance, le type de la principale forme de vie, le degré de développement agricole et industriel, le niveau technologique et industriel étalonné sur une échelle de un à douze. Le type de gouvernement, allant de l'Etat Corporatif à l'Anarchie, sera une précieuse indication quant au danger encouru lors d'échanges avec cette planète.

**"7" appelle la carte statut d'une planète. Que vous choisissiez d'amasser les cadavres en chassant des primes, ou que vous preniez le chemin moins dangereux du marchand traditionnel et du combatant défensif, l'infrastructure politique et économique des planètes devrait influencer votre route à prendre à travers une galaxie (cf Voyage et Commerce Interplanétaire).**

Tapez **5** à nouveau pour revenir à la carte et pour obtenir des informations sur d'autres planètes.

La plus grande des croix sur la carte montre où se trouve votre vaisseau et le cercle jusqu'où vous pouvez aller avec ce qui vous reste de carburant d'hyperespace.

**COPY** ou **B** renvoie la petite croix à la plus grande.

**6** **Carte de Navigation Locale.** C'est une carte très puissante de toutes les planètes dans le voisinage le plus proche de votre rayon d'arrimage. Puisque le Cobra n'a que la capacité de sept années-lumière en un seul hyper-saut, le monde de destination doit être choisi avec soin. Le curseur de destination, utilisé conjointement avec le Lien Mondonnées, indiquera les mondes dangereux ou susceptibles d'échanges commerciaux.

**D** Si la croix part de l'écran, tapez la touche **B** pour la rematérialiser. Notez aussi que la touche **D** vous indiquera la distance du système le plus proche de la petite croix.

## FONCTIONS CLE

### Navigation

| | |
|---|---|
| **5** | Carte Galactique |
| **6** | Carte Locale |
| **D** | Distance du Système |
| **COPY** ou **B** | Retour de la Croix Curseur |
| **S** < ✥ > **X** | Curseur de vue d'ensemble pour les systèmes Locaux et Galactiques |
| **7** | Données sur le Système |

## UNE STATION ORBITALE CORIOLIS

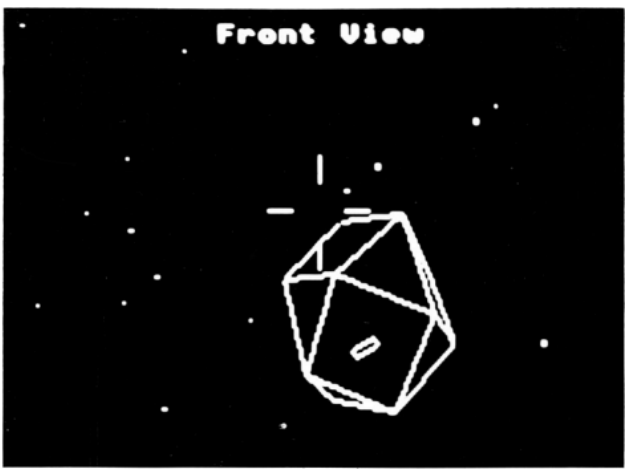
Tout monde enregistré à la Coopérative Galactique possède plusieurs stations spatiales de type Coriolis en orbite à différentes altitudes. Les stations Coriolis sont territoire "neutre" contrôlées aussi bien par la CoopGal que par le gouvernement planétaire local.

Une nouvelle forme dodécaédrique (appelée Station "Dodo") remplace la forme Coriolis d'origine dans les systèmes les plus avancés. Les stations Coriolis sont hexagonales dans leur forme approximative. Elles tournent autour d'un axe unique à la verticale de la planète en dessous. Une des faces de la station est toujours tournée vers la planète, et c'est sur cette face que se trouve le tunnel d'accès.

Les stations Coriolis ont été mises au point par les laboratoires du CAGES (Centre d'Astronautique Galactique et d'Exploration Spatiale) sur la planète Vetititce ; la première station fut mise en service autour de la planète Lave en 2752.

Les stations Coriolis ont de puissants boucliers défensifs (contre des attaques pirates et de mauvais arrimages) et une grande flotte de chasseurs Vipères, et d'autres vaisseaux plus grands. L'intérieur de la station est très spacieux, sur chaque face intérieure on trouve des facilités de parking et d'approvisionnement en carburant, de même que des villes, des hôpitaux, des fermes et des aires de loisir.

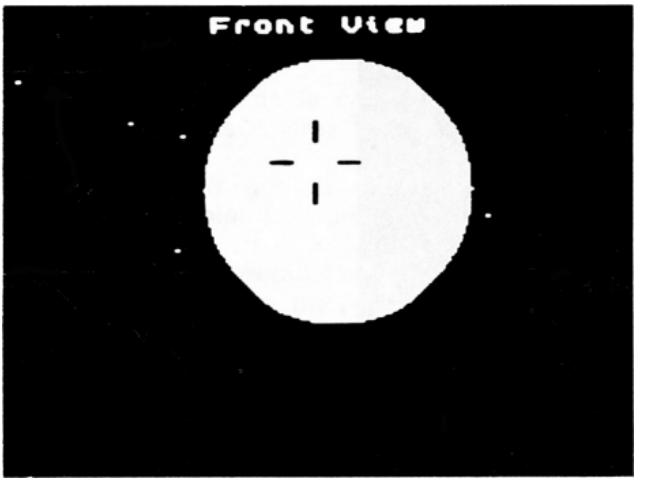
Chaque station Coriolis a un diamètre de 1 km standard. Elles peuvent abriter jusqu'à 2000 vaisseaux et subvenir aux besoins d'une colonie humanoïde de bonne taille.




**Les Stations Spatiales sont des points de transition des marchandises pour les vaisseaux et navettes de commerce interplanétaire. Elles offrent aussi des installations de logement et de loisir pour les pilotes ne souhaitant pas aller sur la planète.**

## DEPART DE LA STATION SPATIALE

En codant pour le départ de la Station, le pilote est conseillé d'accepter 10 secondes de SommMnem pour se passer de l'expérience subjective du passage du quai d'arrimage au tunnel de sortie d'une station Coriolis. L'écran vous montrera alors un dessin simplifié, qui correspond au passage à travers le champ de force protecteur au niveau de l'entrée de tunnel de la station Coriolis.




**Départ de la station Coriolis et approche de la planète Lave.**

### Manoeuvres de base

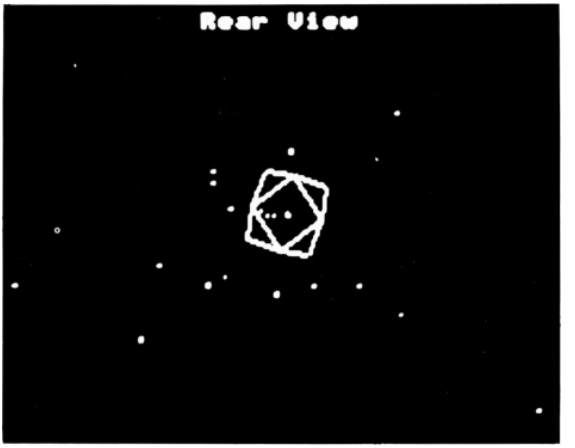
Il faut de la pratique pour bien piloter le chasseur marchand Cobra, bien qu'il soit très maniable, très rapide et performant au combat. Il accélère et décélère rapidement par des contrôles très accessibles :

**<** (ou joystick à gauche) pour le sens contraire des aiguilles d'une montre (trigonométrique)
**>** (ou joystick à droite) pour le sens des aiguilles d'une montre
**X** (ou joystick en arrière) pour monter
**S** (ou joystick en avant) pour piquer
**ESPACE** pour accélérer
**?** pour ralentir

Les manoeuvres en tire-bouchon et d'esquive, requièrent un jeu à 2 doigts sur la version clavier (x, s, <, >).

Notez le petit point qui tourne à l'intérieur du grand cercle sur les cadrans (juste au dessus du grand "S"), c'est votre compas. Le point correspond à la position de la station.

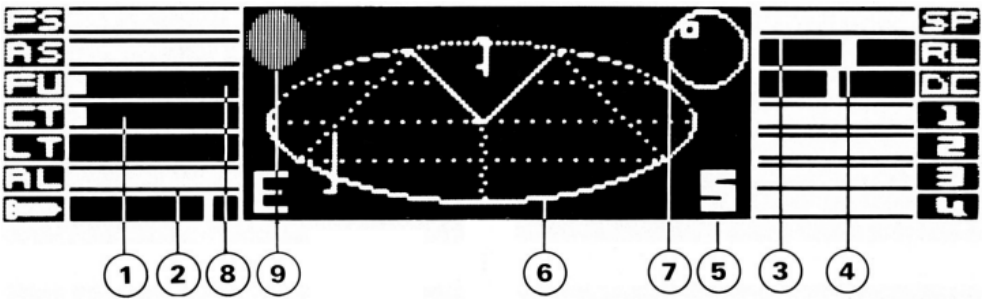
Si le point est non solide, alors la station est derrière vous. Quant le point est solide et au centre du cercle, vous devriez pouvoir voir la station spatiale directement en face de vous.




**De l'arrière, on voit la station Coriolis où était stationné votre vaisseau.**

Entraînez-vous à perdre la station de l'écran et à la retrouver uniquement grâce au compas.
Vous verrez peut-être des vaisseaux de la classe Cobra. Ce sont d'autres marchands comme vous-même, qui ne vous attaqueront que si vous leur tirez dessus. Si vous faites cela, soit ils riposteront, soit ils s'enfuiront. Si vous vous servez d'eux pour vous entraîner, croyez bien que la Station Spatiale réagira à ce genre de comportement imbécile. Rien, ni personne ne vous attaquera tant que vous serez en vue de la Station Spatiale, à moins que vous ne vous conduisiez comme un voyou !
Il n'est pas possible d'atterrir sur la planète, et, entrer en collision avec une Station Spatiale ou bien une planète est fatal. L'altimètre indique votre altitude par rapport à la surface de la planète, et vous ne devez pas trop vous en rapprocher.
Si vous êtes un nouveau pilote, c'est maintenant le meilleur moment pour vous entraîner aux manoeuvres d'arrimage à la Station Spatiale de Lave. Les Autorités de l'Espace Orbital de Lave permettent un nombre d'entraînements illimité pour les pilotes nouvellement nommés, et ne fait rien payer. Cette possibilité est suspendue durant une attaque ou lorsque la station Coriolis n'a pas de point d'arrimage disponible. (Voir la section illustrée sur la procédure d'arrimage).

## ELEMENTS DE LA CONSOLE




**1. La température de la cabine augmentera et votre console enregistrera cela lorsque vous volerez trop près d'un soleil.**

**2. Altimètre. Votre altitude par rapport à votre planète de destination peut être cruciale. Voler trop près de sa surface sera fatal.**

**3. La vitesse de propulsion frontale doit être maintenue au maximum lors de l'approche d'une planète. Gardez-la réduite durant l'approche d'une station spatiale, et au minimum pour l'arrimage final.**

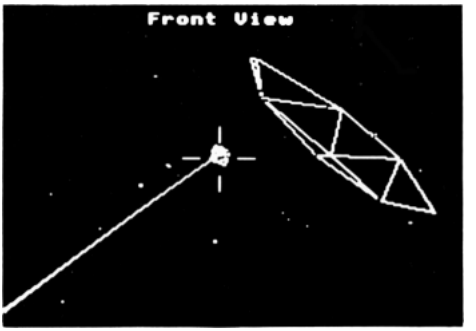
**4. Les indicateurs en barres à gyro-orientation indiquent le statut Gauche/Droite et Piqué/Montée.**

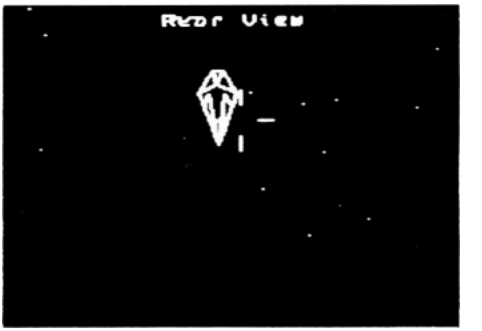
**5. "S" se réfère à la station spatiale et indique que c'est votre destination et que vous êtes dans sa zone de protection.**

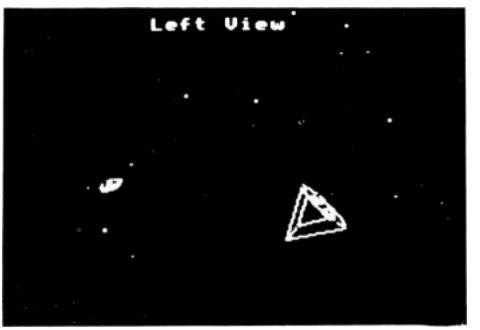
**6. Radar en grille de vol. Cet instrument sophistiqué affiche une vue tri-dimensionnelle de l'espace dans le voisinage immédiat du vaisseau, d'un point situé à l'arrière et au dessus. La position précise de n'importe quel vaisseau à portée peut être pointée.**

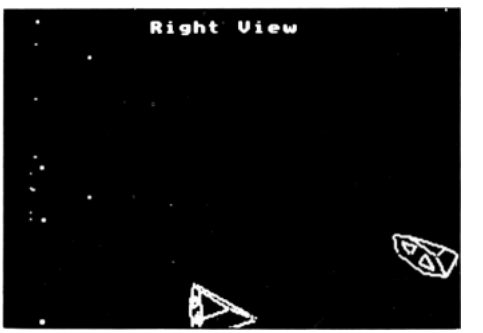
**7. Compas. Cet instrument d'abord choisit une planète de destination, alors qu'elle est encore hors de portée du radar principal de plan de vol. Quand la plus proche des stations spatiales de la planète entre dans sa portée-radar, le compas prend cet objectif à la place. Lorsque le point est petit et non solide, l'objectif est derrière vous ; quand il est solide et au centre du cadran du compas, il devrait être visible par l'écran avant.**

**8. Niveau de carburant**




**Une fois que vous avez quitté une station spatiale, les contrôles 1, 2, 3, et 4 changent leur fonction pour produire respectivement des vues avant, arrière, gauche et droite.**

## VOYAGE JUSQU'AU MONDE DE DESTINATION

### Hyperespace et contrôles s'y reliant

Etant parti de la station spatiale, vous serez en orbite bas autour de la planète Lave, vous déplaçant à vitesse réduite. Réduisez votre vitesse jusqu'à son minimum avant de coder la console d'astro-navigation pour le saut en Hyperespace.

Durant le vol spatial seulement, **1, 2, 3** et **4** donnent accès aux vues autour du vaisseau.

**H** Tapez 5 ou 6 pour afficher une CARTE (respectivement galactique ou locale), et déplacez la plus petite croix pour choisir une plus grosse planète, tapez **1** puis **H**, après un court laps de temps, les réacteurs d'Hypersaut démarreront.

A l'arrivée dans un nouveau système planétaire, après le transit hyperspatial, vous vous trouverez à quelque distance de votre objectif.Ceci est conforme à la loi de vol de la CG.

**J** Même dans les systèmes les plus sûrs, il peut exister des dangers imprévus et vous seriez bien avisé de rallier l'espace orbital et la sécurité de la station spatiale le plus rapidement possible. Augmenter votre vitesse à son maximum. A ce moment vous pourrez tirer le meilleur parti de votre équipement en saut Tonus (**J**). Le saut Tonus ne fonctionne pas (à cause de problèmes d'interférences) s'il y a un vaisseau, une planète ou un soleil dans le voisinage immédiat. Si c'est le cas, un signal sonore vous en avertira.

Bien vite votre vaisseau captera les signaux de balisage de la station orbitale la plus proche, et ré-armera le compas de façon à poursuivre la station plutôt que la planète. Une fois que le Cobra sera à la portée du radar et de la protection de la station Coriolis, le radar en grille de vol commencera à le suivre. Ses propres défenses sont maintenant garantes de votre protection.

### Hypersaut Intergalactique

**G** puis **H**

L'Hypersaut Intergalactique est cher et peut seulement être obtenu sur des planètes de niveau Tech de 10 ou plus. Il ne peut être utilisé qu'une seule fois et vous mènera dans une tout autre galaxie (donc une nouvelle carte 5. Il y a 8 galaxies de ce genre et faire 8 sauts vous ramènera à votre galaxie de départ. La procédure d'Hypersaut Intergalactique est engagée en tapant **G** puis **H**.

**PROCEDURE D'ARRIMAGE**
L'arrimage à une station CORIOLIS n'est jamais chose facile, à moins que le vaisseau soit équipé d'un ordinateur d'arrimage (auquel cas, il est activé par C). Le manuel d'Entraînement Naval recommande l'approche et la manoeuvre suivantes.

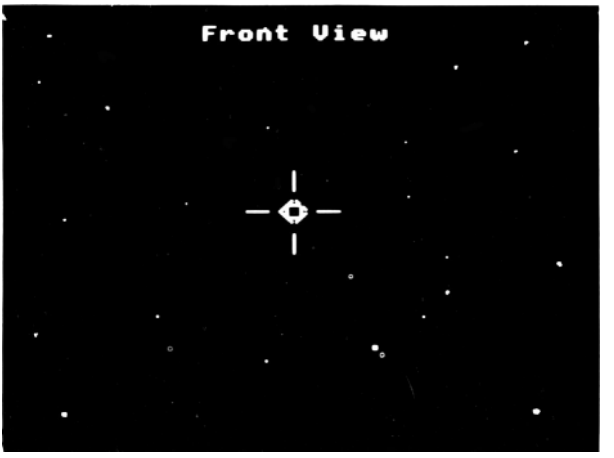
Localisez la station Coriolis et rapprochez-vous en : l'entrée de toutes ces stations est en face de la planète mère. Volez près de la station, puis vers la planète elle-même (en surveillant votre altitude). En faisant demi-tour, vous trouverez alors votre vaisseau en face de l'entrée.

Approchez du moment final de l'arrimage AU PAS. Rater un arrimage peut être fatal, mais peut aussi se réduire à quelques rayures sur l'ouverture du tunnel, ce qui causerait la perte de votre (ou vos) bouclier (s) défensif(s) et peut-être même de votre cargaison. Contrôlez manuellement le mouvement de rotation du Cobra de façon à ce qu'il concorde avec celui de la station Coriolis (cf III). Le vaisseau doit être aussi horizontal que possible lors du passage de l'ouverture.

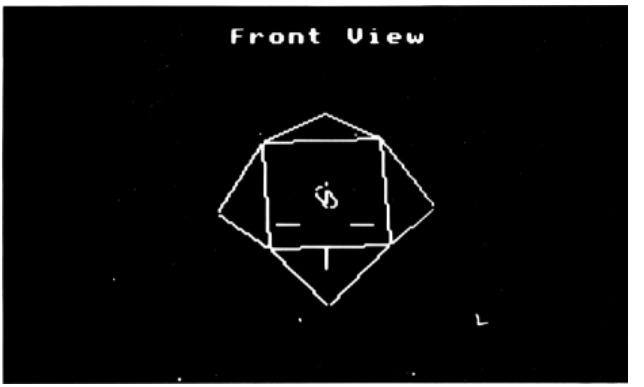
Si l'arrimage est un succès, le champ de protection de la porte est pénétré et un schéma apparaît sur l'écran. Le parquage est assuré automatiquement.

Le protocole d'arrimage, et les réglementations de l'Espace Orbital sont nombreux et sont disponibles dans le Code de l'Espace Système et de l'orbite CG, publiés par le Bureau des Planètes de la Fédération.

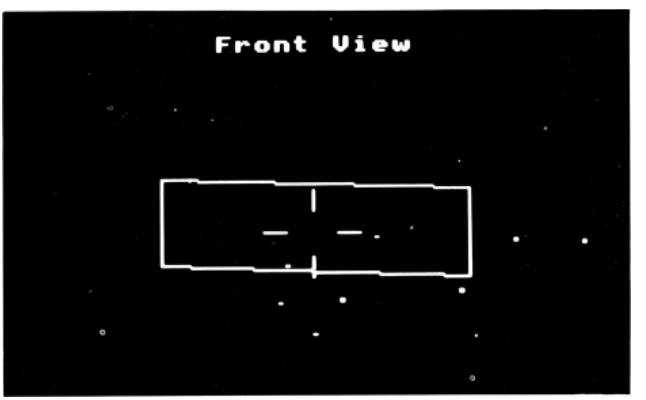
**PROCEDURE D'ARRIMAGE. Entraînez-vous à l'arrimage, avant l'hyper saut vers votre monde de destination, en revenant à la station de Lave.**




**Accélérez vers Lave, puis ralentissez, arrêtez-vous et faites demi-tour pour faire face à la station.**




**Placez la station dans votre mire et faites votre approche, d'abord lentement, puis au pas au moment final. Une fois en face de l'entrée de la station, corrigez la giration de votre vaisseau en manipulant les contrôles de roulis Gauche/Droite (<,>) jusqu'à ce que l'entrée du tunnel soit horizontale.**




**Pourvu que votre vitesse soit minimale, même si vous égratignez les bords du tunnel, vous survivrez, bien que possiblement au prix de la perte d'un ou plusieurs de vos boucliers défensifs.**

**FONCTIONS CLE – Vol**

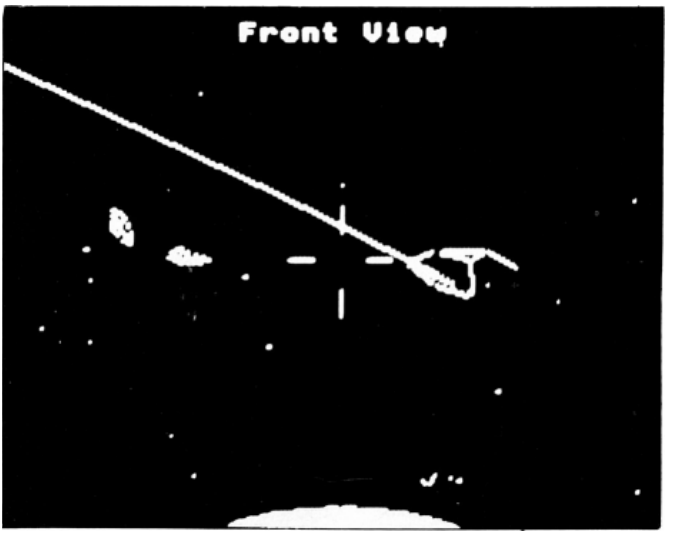
| | |
|---|---|
| **1** | Lancement |
| **BARRE d'ESPACE** | Accélérateur |
| **J** | Saut Torus |
| **?** | Décélérateur |
| **<** | Roulis sens trigonométrique |
| **>** | Roulis sens des aiguilles d'une montre |
| **S** | Piqué |
| **X** | Montée |
| **H** | Hyperespace |
| **G** | puis H Hyper saut Intergalactique |
| **C** | Ordinateur d'arrimage - Marche |

# VOYAGE INTERPLANETAIRE

## COMBAT EN VOL

### PROTOCOLE DE COMBAT

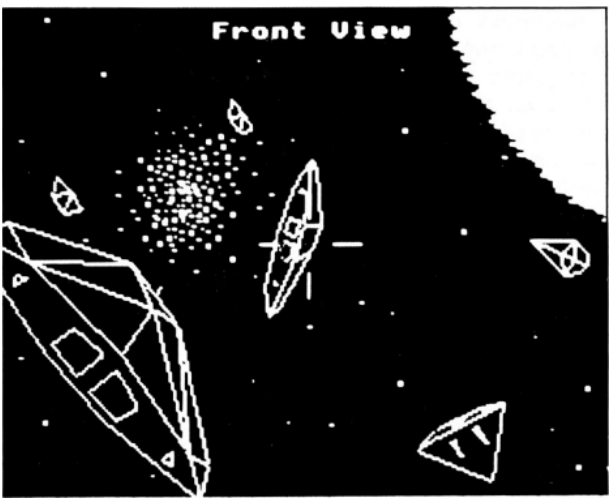
Dans l'espace profond, des vaisseaux, mêmes les petits, ne sont pas tous des pirates. La plupart répondent à une action hostile par des actions hostiles. Si vous attaquez un appareil de la police ou échangez des marchandises de contrebande (voir Commerce), votre statut légal sera changé pour OFFENSEUR ou bien pire. Si vous détruisez des vaisseaux pirates ou des envahisseurs Thargoïdes, (ou des astéroïdes), vous recevrez une prime. Si vous tirez sur la station Coriolis, ses propres vaisseaux défensifs (des chasseurs de classe Vipère) vous attaqueront.



**MANOEUVRES**

Le vaisseau marchand Cobra est rapide et a un rayon de braquage très court (un peu plus long à pleine vitesse). C'est un vaisseau de combat idéal contre de petits groupes d'appareils ennemis. Il distancera beaucoup d'attaquants simplement par la vitesse, mais jamais un missile. Les manoeuvres de tournoiement, d'esquive, de fausse lenteur et de "faufilement" sont très efficaces contre les bâtiments plus gros et moins maniables quand ils attaquent. Une décélération soudaine suivie d'une volte-face et d'une accélération vous donneront souvent un gros avantage lorsqu'un vaisseau ennemi vous poursuit.

**Vous devez être préparé à vous jouer de vos ennemis, tactiquement. La vitesse de réaction ne sera pas toujours suffisante en elle-même.**




**SIGNES DE DANGER**

Si vous ne pouvez pas faire un rapide saut interspatial J vers la planète, c'est qu'il y a un vaisseau dans le voisinage. Ça pourrait être dangereux.
Si l'écran statut, durant le vol, affiche JAUNE ou ROUGE, préparez-vous à engager le combat.
Des clignotements de n'importe quel écran, signifient que vous essuyez des coups de laser.
Un coup de laser s'écrasant sur les boucliers protecteurs produit un grincement aigu. Vous pouvez entendre les coups de laser frappant directement la coque. A travers des écrans endommagés, cela fait un grincement grave. Danger.
Un missile ennemi sera détecté, tracé et un message d'avertissement flashera sur l'écran principal.

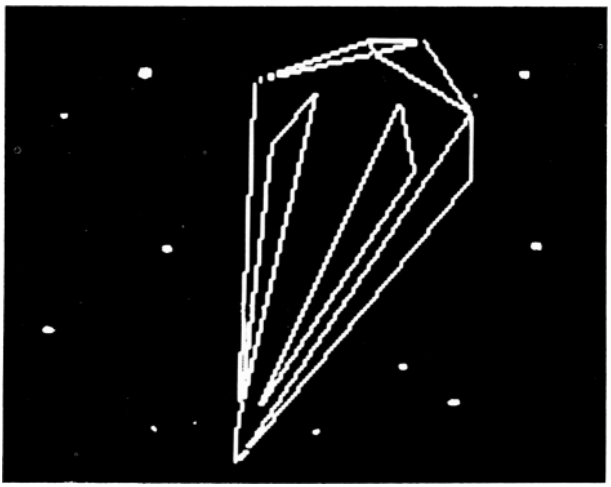
Certains pilotes sont plus braves que d'autres et les vaisseaux pirates peuvent parfois abandonner et s'enfuir devant une résistance opiniâtre. Certains apparemment ne connaissent pas la peur; en particulier les vaisseaux Thargoïdes, dont les capitaines se sont fait enlever chirurgicalement les glandes de la peur.

**ENNEMIS POTENTIELS**

Les marchands solitaires - comme les pilotes de Cobra - sont constamment menacés par les autres voyageurs de l'espace. Une compréhension des autres solitaires, des bandes et des chasseurs de primes est essentielle.

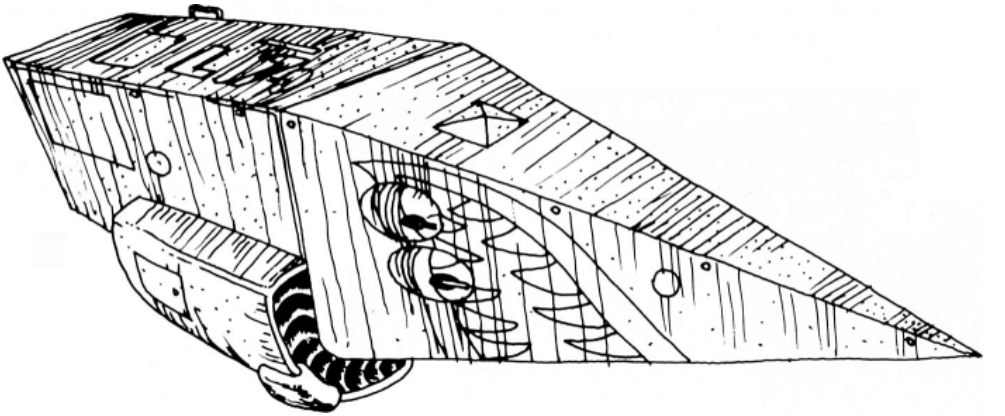
**Chasseurs de primes**

A moins que vous ayez le statut de FUGITIF, et surtout si vous avez un niveau de combattant et de criminel, les chasseurs de primes ne se dérangeront pas pour un vaisseau aussi insignifiant qu'un Cobra MK III. En fait, beaucoup de chasseurs de primes préfèrent les chasseurs marchands Cobra, car ils ont un très bon déguisement. Mais les vrais tueurs se baladent dans un Fer-de-Lance VitesseLumière, brillant et très performant, dans lequel ils peuvent rester jusqu'à plusieurs mois d'affilée. Les chasseurs de primes sont toujours trouvés en dehors de l'Espace Orbital ; surtout autour des mondes qualifiés de "Dangereux". Ils sont invariablement MORTELS ou ELITE en niveau de combat. Les chasseurs de primes s'identifient rarement aux vaisseaux qu'ils croisent, et tuent lorsqu'on les cherche un peu.



**Vaisseau conçu par le Groupe Zorgan Petterson (Gé Zé Pé), favori des chasseurs de primes nantis et des sociétés commerciales en roue libre, le Fer-de-Lance est un appareil sophistiqué, aussi bien adapté au commerce qu'au combat ou aux loisirs.**

**Vaisseaux pirates**
Il existe plusieurs moyens de reconnaître un vaisseau en vol comme étant occupé par des pirates, et c'est essentiel, puisque les pirates et les renégats prendront n'importe quel vaisseau pour accomplir leurs coups, du Var au massif Python. Les pirates existent n'importe où, mais se regroupent principalement autour des mondes instables de la CoopGal, surtout les mondes de type féodal ou anarchique.

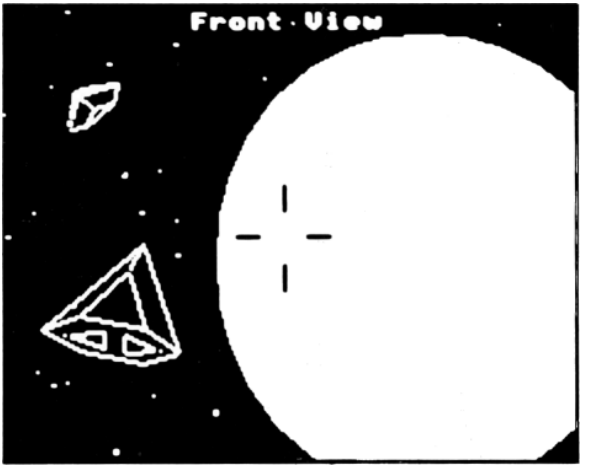


**Une décoration "Dents de Requin" personnalise ce Croiseur Long Courrier de la Classe Python, qui appartient probablement à un contrebandier ou à un pirate galactique.**

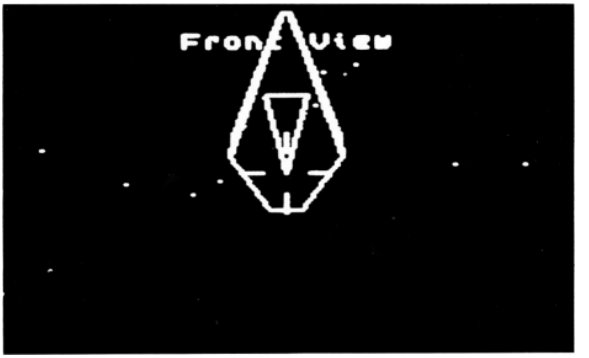
Les petits vaisseaux rôdant très loin d'une planète sont des pirates. Les gros appareils entourés d'un essaim de petits chasseurs sont des pirates, ainsi que les vaisseaux qui refusent de répondre à des signaux d'identification. Autour des mondes gouvernés par des autocraties ou des clans, très souvent les pirates auront été payés pour ne pas toucher aux navires marchands. La piraterie est un commerce énorme et complexe, et n'importe quel marchand respectant la vie apprendra très vite les signes permettant de déterminer une présence pirate.

**La police**

Dans une Coopérative des mondes aussi complexe que les 2040 planètes de la CoopGal, la police peut aussi bien être malveillante que bienveillante. Le vaisseau typique de la police est le Vaisseau à Pulsions de classe HG-Vipère, ils sont très rapides et très maniables. Ils sont toujours prêts à partir dans toutes les stations spatiales Coriolis ou Dodec, et attaqueront un pirate ou un marchand fugitif en quelques secondes. Ils ne font pas d'arrestation, ils détruisent. Il y a différents services de police, servant chacun à quelque chose - stupéfiants, ivrognerie en vol, tir inconsidéré, piraterie, traite d'esclaves - mais possédant tous une petite flotte de ces rapides vaisseaux de patrouille, les Vipères.




**Le vaisseau de police Vipère est un "Chasseur-Tueur" très maniable de courte portée.**




**Une image claire d'un Chasseur de type Fer-De-Lance, la réponse des pirates aux Vipères de la Police. Rapide et très maniable, il est assez grand pour contenir deux tonnes de cargaison et 4 missiles IFS Cherche et Chasse.**

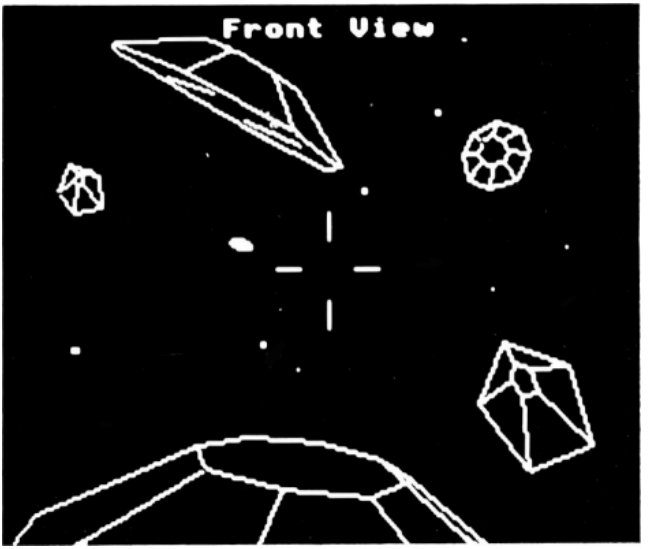
**Vaisseaux d'invasion Thargoïd et Thargons**

Les Thargoïdes sont les ennemis mortels des humains, et à travers les 8 galaxies, on trouve au moins 50 zones de guerre entre Humanité et Thargoïdes. Cette race insectoïde hautement avancée technologiquement est aussi en guerre avec 17 autres formes de vie en ère spatiale.

Tous les combattants Thargoïdes sont impitoyables au combat, et, certains peuvent être comparés aux humains à Statut ELITE au combat.

Bien que la plupart de la Flotte Spatiale Thargoïde soit engagée par l'Aéronavale Galactique dans l'Espace Intergalactique, quelques croiseurs plus petits font occasionnellement des raids destructeurs dans l'Espace humain. Les vaisseaux sont très rapides pour leur taille et sont invariablement équipés de systèmes antimissiles de type MCE.

**Les Banques Galactiques paieront une jolie prime pour la destruction d'un vaisseau d'invasion Thargoïde. Votre ennemi le plus dangereux, un Thargoïde peut - en plus de sa puissance de feu -, activer un robot-tueur télécommandé, le Thargon. Détruisez le vaisseau-mère octogonal, et les Thargons ne vous inquiéteront plus.**



De plus, la plupart des croiseurs Thargoïdes comportent plusieurs petits robots-tueurs télécommandés, équipés avec un laser unique à pulsion de grande puissance. L'Aéronavale Galactique est actuellement en train de mettre au point ses propres vaisseaux télécommandés et paie une bonne prime à qui ramènera un robot Thargon.

(N.B. La prime à la destruction d'un vaisseau d'invasion Thargoïde est très élevée. Les croiseurs de combat Thargoïdes sont prétendus capables de rôder dans l'Espace Sorcier (Hyperespace) et de détruire les vaisseaux le traversant.)

## Autres types spatiaux

### Ermites des Rochers

Ce sont de vieux pirates, chasseurs de primes ou des parias planétaires qui ont crée leur espace de vie sur des Astéroïdes. Ils en choisissent généralement de grands, et mettent des balises pour prévenir les Mineurs. La loi de la CoopGal protège les Ermites des Rochers, mais comme la plupart des Astéroïdes sont creux, il y a peu d'avantages à gagner à les miner.

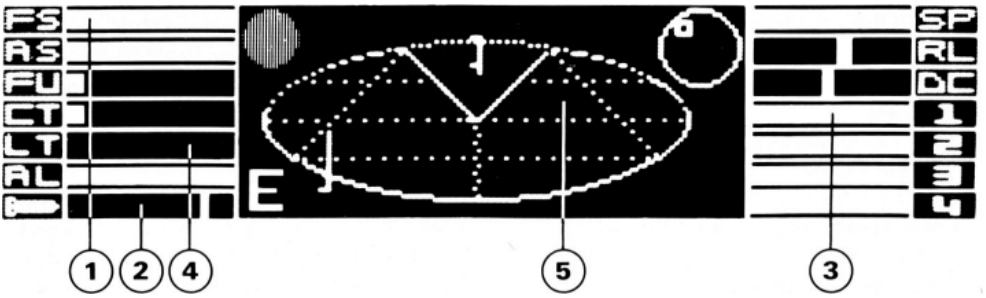
### Vaisseaux Génération

Avant le développement de la Propulsion Trans Spatiale US, dans toutes ses diverses formes, le voyage interstellaire s'effectuait dans de grands bâtiments auto-suffisants. Les Vaisseaux Génération sont maintenant pour la plupart consignés et leurs voyages contrôlés. Il y a plus de 70 mille de ces immenses vaisseaux traînant dans l'Espace ; certains sont dans leur trentième génération. La pénalité pour avoir dérangé un de ces vaisseau est le blocage.

### Dragueurs de l'Espace

Les immenses vaisseaux-usine sont trouvables là où il y a eu une guerre, une invasion Thargoïde ou une catastrophe naturelle. Longs de plus de 60 kilomètres, les Dragueurs sont eux-mêmes des forces de vie. Les Dragueurs sont de grandes cités de l'espace qui se nourrissent de débris, autres ruines et carcasses. Lourdement armés, avec leur Armada de chasseurs reconditonnés, ils sont à éviter, coûte que coûte.

## CONSOLE DE COMBAT




**1. Les boucliers défensifs tirant leur énergie de deux réservoirs différents, un à l'avant, l'autre à l'arrière.**

**2. Le statut Missile indique le nombre de missiles restant à bord, s'ils sont "pointés" (vert), "non pointés" (noir) ou "réglés et armés" (rouge).**

**3. Les réservoirs d'énergie seront rapidement vides si les boucliers défensifs sont souvent sollicités. L'utilisation des lasers ou d'une CME épuisera aussi ces ressources. Quand le 4ème réservoir est entamé, le message "ENERGIE BASSE" flashera sur l'écran. Dans des conditions normales, les réservoirs se remplissent automatiquement par absorption en surface des radiations.**

**4. La température du (ou des) laser (s) (LT) s'élèvera dangereusement en cas de tirs ininterrompus. Quand la niche centrale surchauffe, un des lasers (ou le laser) s'arrêtera temporairement plutôt que de détruire tout le système.**

**5. Le radar tri-dimensionnel fonctionne de telle manière à ce que vous puissiez pointer un vaisseau dessus ou sous le vôtre, ou bien dans quelque autre direction que ce soit. Les barres verticales le montrent clairement.**

**ARMEMENT GUERRIER**

| ARTICLE | NIVEAU TECH | PRIX en CR |
|---|---|---|
| Fuel | Toujours | Variable |
| Missiles | Toujours | 30 |
| Soute Supplémentaire | Toujours | 400 |
| Système CME | 2 | 600 |
| Laser à Pulsions | 3 | 400 |
| Laser à faisceau | 4 | 1000 |
| Ecope à Fuel | 5 | 525 |
| Capsule de Secours | 6 | 1000 |
| Bombe à Energie | 7 | 900 |
| Unité d'Energie Supplémentaire | 8 | 1500 |
| Ordinateur d'Arrimage | 9 | 1500 |
| Hypersaut Galactique | 10 | 5000 |
| Laser à Miner | 10 | 800 |
| Laser Militaire | 10 | 6000 |

**"4" offre les armes et autres quincailleries, non-combattives, à vendre.**

**Les lasers**

Les Lasers à Pulsions sont nichés originellement à l'avant du vaisseau, ce qui fait que vous n'aurez pas de vues arrières ou latérales sur l'écran principal, tant que vous n'aurez pas les crédits suffisants (des combats et des échanges) pour pouvoir vous offrir les lasers pour ces supports. Comme nous le verrons, avec suffisamment d'argent, vous aurez la possibilité de remplacer vos lasers à pulsions minables par des lasers à faisceau.

La console d'Astronavigation de Cobra n'a qu'une seule commande de feu pour les lasers (A). Les pilotes à joystick utilisent le bouton "Feu", bien sûr.

Même si la batterie de lasers est complète, on ne peut en tirer qu'un à la fois. Si un laser surchauffe, il s'arrête (Voir la barre de température Laser LT).

Le laser est l'armement principal de tous les chasseurs.

Les lasers à Pulsions sont en vente dans toutes les planètes de niveau TECH 3 ou plus (Voir Commerce). Les lasers à Faisceau se trouvent sur les planètes TECH4 ou plus. Si on en remplace un à pulsions par un faisceau, le prix du laser à pulsions est remboursé lorsque celui à faisceau est monté.

**Description du Laser à Pulsions**
Le Laser à Pulsions, modèle Ingram 1919 A4, est recommandé pour tous les supports laser, mais plus particulièrement pour le tir arrière. La fréquence de feu est 1500 T/M (traits par minute) où chaque trait-laser mesure 610 mm. Le canon est en fibres d'alltitium haute résistance, doublé de Silice Qu Qarian tempérée. L'alimentation est assurée directement par les réservoirs d'énergie inverse de pont inférieur du vaisseau. Chaque traite est capable de percer 267 mm de métal Flux réfractaire.

**Description du Laser à Faisceau**
Le modèle Ingram MI 928 A2 est très recommandé pour le tir avant. Le laser à faisceau tire jusqu'à 150 "Fils" Laser continus, en parallèle. Le canon est en Allutium +, doublé de plastiverre surtendu, et comme pour le laser à pulsions 1919 A4, l'alimentation est assurée par les réservoirs inférieurs. Le laser à faisceau perce 410 mm de métal FR comme du beurre.

Les lasers Militaires sont à la pointe de la sophistication. Ils coûtent 15 fois le prix d'un "Pulsions" et sont disponibles sur des planètes de niveau TECH 10. C'est de la quincaillerie très efficace.

(Voir aussi les Lasers à Miner au chapitre **Equipement Non-Combatif.)**

**Description du Laser Militaire**
Portée et pénétration deux fois plus efficaces que sur la Laser à Faisceau MI 929 A2. Ce laser marque l'entrée de Lance et Ferman sur le marché, alors qu'ils étaient connus jusqu'ici pour leurs systèmes de missiles bon marché et de bonne qualité. Le LF 90 est le modèle courant, assisté par ordinateur, et qui vient avec des systèmes de vues multipliées X4 SUSAT.

**Les Missiles**
Les missiles sont toujours disponibles, quelque soit la nature de votre monde de destination, bien que le maximum possible à bord soit 4 missiles. Ce sont des armes

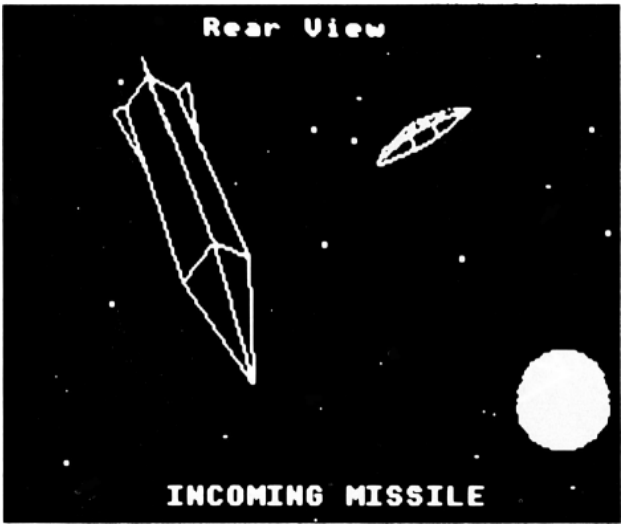
très efficaces que possède tout grand vaisseau spatial. Votre ordinateur de bord vous préviendra si on vous en a envoyé un, par un message sur l'écran. A moins que votre vaisseau soit équipé de CME (cf plus bas). Vous devrez manoeuvrer pour le dévier et étant auto-guidé, il ne vous lâchera pas. Si vous êtes touché par un missile, il peut décharger complètement un bouclier intact, et s'il vous reste peu d'énergie, vous avez de fortes chances d'être tué.

Avant qu'un missile puisse être tiré, il doit être réglé sur une-cible. Sitôt largué, il foncera sur votre ennemi et le détruira, à moins qu'il ait réussi à l'éviter grâce aux méthodes mentionnées plus haut. Le mécanisme de lancement des missiles est très fiable et ne se bloque pratiquement jamais. Les missiles peuvent être réglés sur une cible visible sur n'importe quelle vue (1, 2, 3, 4).

**T** La séquence de pointage débute en tapant la touche "**T**". Un des carré de l'indicateur de missiles sur la console d'Astronavigation deviendra alors VERT. Lorsqu'une cible possible entre dans la section de la ligne de mire, le missile se réglera dessus et le carré de statut passera au ROUGE. Un Bip sonnera pour vous en informer.

**M** La touche **M** larguera le missile.
**U** La touche **U** la désarmera n'importe quand avant le tir.

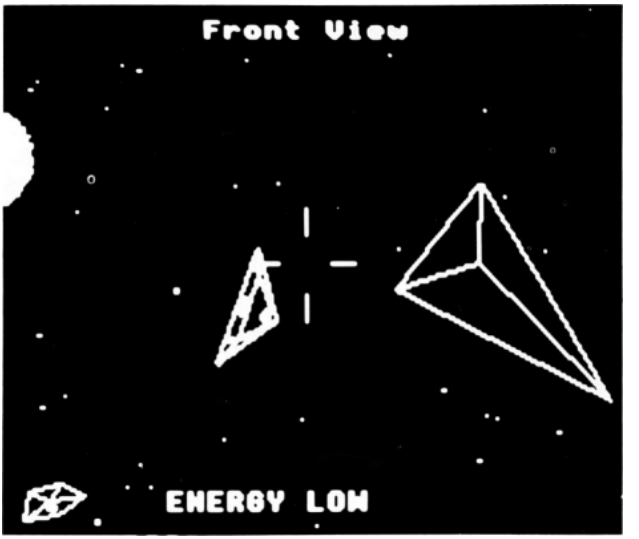
**Description du Missile**
Les Missiles Autoguidés Lance & Ferman (4x4) sont maintenant recommandés pour tous les petits vaisseaux de la classe chasseur de commerce, mais peuvent être installés dans un ensemble d'armes mixtes. Les missiles LF ont un système d'autoguidage 21L-135, et un contrôle manuel directionnel prioritaire. La tête explosive est bourrée d'explosif Terminal 9 et le système 4X4 est invulnérable à toutes les résistances connues, sauf au système CME. Capacité de destruction Mégazone de Force 7. Premier prototype utilisé : 2987, Guerres Ineranes.




**Toujours disponible et bon marché à 30 Crédits/Pièce, les missiles sont des armes très efficaces. T pointe le missile quand un ennemi est en vue (un Bip le confirme). M le largue et U le désarme. Dans ce cas présent, les réservoirs d'énergie du vaisseau sont sur le point de baisser substantiellement.**

**Bombes à Energie**
Une Bombe à énergie ne se trouvera en vente que sur une planète de niveau TECH 7 ou plus,et ne sert qu'une fois, bien sûr. On l'active par la touche "C=" et elle détruit tout vaisseau, missile ou astéroïde dans le voisinage.

**Description de la Bombe à Energie**
La Bombe à Energie Medusa Pandera Autoguidée (disponible sur les mondes TECH 7 ou plus) est une arme tactique à capacité de destruction Mégazone de Force 13. Le rayon de la chaleur est de 9000 km. Elle a été mise au point par les Laboratoires Klaus et Kline pour les combats nécessitant la technique "Largue et Pars".




**Une fois qu'un bouclier défensif est vidé, les missiles et lasers ennemis pomperont directement dans vos réservoirs d'énergie. (1, 2, 3 et 4 sur votre console.)**

**ENERGIE BASSE apparaît sur l'écran quand les attaques suivantes risquent de causer de gros dommages à votre vaisseau.**

**Une capsule de Secours s'éloigne du Mamba du pirate. Elle l'amènera à la station orbitale la plus proche.**

## MESURES DEFENSIVES

**Zone de Sécurité**
L'espace orbital autour de n'importe quelle station Coriolis est sûr. Les propres défenses des stations viendront à votre secours immédiatement. L'entrée de la zone de sécurité est signalée sous le compas.

**Boucliers et Réservoirs d'Energie**

Votre vaisseau est équipé de boucliers avant et arrière et de réservoirs d'énergie dès le début. Les boucliers protègent le vaisseau de tirs intempestifs et se rechargent aux réservoirs d'énergie. Un feu nourri les affaiblira. Une fois qu'un bouclier est vidé, les missiles et lasers ennemis frappant ce bouclier pomperont directement l'énergie de vos réservoirs, et peuvent même détruire des éléments de la cargaison ou de l'équipement. Quand tous les réservoirs seront vidés, le vaisseau sera détruit. L'utilisation des lasers ou d'un système CME diminuera aussi vos réserves d'énergie.

L'ordinateur de bord vous gardera informé de tous les dommages subis, ainsi que de l'état de vos réserves, en particulier lorsqu'elles sont très basses.

Une Unité d'Energie Supplémentaire peut être ajoutée dans les planètes de niveau TECH 8 ou plus, qui doublera le taux de remplissage de vos réservoirs. C'est l'unité d'énergie avec haut couleur cuivre, il n'y a pas d'autre unité qui lui ressemble ou qui dure autant.

**Description d'un Bouclier Protecteur**

Le bouclier est constitué de toiles de flux Haute-Tension de sous particules Zieman-chargées. Il est plus faible là où passent les canons des lasers et les tubes à missiles à travers la coque du vaisseau, ainsi qu'aux lignes de jonction de deux boucliers, qui causent des interférences.

**CME**

**E** Un système CME (littéralement, Système de Contre Mesures Electroniques) se trouvera sur un niveau de TECH 2 ou plus, et peut être utilisé autant qu'on veut pourvu qu'on assure la recharge en énergie. Activé par la touche "**E**", le CME détruit tout missile alentour, même ceux que vous avez largués. Certains vaisseaux ennemis, surtout les marchands en possèdent et s'en serviront contre vos missiles. Votre ordinateur affiche un E sur la console lorsqu'il détecte un système CME.

**Description du Système Anti-Missile CME**
Il fonctionne par radiations magnétiques "effaçantes",utilisant le théorie de la saturation ionique développée par Bell et Brahen sur Riddquat 359, le système de Centre Mesures Electroniques utilise de minuscules particules chargées de poussière d'Elément Lourd Interspatial, relâchant leurs énergies rayonnantes et installant des chaînes expansives de flux nucléaire.

**Capsule de Secours**

**ESC** On peut installer une capsule de secours à la place de votre cabine dans n'importe quel monde de niveau TECH 6 ou plus. Si on frappe la touche "**ESC**" pendant le combat, la capsule sera éjectée du vaisseau, puis automatiquement prise en charge par le monde le plus proche et vous serez ramené sans danger à une station Coriolis. Vous aurez alors tout perdu, sauf votre argent.

Pourtant cet élément est vendu avec une assurance très reconnue dans les différentes galaxies, qui vous garantit un nouveau vaisseau de la classe Cobra avec le même équipement. Le contenu des soutes est exclu de cette protection.

Puisque le marquage unique IR de la coque d'un vaisseau est utilisé dans le fichier central de la police, abandonner son vaisseau revient à effacer son casier judiciaire de toute violation. Cette méthode est malheureusement autant employée par les brigands galactiques que par les marchands.

Vous pouvez voir quand une capsule est éjectée d'un vaisseau, c'est sans danger pour vous à moins que vous la percutiez.

**Description de la Capsule de Secours**
Le modèle recommandé est le Xeeslan Fastjet LSC 7, qui peut assurer la survie de deux humanoïdes pendant sept semaines en Animation Suspendue Modérée.

## EQUIPEMENT NON-COMBATIF

**Fuel**
Le fuel est disponible où que vous soyez. Vous êtes obligé de faire le plein (7 années-lumière), il n'est pas permis d'en prendre moins.

**Ecopes à Fuel**
Les Ecopes à Fuel peuvent être installées sur une planète de TECH 5 ou plus. Elles permettent au vaisseau d'obtenir du carburant gratuit en "écrémant le soleil", en volant tout près à grande vitesse.

Puisque les Ecopes à Fuel utilisent de puissants champs électro-magnétiques pour guider le vent solaire dans leurs accumulateurs, elles peuvent aussi servir à récupérer des débris divers dans l'espace. Presque tous les vaisseaux pirates en possèdent, afin de pouvoir détruire leur proie et ensuite récupérer les différentes épaves plutôt que de risquer une bataille avec abordage sanglant.

Une fois installées,les Ecopes à Fuel peuvent servir à récupérer des objets (comme un container) en le gardant dans la moitié inférieure de l'écran, puis en volant au-dessus.

**Description des Ecopes à Fuel:** Les Ecopes à Fuel sont considérées comme essentielles pour qui va dans l'Espace Profond et commerce dans les zones

dangereuses. Elles sont de format standard et vont sur des supports standards. Elles utilisent de puissants champs électro-magnétiques pour guider le vent solaire ou de petits débris spatiaux dans leurs convertisseurs ReQax.

**Extension Cargo**
On peut acheter une extension cargo, augmentant ainsi la capacité de 20 à 35 tonnes.

**Description de l'Extension Cargo:** Le modèle standard est le Caisson à Marchandises Mariner.

**Ordinateur d'Arrimage**
Est disponible surtout monde de niveau TECH 9 ou plus. On l'installe dans le système de contrôle de vol de l'appareil et il permet au vaisseau de s'arrimer automatiquement. La séquence d'auto-arrimage débute par **C** et s'arrête en tapant **P.**

**Description de l'Ordinateur d'Arrimage:** Le Système SynCorn RemLock D&A est un gadget sophistiqué et cher. Il est fourni avec un module d'interaction SommMnem pour induire un sommeil paradoxal pendant la manoeuvre.

**Hypersaut Intergalactique**
L' Hypersaut Intergalactique s'obtient uniquement sur les planètes de niveau 10 ou plus et ne peut être utilisé qu'une fois. L'Hypersaut Intergalactique est engagé en pressant **"CTRL"** et **"H"** simultanément.

**Description de l'HIG:** Bien que nombre de fabriquants proposent toute une série de moteurs HIG, il est préférable de rester fidèle à XeXor/Hikan qui fabrique aussi les moteurs standards pour le transit hyperspatial.

**Laser à Miner les Astéroïdes**
Le minage des astéroïdes exige l'installation d'écopes à fuel et de lasers à miner spéciaux sur votre vaisseau. Certains vaisseaux en ont en permanence, ce sont des "Ceintureurs". Ils cherchent les astéroïdes pour les détruire en morceaux suffisamment petits pour rentrer dans un container.

**Description des Lasers à Miner:** Le Laser Kruger Modèle ARM64 Sp. Minage est très recommandé pour le combat et pour le commerce. Il utilise des traits laser de 200 mm de fréquence variable, en larges bandes à 100 canaux/bande. Un dispositif automatique s'assure qu'aucun des débris de l'astéroïde-cible ne percute le vaisseau. Le laser peut détruire jusqu'à des astéroïdes de 2 ktHH en masse durable. Il doit être accompagné d'une écope à fuel et à matière.

## FONCTIONS CLE

### Combat

**A** Tir Laser

**T** Pointer le Missile

**M** Largage Missile

**U** Désarme Missile

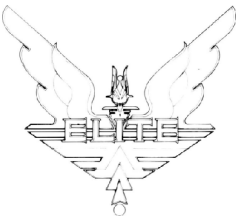
**E** CME Marche

**C** Arrimage Automatique

**TAB** Largage Bombe à Energie

**ESC** Ejection Capsule de Secours

**4** Mise en Mode Achat Equipement



# COMMERCE INTERGALACTIQUE

Le Cobra MK III, conçu au départ pour le commerce, combine l'efficacité au combat et la maniabilité malgré sa soute importante (20 containers d'une tonne) ; maniabilité conservée même avec des écopes à fuel qui récupèrent : débris spatiaux, containers à la dérive et morceaux de rochers.

La plupart des stations spatiales ont simplifié les processus de commerce afin de faciliter une rapide rotation des stocks et des vaisseaux. Les coûts d'exportation et d'importation - qui sont élevés sur certains mondes - sont automatiquement ajoutés ou soustraits et on le voit dans les prix affichés. Le système d'échange automatique employé par le Cobra ne permet pas de conclure des accords plus spécifiques.

Une sélection des objets extra-terrestres les plus demandés est donnée dans ce manuel, mais le marchand doit se les procurer en personne.

Une fois arrimé, vous êtes relié au système d'échanges ComCor. Vous pouvez obtenir à la demande la liste des articles de base disponibles.

Les esclaves se mesurent à la tonne dans le commerce galactique. Cela peut paraître étrange, mais ce poids inclut un dispositif cryogénique pour les maintenir en vie durant la traversée. La traite des esclaves, qui avait été pratiquement éliminée par le gouvernement galactique, revient maintenant en force, malgré les efforts des Forces de Police Galactique pour l'enrayer.

| ARTICLE | | PRIX MOYEN EN/CR | |
|---|---|---|---|
| Nourriture | (produits organiques simples, cf plus bas) | 4,4 | Tonnes |
| Textiles | (étoffes diverses) | 6,4 | tonnes |
| Radioactifs | (minerais et dérivés) | 21,2 | tonnes |
| ♦ Esclaves | (généralement humanoïdes) | 8,0 | tonnes |
| Vins/liqueurs | (alcools exotiques de plantes surnaturelles) | 25,2 | tonnes |
| Produits de luxe | (parfums, épices, café) | 91,2 | tonnes |
| ♦ Stupéfiants | (tabac, mégaherbe arcturienne) | 114,8 | tonnes |
| Ordinateurs | (machine intelligente) | 84,0 | tonnes |
| Machines | (équipement d'usine et fermier) | 56,4 | tonnes |
| Alliages | (métaux industriels) | 32,8 | tonnes |
| ♦ Armes à Feu | (petite artillerie, armes de poing) | 70,4 | tonnes |
| Fourrures | (cuirs, peaux de Womprom, etc...) | 56,0 | tonnes |
| Minéraux | (roche brute non raffinée) | 8,0 | kg |
| Or | | 37,2 | kg |
| Platine | | 65,2 | kg |
| Gemmes | (bijoux inclus) | 16,4 | grammes |
| Articles extraterrestres | | 27,0 | tonnes |

♦ Ces objets sont définis comme illégaux par le Gouvernement Galactique, on n'y touche qu'en prenant des risques.

Sur cette liste se trouvent les quantités disponibles pour chaque article, ainsi que leur prix par unité de vente. La plupart des Systèmes d'Echanges ComCor fonctionne exclusivement avec des catégories génériques, NOURRITURE, MACHINERIE, MINERAUX ET GERMES inclus.

REORTE MARKET PRICES

| PRODUCT | UNIT | UNIT PRICE | QUANTITY FOR SALE |
|---|---|---|---|
| Food | t | 1.6 | 20t |
| Textiles | t | 4.8 | 17t |
| Radioactives | t | 18.8 | 27t |
| Slaves | t | 6.4 | 17t |
| Liquor/Wines | t | 23.6 | 42t |
| Luxuries | t | 100.8 | - |
| Narcotics | t | 12.0 | - |
| Computers | t | 100.8 | - |
| Machinery | t | 65.2 | 1t |
| Alloys | t | 38.8 | 21t |
| Firearms | t | 87.6 | - |
| Furs | t | 62.4 | 7t |
| Minerals | t | 9.6 | 60t |
| Gold | kg | 37.2 | 13kg |
| Platinum | kg | 67.2 | 17kg |
| Gem-Stones | g | 19.6 | 13g |
| Alien Items | t | 64.8 | - |

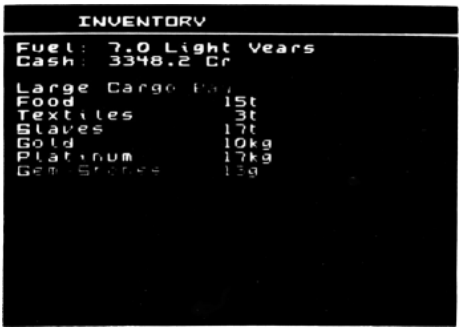
REORTE MARKET PRICES

| PRODUCT | UNIT | UNIT PRICE | QUANTITY FOR SALE |
|---|---|---|---|
| Food | t | 1.6 | 20t |
| Textiles | t | 4.8 | 17t |
| Radioactives | t | 18.8 | 27t |
| Slaves | t | 6.4 | 17t |
| Liquor/Wines | t | 23.6 | 42t |
| Luxuries | t | 100.8 | - |
| Narcotics | t | 12.0 | - |
| Computers | t | 100.8 | - |
| Machinery | t | 65.2 | 1t |
| Alloys | t | 38.8 | 21t |
| Firearms | t | 87.6 | - |
| Furs | t | 62.4 | 7t |
| Minerals | t | 9.6 | 60t |
| Gold | kg | 37.2 | 13kg |
| Platinum | kg | 67.2 | 17kg |
| Gem-Stones | g | 19.6 | 13g |
| Alien Items | t | 64.8 | - |

**"8" active la liste des articles de base à leur prix courant sur ce marché.**

Les prix affichés au moment de l'échange représentent l'offre et sont garantis pendant le temps où vous êtes en mode d'échange.

L'achat des articles est pratiquement instantané. Il vous seront proposés chacun leur tour. Si vous ne voulez rien, indiquez-le en tapant "RETURN".

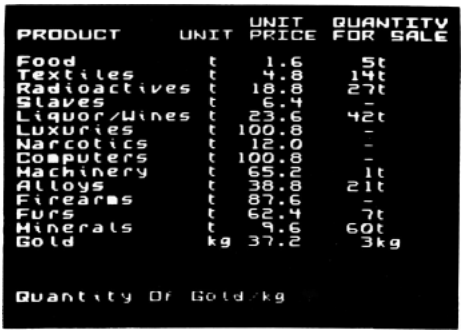


INVENTORY

Fuel: 7.0 Light Years
Cash: 3348.2 Cr

Large Cargo Bay

| | |
|---|---|
| Food | 15t |
| Textiles | 3t |
| Slaves | 17t |
| Gold | 10kg |
| Platinum | 17kg |
| Gem Stones | 13g |



| PRODUCT | UNIT | UNIT PRICE | QUANTITY FOR SALE |
|---|---|---|---|
| Food | t | 1.6 | 5t |
| Textiles | t | 4.8 | 14t |
| Radioactives | t | 18.8 | 27t |
| Slaves | t | 6.4 | - |
| Liquor/Wines | t | 23.6 | 42t |
| Luxuries | t | 100.8 | - |
| Narcotics | t | 12.0 | - |
| Computers | t | 100.8 | - |
| Machinery | t | 65.2 | 1t |
| Alloys | t | 38.8 | 21t |
| Firearms | t | 87.6 | - |
| Furs | t | 62.4 | 7t |
| Minerals | t | 9.6 | 60t |
| Gold | kg | 37.2 | 3kg |

Quantity Of Gold/kg

**"0" donne votre inventaire en carburant, argent et cargaison.**
**"2" vous met en mode achat. Tapez "RETURN", si vous ne voulez rien acheter de particulier.**

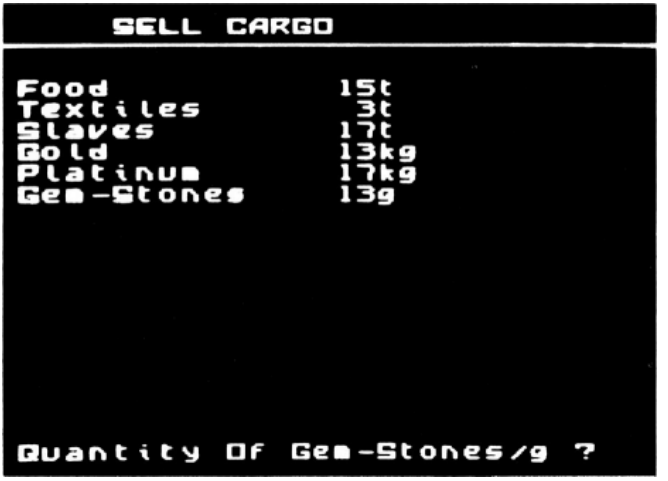
Si vous voulez acheter quelque chose, indiquez la quantité désirée numériquement. Des modules autoSCAM viendront immédiatement charger votre achat dans la soute. Votre écran vous indiquera le montant de crédits vous restant.

Quand tous les articles en vente vous auront été proposés, *votre fiche de statut cargo* apparaîtra pour confirmer vos achats.

Le vaisseau marchand Cobra doit être arrimé à une station Coriolis avant de pouvoir acheter ou vendre une cargaison. Il n'a pas la possibilité d'échanges dans l'espace libre, sauf en récupérant des containers à la dérive.

Une fois arrimé, le processus de vente est automatique ; bien qu'il ne soit pas obligatoire de vendre.

**"3" vous met en mode Vente.**



## COMMENT COMMERCER

### MODE ACHAT DE BIEN

8 Liste des articles disponibles sur la planète de destination.
0 Inventaire de la cargaison et de l'argent.
8 Pour revoir ce qui est offert sur le marché.
2 On vous demande maintenant (en bas de l'écran) combien de nourriture vous voulez acheter. Choisissez un nombre égal au tonnage de nourriture que vous désirez acheter, puis tapez RETURN. On vous demandera ensuite, pour chacun des articles disponibles sur la liste, combien vous en voulez. Tapez RETURN quand vous ne voulez pas acheter. Vous ne pouvez acheter que 20 tonnes au total et autant d'un article que ses stocks au marché le permettent. Une fois que vous aurez vu tous les articles, l'ordinateur de commerce imprimera ce que vous venez d'acheter.

### MODE VENTE

3 Pour entrer en mode Vente ; cela comprend une série de questions de type 0/N, dont les réponses concernent la vente de toute la cargaison, même celle qu'on vient d'acheter.

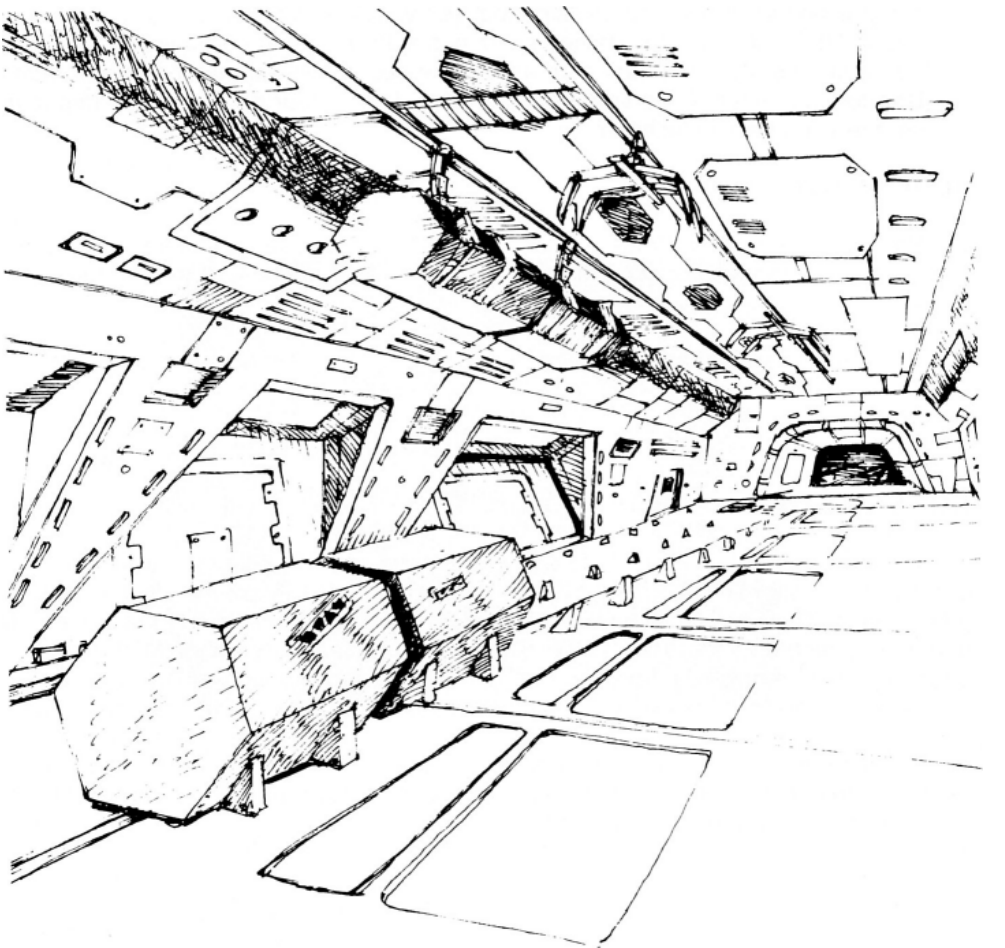
( Les systèmes de vente avancés permettent la vente de quantités précises.)

### CONSEILS AUX MARCHANDS

Le vaisseau marchand Cobra peut être équipé avec quatre lasers, quatre missiles et une bombe à énergie. Ce devrait être suffisant pour que le commerce soit possible même dans l'Espace Système de Mondes où les pirates font la loi. Mais il est très hautement recommandé aux pilotes d'arriver au niveau de combat MORTEL avant d'approcher un monde de type "Anarchique" ou "Féodal", spécialement lorsque vous avez une cargaison de machines de haute technologie ou bien des produits de luxe.

Faire de l'argent en tant que marchand n'est pas une tâche facile. A moins d'avoir les reins solides. Il est fortement conseillé de commencer par de la nourriture, des étoffes,des minéraux et des produits de luxe.

**Vision d'un artiste d'une section de la soute d'un vaisseau de marchandises de classe Anoconda. C'est le plus grand cargo avec une capacité en charge de 750 tonnes dans la soute et il est principalement utilisé sur les routes spatiales les plus sûres.**



La demande pour les différents produits varie énormément et les prix varient pour une même planète, mais la CoopGal et ses réglementations interdisent aux mondes de faire de la publicité pour leur prix et de lancer des appels d'offre en dehors de leur Espace Système. De cette façon, tout marchand entreprend toute transaction avec un certain risque financier.

Le commerce dépend de la demande, et les prix de vente varient en fonction du *niveau* de demande sur la planète, et de l'argent disponible. Aucun de ces facteurs ne peuvent être estimés avant l'arrimage.

Les planètes agricoles ont invariablement des denrées périssables à des prix très raisonnables, et ces produits se vendent très bien sur les planètes industrialisées, de niveau technologique plus ou moins haut. Les matériaux bruts et les minerais se vendront bien sur les mondes de niveau Tech moyen qui sont généralement capables de les raffiner, et le produit raffiné se vendra très bien sur les mondes à haut niveau Techn.

Les règles sont complexes, et l'anarchie et la- piraterie ont leur responsabilité dans le changement des règles.

Considérez le profil économique d'une planète quand vous faites du commerce avec:

**Les Mondes Agricoles** ont besoin d'aliments et de matériaux bruts spécialisés, mais surtout de machineries de base et de pièces détachées. S'ils sont riches, ils ont besoin de produits de luxe et de machineries de haute technicité. Ils produisent de la nourriture en quantités, des matériaux bruts et des produits organiques spécialisés, comme certains textiles.

**Les Mondes Industrialisés** ont besoin de produits agricoles, de matériaux bruts à raffiner, de machines pour l'exploitation des ressources et des biens de haute technicité s'ils sont riches. Ils produisent des articles de base qui correspondent à des besoins dans les mondes civilisés: des lits, des casseroles, des pièces détachées, des unités de stockage d'énergie, des armes de base, des engrais et des médicaments produits en masse, etc...

Pensez à ce dont une planète a *besoin*.
Pensez à ce qui fait fonctionner une *société*.
Ne vendez pas des gadgets chers et inutiles à un monde affamé.

SI LE PROFIT NE VAUT PAS LE COUP, VENDEZ-LE AILLEURS.

# ALTERNATIVES AU COMMERCE

Puisque le Cobra est équipé aussi bien comme un navire marchand qu'un navire de combat, avec la capacité d'origine de renforcer son armement, il y a d'autres vies possibles que celle de marchand qui peuvent rapporter gros, mais qui toutes s'avèrent être exclusivement dangereuses.

## LA CHASSE DE PRIMES

Les banques galactiques, qui assurent les plus grands convois de marchands, paieront une grosse prime pour tout vaisseau pirate détruit. L'ordinateur d'un des vaisseaux prendra la preuve photographique du cadavre et le transmettra au Service de Surveillance de la Fédération des Banques de la CoopGal. Le marquage IR du vaisseau détruit est comparé à celui de tous les vaisseaux pirates connus, et le pilote chasseur de primes en est crédité en conséquence.

Les chasseurs de primes ont souvent des vaisseaux de classe Cobra pour se faire passer pour des marchands normaux. Ils sautent simplement vers un système (de préférence anarchique ou féodal) et attendent d'être attaqués, s'étant assurés qu'ils ont suffisamment de carburant hyperespace (Quirium) pour une fuite rapide.

## LA PIRATERIE

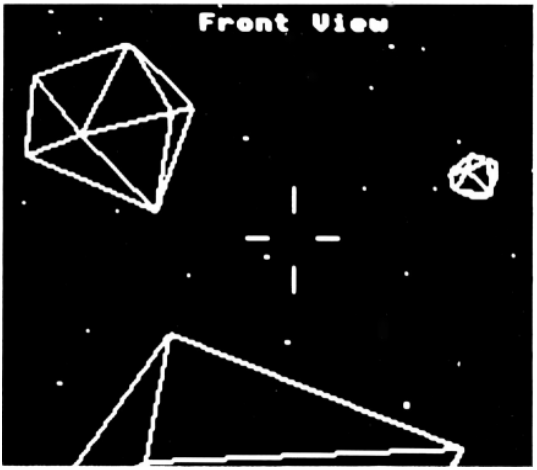
La piraterie est développée dans les 8 galaxies et beaucoup de pirates ne sont pas des criminels endurcis, mais des marchands vivant d'expédients par désespoir. Pour survivre en tant que pirate délestant les convois et les petits vaisseaux, il faut un haut niveau d'expérience en combat, puisque les ennemis sont non seulement les Vipères de la Police mais aussi les autres vaisseaux pirates et les chasseurs de primes.

Mais les récompenses sont grandes, pourvu que le vaisseau soit équipé d'une écope à fuel, les tonne-containers éjectés des vaisseaux bombardés peuvent être récupérés et vendus.

## LE MINAGE D'ASTEROIDES

Il y a de l'argent dans la pierre, mais pour en tirer le plus possible, un Cobra doit être équipé d'une écope à fuel et l'un laser à miner MinReduc 15 (ou un modèle équivalent). Le laser à miner peut réduire un astéroïde en morceaux et l'écope avalera rapidement ce minerai négociable facilement.

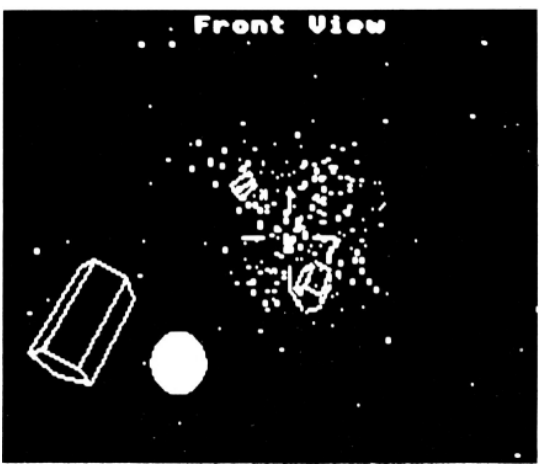
**Les astéroïdes sont de gros amas rocheux qui sont minés (pour recueillir les divers éléments, sous forme de traces, qu'ils contiennent) à l'aide d'un laser à miner, de façon à fragmenter le rocher en éclats suffisamment petits pour être mis dans la soute à l'aide de l'écope à fuel. Etant des obstacles sur les routes, leur destination rapporte une petite prime, ainsi que la valeur d'un cadavre comptant pour votre niveau de combat.**




**LES CARGAISONS EN DERIVE**

Les navires marchands sont souvent détruits (catastrophe naturelle ou action ennemie) et leurs cargaisons reste à la dérive dans l'espace. Elles peuvent être récupérées si vous êtes équipé d'une écope à fuel. Le contenu de ces containers reste inconnu jusqu'au moment où ils sont ramenés à bord et examinés. On peut tomber soit sur du commun soit sur un trésor. S'ils contiennent des marchandises de contrebande, ils ne pourront être échangés ou vendus sans risques légaux.

**Des containers en chromalliage sont utilisés pour stocker le chargement durant le vol. Ils sont extrêmement résistants et survivent souvent à leur vaisseau-porteur. Ces containers peuvent être récupérés dans l'espace avec une écope à fuel placée sur le fond du vaisseau, mais les pilotes doivent se méfier car ils peuvent tomber sur de la contrebande qui peut modifier leur statut et leur attirer des ennemis.**



(N.B. Le Container pressurisé est le moyen universel de stockage de chargement dans les voyages spatiaux interplanétaires. Fabriqués en alliage de Chromon HautFlux, il contiennent une tonne Gal de biens dans des conditions variables de pression et de température. On raconte que certains de ces containers ont été retrouvés après plus de 500 ans sur une lune stérile, et ce genre de "sauvetage lunaire" est une source remarquable de matériel historique.)

**LE COMMERCE ILLEGAL**

Il est surprenant de voir que tant de systèmes planétaires permettent des transactions sur des bien illégaux, surtout des armes à feu, mais aussi des stupéfiants (principalement la Mégaherbe d'Arcturus) et des esclaves. Les esclaves sont fournis en cryo-suspension dans des caissons de voyage, et sont souvent en fait des spécimens vieux et malades de formes de vie vaguement humanoïdes. Néanmoins, certains systèmes autorisent la vente libre de ces produits sans aucune récrimination.

**FONCTIONS CLE**

**Commerce**

**8** Prix du Marché

**0** Inventaire

**2** Mode Achat / Echange de Biens

**3** Mode Vente / Echange des Biens

# PROFIL POLITIQUE DE L'UNIVERS

## CONSEQUENCES POUR LE COMMERCE

Pour faire des transactions réussies et rentables, vous aurez certainement à amener votre Cobra dans des systèmes planétaires politiquement instables. L 'activité pirate et de contrebande est élevée dans beaucoup de systèmes solaires et des défenses adéquates sont nécessaires pour votre vaisseau si vous voulez glaner la récompense des prix de vente plus élevés.

Au bénéfice et à l'usage des marchands novices, un bref résumé politique est donné ci-dessous, mais toute référence se trouve dans "Psychohistoire et Théorie Economique dans la Fédération Gal" par Krowski er Carr en 2845.

Les gouvernements planétaires, ou fédérations déterminent la relative sécurité de leur Espace Solaire. Classés dans l'ordre décroissant de r-sécurité, les 2040 mondes officiellement enregistrés dans la Fédération Galactique peuvent se classer en :

ETATS CORPORATIFS
DEMOCRATIES
CONFEDERATIONS
ETATS COMMUNISTES
DICTATURES
MULTI-GOUVERNEMENTS
MONDES FEODAUX
ANARCHIES

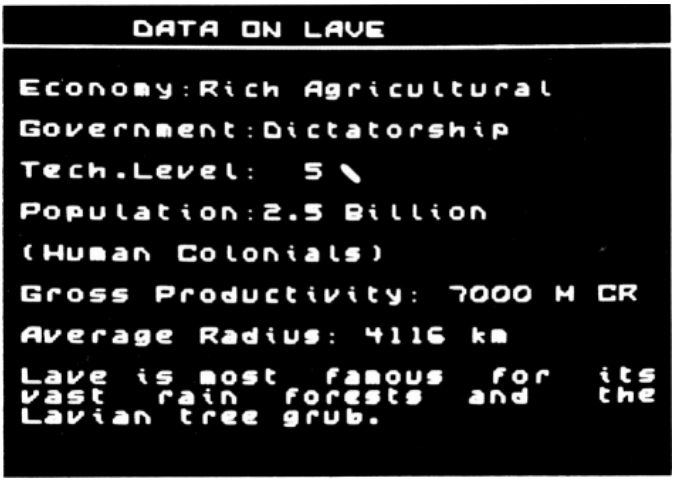
**ETATS CORPORATIFS**
Comme ENGEMA et ZAATXE, ce sont des mondes bien ordonnés, qui se sont généralement développés à partir de colons qui pratiquaient la concurrence par le libre-échange. Les impôts sont élevés sur de tels mondes, mais le niveau de vie l'est aussi. Les planètes corporatives souhaitent protéger leur commerce, donc les biens y sont chers, mais les produits de luxe sont bienvenus. Des licences d'importation sont souvent nécessaires.

ENGEMA est un monde agricole dirigé comme une unique coopérative agricole. Les fermiers reçoivent un salaire fixe pour leur récolte qu'elle qu'en soit la qualité, et les prix de vente varient peu. C'est un marché sûr, et les relations avec les clients y sont bonnes. Les produits de luxe, les machines et les matériaux bruts s'y vendent bien

ZAATXE est un exemple de monde industriel riche (Niveau TECH 12). On y produit des articles de luxe, des systèmes de machines élaborées et nouvelles et on est spécialisé dans l'élaboration de prototypes. Les prix varient selon la concurrence entre les états, mais c'est toujours un pari sûr d'y acheter des machines nouvelles qui n'ont pas encore fait le tour de la galaxie.

**DICTATURES**

Les dictatures comme les mondes LAVE et ENZAER sont seulement modérément sûres pour y commercer, mais valent le risque de s'y essayer (pourvu que le marchand soit bien équipé, armé et entraîné au combat). *Très souvent, il n y aura pas d'attaque pirate* à cause d'accords entre les flottes pirates et les mondes eux-même. Une bonne part du volume des échanges est volée, avec la "permission" du gouvernement, par les pirates, qui, alors, laissent le monde tranquille, et le protègent contre des marchands étrangers ou autres filous. C'est une liaison précaire qui casse souvent.



Lave est un monde agricole, et Enzaer est une planète industrielle, mais un principe similaire fonctionne sur les deux planètes. Il y a deux standards de commerce, celui du Peuple et celui de l'Aristocratie. Le niveau de vie est artificiellement gonflé et le progrès n'est qu'un fragile vernis. Les produits de luxe, les machines et les étoffes se vendent généralement bien. Cependant la grande demande se situe au niveau des produits comestibles, des vêtements et des matériaux bruts. C'est ce qui se vendra les lendemains de protestation populaire.

## PLANETES ANARCHIQUES

C'est là qu'un marchand fera les plus gros profits et arrivera le plus tôt à sa tombe. Des mondes comme ONISOU et XEESENRI ont de vastes casses et ferrailles en orbite haut, les cimetières pour vaisseaux qui étaient venus pour commercer honnêtement et qui tombèrent dans quelque guet-apens fatal.

Ce sont des endroits sans loi, qui sont devenus tels à cause des colons originels qui se livrèrent à une concurrence trop dure pour trop peu de ressources. Ces mondes survécurent à l'Holocauste grâce à des alliances plus ou moins sanglantes entre diverses factions et familles. Des pirates et des mercenaires furent engagés pour assurer la protection et les assassinats à la commande. Les mondes anarchiques échangent sans aucun problème des stupéfiants, des esclaves, des armes et des produits exotiques, et le prix sera bon... si on vous paie. Ces mondes sont presque toujours en train d'approvisionner un Maître invisible, généralement un combattant/marchand élite qui a préféré le crime moyen le plus rapide et le plus rentable pour acquérir le pouvoir. Ils forment des fédérations coulantes et sont omniprésents dans tous les marchés noirs de la galaxie.

Ces mondes paient le prix fort pour des biens qu'ils ne peuvent produire eux-même, parce qu'ils savent que les marchands les évitent. Leurs propres produits nécessitent des points de vente spécialisés et illégaux : armes, stupéfiants, toute marchandise à écouler sous le manteau ... Si c'est interdit, alors les mondes anarchiques le produisent. Entrez dans le commerce de ces marchandises et vous deviendrez vite riche, vite mort, ou au moins vous deviendrez fugitif.

## RACES EXTRATERRESTRES

Parmi les 2040 planètes officiellement enregistrées par la CoopGal, seules 45 d'entre elles sont exclusivement Humaines, c'est-à-dire que sur toutes les autres, la présence humaine est limitée à des colonies précises, dans les régions sous-peuplées de celles-ci.

Le succès et la facilité de commerce dans ces mondes dépend beaucoup de la qualité de la coopération entre humains et extraterrestres. Les humains contrôlent les stations Coriolis en orbite dans l'espace, mais la disponibilité des marchandises sur le marché et leur coût relatif peuvent être affectés par la forme de vie dominante.

La plupart des formes de vie extraterrestres sont trop primitives ou trop heureuses de commencer avec l'extérieur, pour vouloir déranger quoi que ce soit. Certains comme les indigènes Reptiloïdes d'Ensabe ou les Amphibiens d'Anbeen, mettent des bâtons dans les roues des marchands en discutant les prix à la pointe d'un laser.

Les informations disponibles sur chaque planète et monde vous indiqueront la nature de la forme de vie indigène.

**Volatiles**. Faire des affaires avec des produits manufacturés indigènes nécessite, sur ces mondes, d'avoir de très bonnes relations avec le Doyen de Vol ou l'Ancien du Nid, et ce genre de choses est vraiment l'affaire d'un spécialiste. C'est presque toujours un plaisir de faire affaire avec eux, et le plus grand honneur qui puisse être fait à un étranger (dans pratiquement toutes ces planètes), c'est d'être invité à "garder les oeufs au chaud un moment".

**Amphibiens**. Ils sont généralement bien plus intelligents que leur aspect visqueux et dégoulinant ne pourrait le laisser penser. Ils sont généralement intéressés dans le commerce des stupéfiants et des comestibles exotiques. Les crèmes dermatologiques sont toujours bienvenues. Technologiquement, ils tendent à être en retard, mais ils paieront de bons prix pour des mares automatiques, des croassomètres, des congélateurs à oeufs ou des purificateurs de marais.

**Félins**. Ils sont extrêmement dangereux. Quelque soit le type de structure politique, les extraterrestres félins sont toujours entassés, féodaux et complètement imprévisibles.

Tous les marchands sont conseillés de porter des combinaisons intégrales pour éviter que leurs propres sécrétions de sueur ne déclenchent un réflexe de chasseur chez ces félins hostiles et énigmatiques.

Gagner la confiance d'un félin correspond invariablement à accepter de s'accoupler avec lui, donc une certaine prudence est recommandée.

**Insectoïdes**. La forme de vie insectoïde la plus dangereuse est la Thargoïde, qui a déjà été mentionnée dans la section combat. Les Insectoïdes sont généralement très intelligents, existant souvent comme un seul et même cerveau de groupe. L'individualité est rare chez eux, et le marchand doit en tenir compte avant de conclure quelque accord.

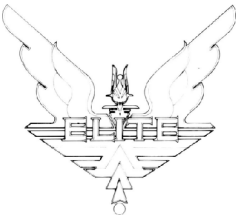
Une de ces formes de vie construit des cités de boue et de terre de 6 kilomètres de haut, et plus de quatre millions de bourdons vivent dans les niveaux moyens. Selon la légende, n'importe quel marchand qui volontairement fait l'ascension de cet édifice du bas jusqu'au sommet, est honoré du titre rarement décerné de "Vainqueur de la Cité Parfumée". Puis il est mangé vivant. Mais le commerce avec les insectoïdes peut être extrêmement rentable, car ils sont nombreux. Par exemples, dans le commerce des montres, chaque individu en prend 2 et 4 pour lui-même, alors qu'il fait partie d'un groupe de 10 000 clones.

Lorsque vous commercez avec n'importe laquelle des formes de vie extraterrestres, il y a trois règles essentielles à observer :

Apprenez le langage du corps de chaque espèce.

Camouflez votre odeur corporelle.

Attention aux armes dissimulées sous les carapaces.



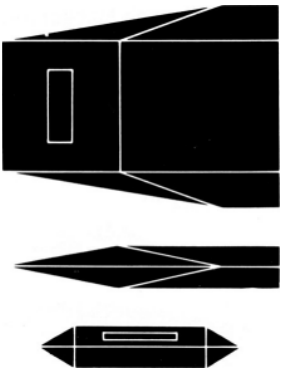

# GUIDE DE L'OBSERVATEUR DES VAISSEAUX EN SERVICE

Dans la plupart des opérations de combat et de commerce, on tombe souvent sur les mêmes vaisseaux. Tous les vaisseaux que ce soient des navettes cargos sans arme, ou des transporteurs de l'Aéronavale sont potentiellement dangereux avec l'expansion des pirates et des chasseurs de primes. Certains vaisseaux sont pourtant plus dangereux que d'autres.

Le bref guide donné ici est juste une indication de l'étendue des différents types de vaisseaux qui parcourent les routes commerciales de l'espace. Les schémas présentent les vues de haut, de côté et de face de chaque appareil. Les données de dimension vous donnent l'échelle à appliquer. Pour de plus amples informations, reportez-vous au guide *Jane des Vaisseaux Galactiques, et des Constructions Coloniales Lointaines*, 5ème édition, 3205, publié par Trantor House.

## ADDER

Fabriqué par les Ateliers Outworld, une compagnie indépendante louche de Spalder et Prims Inc. qui opère sans aucune licence depuis un monde inconnu, le vaisseau de classe Adder a une double capacité atmosphérique et spatiale, et il est souvent utilisé par des contrebandiers. Les systèmes Pregg de VentPlié permet l'atterrissage sur n'importe quelle surface. Comporte 1 missile.



**DIMENSIONS**
15/2,5/10 mètres

**CAPACITE CARGO**
2 TC (Tonne Container)

**ARMEMENT**
Laser à faisceau Ingram
1928 AZ et un missile
Geret StarSeeker

**VITESSE MAXI.**
0,24 ML (Mach Lumière)

**CAPACITE HYPERSPATIALE**
Oui

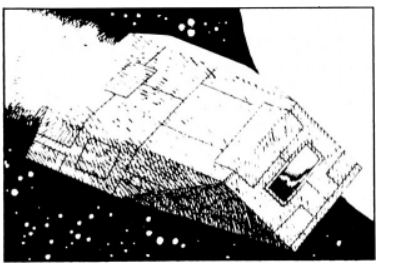
**DATE DE Mise En Service**
2914 ap JC, (Ateliers Outworld)

**MANIABILITE**
CF 4 (Courbe Facteur)

**EQUIPAGE**
2

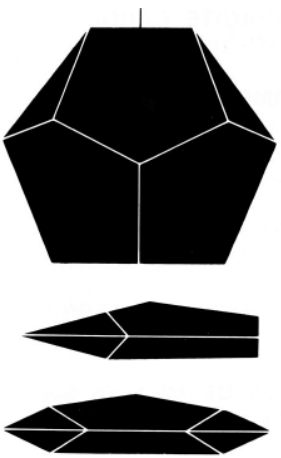
**MOTEURS DE PROPULSION**
Propulsion AM 18 BI

**FACTEURS DE LA PRESSION/COQUE**
T ko28



## ASP Mk II

Il est conçu par l'Aéronavale Galactique et fabriqué par les Chantiers Gouvernementaux, avec un dispositif secret d'autodestruction qui est réglé pour fonctionner lorsque la console d'astronavigation est entre des mains étrangères. Le revêtement du vaisseau à des propriétés de caméléon, qui lui permettent d'avoir des camouflages efficaces dans n'importe quel type d'environnement. Destiné à des missions de reconnaissance et à l'évaluation des officiers de haut rang lors de batailles, il est rapide et maniable. Malgré sa nature hasardeuse, il fait un très bon vaisseau pirate, surtout à cause de sa vitesse, de son camouflage et de son Laser-Défensif Hassoni-Kruger.L'ASP Mk II a suffisamment de place pour de puissants générateurs de boucliers, mais pas assez pour plus d'un missile.



**DIMENSIONS**
25/7/22 m

**CAPACITE CARGO**
aucune

**ARMEMENT**
Laser-Défensif Hassoni-Kruger
et Missile Geret-StarSeeker

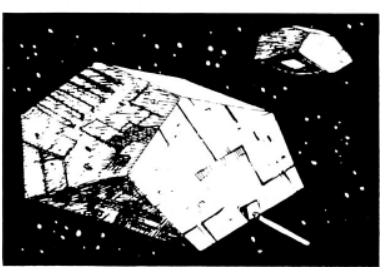
**VITESSE MAXI.**
0,40 ML

**CAPACITE HYPERSPATIALE**
Oui

**DATE DE Mise En Service**
2878, Chantiers de la CoopGal

**MANIABILITE**
CF 4

**EQUIPAGE**
2

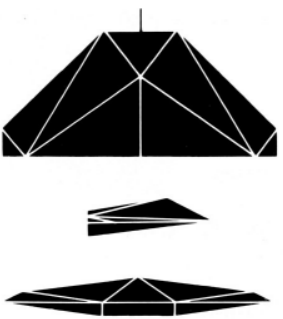


**MOTEURS DE PROPULSION**
Whiplash HZ à pulsions Voltaire

**FACTEURS DE LA PRESSION/COQUE**
T T16

## COBRA MK III

C'est la version la plus grande, la plus populaire et la plus moderne du Cobra Mk I. Le Mk II ne dépassa jamais le stade de prototype à cause de problèmes de conception dans la coque. Ce vaisseau a plusieurs caractéristiques spéciales. Les boucliers Déflecteurs d'Energie Zieman, avant et arrière, et les supports pour quatre Lasers à Pulsions Ingram. Le Cobra est très prisé par les marchands solitaires qui veulent combiner les qualités potentielles supérieures de combat avec une soute d'un volume agréable.



**DIMENSIONS**
22/10/40m

**CAPACITE CARGO**
20 TC

**ARMEMENT**
Système de Lasers Ingram
Système de Missiles
"cherche et tue" de Lance
et Ferman.

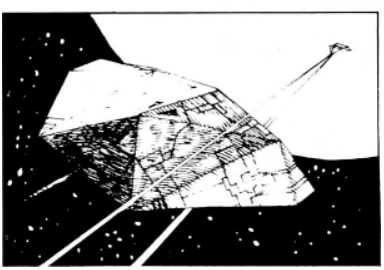
**VITESSE MAXI.**
0,30 ML

**CAPACITE HYPERSPATIALE**
Oui

**DATE DE Mise En Service**
3100, Chantiers Cowell
MgRath, LAVE

**MANIABILITE**
CF 8

**EQUIPAGE**
1 ou 2



**MOTEURS DE PROPULSION**
Moteurs LightFast Kruger
TransEspace Irrikon

**FACTEURS DE LA PRESSION/COQUE**
T Ji 18
Maintien-C M18

## FER DE LANCE

C'est un vaisseau conçu par le Groupe Zorgan Peterson (ZéPéGé), favori des chasseurs de primes nantis et des compagnies spatiales en roue libre. C'est un vaisseau sophistiqué avec des capacités de commander et de combat, sans oublier ses fonctions de loisir. La coque spacieuse est essentiellement occupée par des équipements sophistiqués de défense et de navigation, ainsi que par des armements élaborés, au détriment de la capacité cargo. Les cabines sont grandes et luxueuses, équipées de recycleurs automatiques MaPoucyR ce qui encourage les longues périodes à bord (très utile sur la piste d'une proie). Les Ecopes à Fuel sont incluses dans l'équipement d'origine, assurant une autosuffisance totale.

**DIMENSIONS**
27/6/15m

**CAPACITE CARGO**
2 TC

**ARMEMENT**
Standard Laser Ergon
Missiles "Cherche et Chasse"
IFS

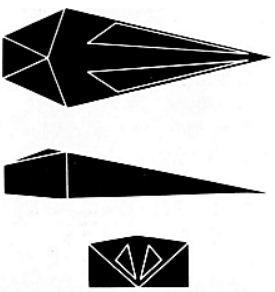
**VITESSE MAXI.**
0,30

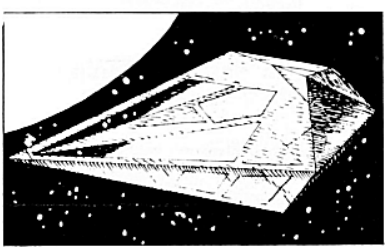
**CAPACITE HYPERSPATIALE**
Oui

**DATE DE Mise En Service**
3100, Zorgan Peterson Group.

**MANIABILITE**
CF 5

**EQUIPAGE**
12



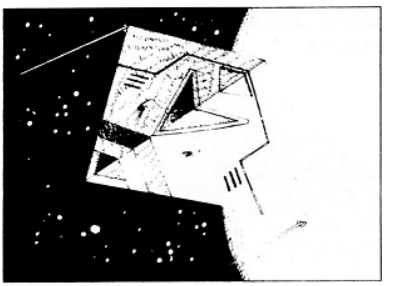


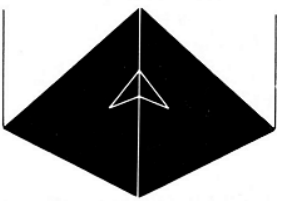
**MOTEURS DE PROPULSION**
Titronix InterSoleil pour LT

**FACTEURS DE LA PRESSION/COQUE**
T Ji 10

## KRAIT

C'est un petit Chasseur solo qui fut très populaire jusqu'au moment où la version commerciale du Mamba fut disponible. Beaucoup de ces premiers vaisseaux conçus par Faulcon deLacy peuvent encore être vus en service dans certaines régions reculées, mais les pièces de rechange sont à présent introuvables, et le soin de cannibalisation de ces dernières années a encore fait baisser les chiffres.





**DIMENSIONS**
26/6/30

**CAPACITE CARGO**
10 TC

**ARMEMENT**
Système Laser Ergon

**VITESSE MAXI.**
0,30

**CAPACITE HYPERSPATIALE**
Non

**DATE DE Mise En Service**
3027, Chantiers deLacy, Ininis.

**MANIABILITE**
CF 8

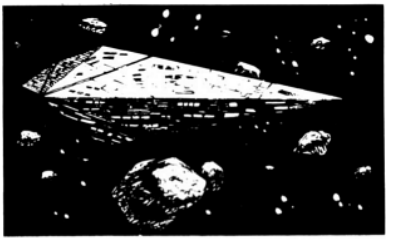
**EQUIPAGE**
1

**MOTEURS DE PROPULSION**
Spinlonix deLacy ZX 14

**FACTEURS DE LA PRESSION/COQUE**
Maintien-C A20-B4

## PYTON

Un des plus grands vaisseaux marchands fabriqué dans l'espace Orbital d'Inera par les Chantiers Whatt et Pritney. L'arrangement des cabines est inconfortable et spartiate en contraste avec les facilités,pour la cargaison, de création d'environnement artificiels extraterrestres. Bien que lent et pataud, ce vaisseau a de puissants boucliers CC-Voltaire et des Lasers à Pulsions VoltVarriscan, lui donnant ainsi le surnom de "porc-épic" de l'espace. Il est peu attaqué par les pirates, mais c'est un vaisseau populaire chez les contre-bandiers, souvent utilisé comme station de stockage par ces derniers.



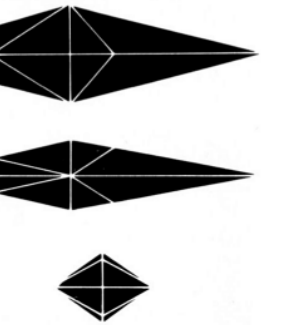
**DIMENSIONS**
43/13/26

**CAPACITE CARGO**
100 TC

**ARMEMENT**
Lasers à Pulsions
VoltVarriscan

**VITESSE MAXI.**
0,20

**CAPACITE HYPERSPATIALE**
Oui



**DATE DE Mise En Service**
2700, Chantiers Whatt et Prittney

**MANIABILITE**
CF 3

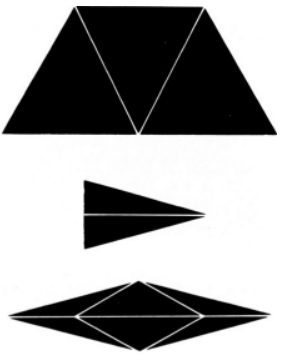
**EQUIPAGE**
20-30

**MOTEURS DE PROPULSION**
4 C40KV moteurs AmeDrive
Modèle Exlon 76 NN

**FACTEURS DE LA PRESSION/COQUE**
T(ensmann) YO 20
Maintien-C K 21-31

## PRES-VENT, VAISSEAU DE RECONNAISSANCE

Conçu par Faulcon deLacy et fabriqué aux Chantiers Orbitaux d'Onrira par Spalder et Starblaze Inc. d'après les spécifications de l'Aéronavale Galactique pour être un vaisseau de soutien multi-tâches. Il est principalement utilisé pour les missions de reconnaissance atmosphérique et planétaire, mais surtout pour le survol des villes et le support aérien à l'infanterie (et par les pirates qui aiment sa vitesse et sa fluidité, ses deux avantages principaux). Il a des capacités interspatiales, sans l'hyperespace, et doit être transporté dans l'hyperespace en cargo long-courrier. La coque est trop petite pour pouvoir y installer des Ecopes à Fuel ou plus d'un tube à missile.



**DIMENSIONS**
12/5/22

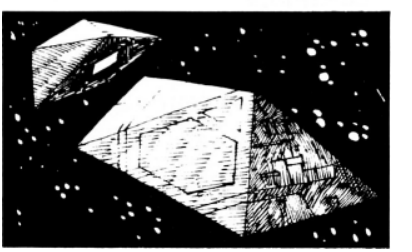
**CAPACITE CARGO**
Aucune

**ARMEMENT**
Double Laser 22-18

**VITESSE MAXI.**
0,37

**CAPACITE HYPERSPATIALE**
Non

**DATE DE Mise En Service**
2982, Onrira Orbital par
Spalder et Starblaze



**MANIABILITE**
CF9

**EQUIPAGE**
1

**MOTEURS DE PROPULSION**
DeLacy Spinlonix MV

**FACTEURS DE LA PRESSION/COQUE**
Non disponible
Maintien-C C 50

## VAISSEAUX D'INVASION THARGOIDES

Bien que le gros de la Flotte Spatiale Thargoïde doit engagé dans la Marine Galactique dans l'Espace Intergalactique, quelques-uns des vaisseaux de guerre les plus petits font des sorties occasionnelles dans l'Espace Humain. Les vaisseaux sont très rapides pour leur taille et sont toujours équipés des systèmes CME (qui étaient originellement sur les vaisseaux Thargoïdes pour contrer les missiles de la Marine, et copiés par la Marine sur les vaisseaux capturés aux Thargoïdes).

**DIMENSIONS**
60/13/60

**CAPACITE CARGO**

**ARMEMENT**
Très variable, supports existants pour tous systèmes

**VITESSE MAXI**
0,20

**CAPACITE HYPERSPATIALE**
Oui

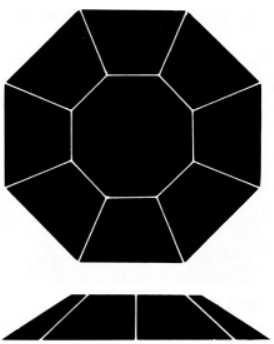
**DATE DE Mise En Service**
N.D.

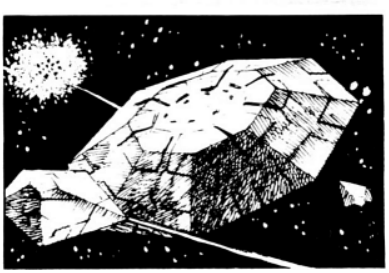
**MANIABILITE**
CF 6

**EQUIPAGE**
150

**MOTEUR DE PROPULSION**
Invention Thargoïdes

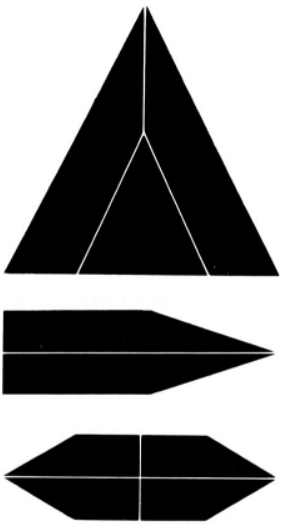
**FACTEURS DE LA PRESSION/COQUE**
N.D.





## VIPERES

Petit et très maniable, le Vipère est "Chasseur-tueur" de courte portée spécialement conçu pour les Forces de Police de la CoopGal par Faulcon Manspace et est fabriqué sous licence dans tout monde technologie moyenne. Le Vipère est un vaisseau Solo, mais peut porter jusqu'à 10 passagers humanoïdes. Il n'a pas de capacité cargo, mais peut remorquer jusqu'à un vaisseau de 140 000 MTS masse (Cobra MK III inclus). Ce vaisseau populaire se trouve aussi près des grands vaisseaux de marchandises pour des raisons défensives.



**DIMENSIONS**
18/27/17 m

**CAPACITE CARGO**
Aucune

**ARMEMENT**
Laser à Pulsions défensif
Ingram, missiles chercheurs

**VITESSE MAXI.**
0,32

**CAPACITE HYPERSPATIALE**
Non

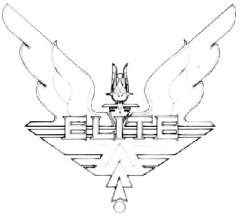
**DATE DE Mise En Service**
2762 (Faulcon Manspace, Reorte)

**MANIABILITE**
CF 7,4

**EQUIPAGE**
1 à 10

**MOTEURS DE PROPULSION**
Super Propulseur deLacy VC10

**FACTEURS DE LA PRESSION/COQUE**
Variables




# CARNET DE BORD DU PILOTE

GalCop recommande aux pilotes d'enregistrer tous les aspects de chaque journée sur le carnet de bord officiel fourni avec ce manuel d'entraînement.

Si vous ne voulez pas abîmer ces pages, faites-en des photocopies.

**CARNET DE BORD DU PILOTE**

**Date :** **Nom du fichier :**

**Nom :** **Statut Combat/Légal :**

**Planètes Traversées:**

**Equipement actuel: Achats et Prix payés**

| Article/Planète | Prix Moyen | Prix Payé | Quantité Commandée |
|---|---|---|---|

**Profits Commerciaux :**

**Cadavres :**

**Crédits :**

**Notes Spéciales :**

**CARNET DE BORD DU PILOTE**

**Date :** **Nom du fichier :**

**Nom :** **Statut Combat/Légal :**

**Planètes Traversées:**

**Equipement actuel: Achats et Prix payés**

| Article/Planète | Prix Moyen | Prix Payé | Quantité Commandée |
|---|---|---|---|

**Profits Commerciaux :**

**Cadavres :**

**Crédits :**

**Notes Spéciales :**

**CARNET DE BORD DU PILOTE**

**Date :** **Nom du fichier :**

**Nom :** **Statut Combat/Légal :**

**Planètes Traversées:**

**Equipement actuel: Achats et Prix payés**

| Article/Planète | Prix Moyen | Prix Payé | Quantité Commandée |
|---|---|---|---|

**Profits Commerciaux :**

**Cadavres :**

**Crédits :**

**Notes Spéciales :**

**CARNET DE BORD DU PILOTE**

**Date :** **Nom du fichier :**

**Nom :** **Statut Combat/Légal :**

**Planètes Traversées:**

**Equipement actuel: Achats et Prix payés**

| Article/Planète | Prix Moyen | Prix Payé | Quantité Commandée |
|---|---|---|---|

**Profits Commerciaux :**

**Cadavres :**

**Crédits :**

**Notes Spéciales :**

**CARNET DE BORD DU PILOTE**

**Date :** **Nom du fichier :**

**Nom :** **Statut Combat/Légal :**

**Planètes Traversées:**

**Equipement actuel: Achats et Prix payés**

| Article/Planète | Prix Moyen | Prix Payé | Quantité Commandée |
|---|---|---|---|

**Profits Commerciaux :**

**Cadavres :**

**Crédits :**

**Notes Spéciales :**

**CARNET DE BORD DU PILOTE**

**Date :** **Nom du fichier :**

**Nom :** **Statut Combat/Légal :**

**Planètes Traversées:**

**Equipement actuel: Achats et Prix payés**

| Article/Planète | Prix Moyen | Prix Payé | Quantité Commandée |
|---|---|---|---|

**Profits Commerciaux :**

**Cadavres :**

**Crédits :**

**Notes Spéciales :**

**CARNET DE BORD DU PILOTE**

**Date :** **Nom du fichier :**

**Nom :** **Statut Combat/Légal :**

**Planètes Traversées:**

**Equipement actuel: Achats et Prix payés**

| Article/Planète | Prix Moyen | Prix Payé | Quantité Commandée |
|---|---|---|---|

**Profits Commerciaux :**

**Cadavres :**

**Crédits :**

**Notes Spéciales :**

ELITE
For the AMSTRAD CPC 464, CPC 664, CPC 6128.

Original programme by IAN BELL and DAVID BRABEN.
Spectrum programming by: R.J.M. PINTO
D.M.N. PRIOR
M. WIGHTON
P. MOCHAN

Tille screen by Simon Jay
Music arrangement and programming by DAVID DUNN.
Package Design by the FTF Agency.

Documentation based on original material © Acornsoft Ltd 1984, reproduced by permission of Acornsoft.
Conversion by Torus Ltd © British Telecommunications plc.
Elite is a Trade Mark of Acornsoft Ltd.

No part of this book may be reproduced by any means without the prior consent of the copyright holder. The only exceptions are as provided for by the Copyright (photocopying) Act or for the purpose of review.

Published by FIREBIRD SOFTWARE, Wellington House, Upper St. Martin's Lane, London WC2H 9DL.

Elite is a Trade Mark of Acornsoft Ltd. © Acornsoft 1984 © BT 1985 Firebird is a Trade Mark of British Telecommunications PLC