

David DIERICKX

Bruno GOLFETTO

SF-2100

The background of the cover features a large, futuristic starship, the SF-2100, flying horizontally across the frame. Below it, several smaller, similar ships are visible in a formation. The scene is set against a large, glowing planet with a bright sun or star on the horizon, creating a warm, orange-red atmosphere. The ships have a complex, multi-segmented design with various lights and details.

Livret

VEHICULES

Marc SEMMEL

François FLEAU

Sommaire

Chapitre I - Les Véhicules non spatiaux

Les véhicules terrestres
Les véhicules atmosphériques

Chapitre II - Les véhicules spatiaux

Les vaisseaux militaires
Les cargos
Les moteurs

Chapitre III - Les moteurs spatiaux

Les moteurs pour unités légères
Les moteurs pour unités lourdes

Chapitre Premier

Les véhicules Non spatiaux

1°. Les véhicules terrestres

a) les Quads

Véhicule tout terrain, quatre roues motrices, utilisés comme véhicule léger d'exploration.

Alfa-Renault - Transdem QE-C5 - 9.000 A-T

Moteur électrique de 120 chevaux

Vitesse en pointe : 160 km/h (sur piste)

Autonomie : 5 heures / 550 km
(avec 250 kg de charge)

Temps de recharge : 1 heures 20 minutes

Points de structure : 12



Peugewagen - Auxilius Q250 - 12.000 Astro-Tunes

Moteur électrique de 140 chevaux

Vitesse en pointe : 200 km/h (sur piste)

Autonomie : 8 heures / 1.200 km
(avec 280 kg de charge)

Temps de recharge : 2 heures

Points de structure : 14



Toyondaï - Kuzza 350 - 14.000 Astro-Tunes

Moteur électrique de 175 chevaux

Vitesse en pointe : 240 km/h (sur piste)

Autonomie : 8 heures / 1.300 km
(avec 325 kg de charge)

Temps de recharge : 2 heures

Points de structure : 18



Alfa-Renault - Ultima QE-T17 - 16.000 Astro-Tunes

Moteur électrique de 210 chevaux

Vitesse en pointe : 270 km/h (sur piste)

Autonomie : 9 heures / 1.850 km
(avec 300 kg de charge)

Temps de recharge : 2 heures 10 minutes

Points de structure : 14



Toyondaÿ - Kuzza 600 WW - 18.000 Astro-Tunes
Moteur électrique de 190 chevaux

Vitesse en pointe : 210 km/h (sur piste)

Autonomie : 8 heures / 1.150 km
(avec 260 kg de charge)

Temps de recharge : 2 heures

Armement : 2 mitrailleuse (3D6+4)
(rafales de 4 balles)

Points de structure : 22



Alfa-Reneault - Ultima QE-T17 - 21.000 Astro-Tunes
Moteur électrique de 250 chevaux

Vitesse en pointe : 230 km/h (sur piste)

Autonomie : 10 heures / 1.700 km
(avec 350 kg de charge)

Temps de recharge : 2 heures 20 minutes

Armement : 1 mitrailleuse (3D6+4)
(rafales de 4 balles)

Points de structure : 26



b) les motos et autres véhicules individuels

Véhicules individuels à 0, 2 ou 3 roues.

Toyondäy - Matrita 350 VZ - 7.500 Astro-Tunes
Moteur électrique de 60 chevaux

Vitesse en pointe : 240 km/h (sur piste)

Autonomie : 10 heures / 1600 km
 (avec 220 kg de charge)

Temps de recharge : 2 heures 30 min

Points de structure : 8



HarleyDacia - Adventure-7 - 9.200 Astro-Tunes
Moteur électrique de 75 chevaux

Vitesse en pointe : 290 km/h (sur piste)

Autonomie : 10 heures / 1800 km
 (avec 240 kg de charge)

Temps de recharge : 2 heures 30 min

Points de structure : 8



Alfa-Reneault - Triane FB-16 - 11.000 Astro-Tunes
Moteur électrique de 850 chevaux

Vitesse en pointe : 320 km/h (sur piste)

Autonomie : 8 heures / 1.550 km
 (avec 280 kg de charge)

Temps de recharge : 2 heures 10 min

Points de structure : 11



Toyondäy - Chakra 700-Z - 11.500 Astro-Tunes
Moteur électrique de 90 chevaux

Vitesse en pointe : 330 km/h (sur piste)

Autonomie : 9 heures / 1700 km
 (avec 210 kg de charge)

Temps de recharge : 1 heures 45 min

Points de structure : 8



HarleyDacia - Runner-C600 - 16.500 Astro-Tunes
Moteur électrique de 125 chevaux

Vitesse en pointe : 370 km/h (sur piste)

Autonomie : 11 heures / 2000 km
 (avec 190 kg de charge)

Temps de recharge : 2 heures 30 min

Points de structure : 8



Toyondäy - Nunjo BB40 - 24.000 Astro-Tunes
Moteur électrique de 200 chevaux
NB : pilote allongé dans l'habitacle

Vitesse en pointe : 430 km/h (sur piste)

Autonomie : 8 heures / 2.000 km
 (avec 210 kg de charge)

Temps de recharge : 2 heures 10 min

Points de structure : 14



Peugewagen - Magneto XX-210 - 32.000 A-T
Moteur électrique de 1600 chevaux

Vitesse en pointe : 260 km/h

Autonomie : 6 heures / 1.100 km
 (avec 200 kg de charge)

Temps de recharge : 2 heures

Points de structure : 15



c) les automobiles

Véhicules pour plusieurs personnes, 3, 4 roues ou plus.

Toyondai Micro-700 - 6.200 Astro-Tunes

4 places - Moteur électrique de 100 chevaux (selon modèle)

NB : par journée ensoleillée, la Micro-700 peut voyager à 70km/h sans dépense d'énergie grâce à ses panneaux photovoltaïques

Vitesse en pointe : 90 km/h (sur route)

Autonomie : 10 heures / 750 km
(chargement normal)

Temps de recharge : 50 minutes

Points de structure : 20 (blindage : 2)



Alfa-Renault Aldéa-20 - 8.000 Astro-Tunes

2 places - Moteur électrique de 100 chevaux (selon modèle)

Vitesse en pointe : 130 km/h (sur route)

Autonomie : 12 heures / 1.000 km
(chargement normal)

Temps de recharge : 1 heure 30 min

Points de structure : 18 (blindage : 1)



Fiat 3600 - 9.500 Astro-Tunes

4 places - Moteur électrique de 115 chevaux (selon modèle)

Vitesse en pointe : 110 km/h (sur route)

Autonomie : 14 heures / 1.200 km
(chargement normal)

Temps de recharge : 2 heures

Points de structure : 22 (blindage : 1)



Toyondai Xido 3 - 11.500 Astro-Tunes

3 places - Moteur électrique de 135 chevaux (selon modèle)

Vitesse en pointe : 180 km/h (sur route)

Autonomie : 14 heures / 1.350 km
(chargement normal)

Temps de recharge : 2 heures

Points de structure : 20 (blindage : 1)



Peugewagen 12006-iris - 22.000 Astro-Tunes
4 places - Moteur électrique de 170 chevaux (selon modèle)

Vitesse en pointe : 230 km/h (sur route)

Autonomie : 12 heures / 1.450 km
(chargement normal)

Temps de recharge : 2 heures 10 min

Points de structure : 26 (blindage : 1)



FerrarAudi Série P300 - 41.000 Astro-Tunes
4 places - Moteur électrique de 310 chevaux (selon modèle)

Vitesse en pointe : 340 km/h (sur route)

Autonomie : 14 heures / 1.750 km
(chargement normal)

Temps de recharge : 2 heures

Points de structure : 24 (blindage : 1)



MatrAudi V206 - 82.000 Astro-Tunes
4 places - Moteur électrique de 420 chevaux (selon modèle)

Vitesse en pointe : 380 km/h (sur route)

Autonomie : 16 heures / 1.800 km
(chargement normal)

Temps de recharge : 2 heures 30 min

Points de structure : 26 (blindage : 1)



d) les van-mobiles - utilitaires

Ce sont des véhicules généralement utilisés pour l'exploration ou le déplacement sur les planétoïdes non colonisés. Totalement étanches, résistant aux radiations, pourvus de système de survie, ce sont des véhicules d'une grande fiabilité pour lesquels l'USDE possède une avancée technologique et industrielle importante.

AU 350 - Peugeotwagen - 150.000 Astro-Tunes
Moteur électrique de 750 chevaux

Vitesse en pointe : 160 km/h (sur piste)

Autonomie : 14 heures / 1.750 km
 (chargement normal)

Temps de recharge : 5 heures

Autonomie systèmes de survie : 3 jours pour 4 personnes

Points de structure : 170 (blindage : 4)



AU 700 - Peugeotwagen - 190.000 Astro-Tunes
Moteur électrique de 1.070 chevaux

Vitesse en pointe : 210 km/h (sur piste)

Autonomie : 14 heures / 1.900 km
 (chargement normal)

Temps de recharge : 5 heures

Autonomie systèmes de survie : 1 semaine pour 6 personnes

Points de structure : 230 (blindage : 6)



AU-900 - Peugeotwagen - 250.000 Astro-Tunes
Moteur électrique de 1.500 chevaux

Vitesse en pointe : 260 km/h (sur piste)

Autonomie : 17 heures / 2.500 km
 (chargement normal)

Temps de recharge : 6 heures

Autonomie systèmes de survie : 9 jours pour 6 personnes

Points de structure : 320 (blindage : 6)



A- AX - Alfa-Renault - 140.000 Astro-Tunes
Moteur électrique de 800 chevaux

Vitesse en pointe : 140 km/h (sur piste)

Autonomie : 14 heures / 1.100 km
(chargement normal)

Temps de recharge : 4 heures

Autonomie systèmes de survie : 2 jours pour
4 personnes

Points de structure : 270 (blindage : 4)



A-BXA- AX - Alfa-Renault - 185.000 A-T
Moteur électrique de 1.200 chevaux

Vitesse en pointe : 190 km/h (sur piste)

Autonomie : 15 heures / 1.750 km
(chargement normal)

Temps de recharge : 4 heures 30

Autonomie systèmes de survie : 8 jours pour
6 personnes

Points de structure : 330 (blindage : 6)



A-TCXA - Alfa-Renault - 330.000 A-T
Moteur électrique de 2.100 chevaux

Vitesse en pointe : 180 km/h (sur piste)

Autonomie : 20 heures / 2.600 km
(chargement normal)

Temps de recharge : 6 heures

Autonomie systèmes de survie : 12 jours
pour 7 personnes

Points de structure : 400 (blindage : 8)

NB : les chenilles du A-TCXA lui permettent de progresser sans peine sur des terrains extrêmement difficiles.



e) les véhicules de combat

Ce sont des véhicules utilisés pour les conflits au sol. Transports de troupes, ou artillerie mobile, ces véhicules sont blindés et armés, parfois lourdement.

4x4 de surveillance « Scout-H16 » - 170.000 Astro-Tunes

Moteur électrique de 450 chevaux

Permet d'accueillir 2 soldats sur la plateforme arrière + 2 en « cabine »

Vitesse en pointe : 210 km/h (sur piste)
Autonomie : 10 heures / 1.100 km
Temps de recharge : 2 heures 20 min
Armement : 1 mitrailleuse lourde (3D8+5) (rafales de 4 balles)
Points de structure : 70 (blindage : 5)



Voiture de reconnaissance « 4X8 » - 190.000 Astro-Tunes

Moteur électrique de 500 chevaux

Permet d'accueillir 4 soldats en cabine

Vitesse en pointe : 180 km/h (sur piste)
Autonomie : 10 heures / 1.000 km
Temps de recharge : 2 heures 30 min
Armement : 1 mitrailleuse (3D6+4) (rafales de 4 balles)
Points de structure : 80 (blindage : 5)



Combi d'exploration « Ranger-4X » - 220.000 Astro-Tunes

Moteur électrique de 570 chevaux

Permet d'accueillir 6 soldats sur la plateforme arrière + 3 en cabine

Vitesse en pointe : 160 km/h (sur piste)
Autonomie : 8 heures / 800 km
Temps de recharge : 2 heures
Armement : 1 mitrailleuse (3D6+4) (rafales de 4 balles)
Points de structure : 85 (blindage : 5)



Auto-explo « Goustan-202 » - 195.000 Astro-Tunes

Moteur électrique de 550 chevaux

Permet d'accueillir 4 soldats en cabine

Vitesse en pointe : 170 km/h (sur piste)
Autonomie : 12 heures / 1.200 km
Temps de recharge : 3 heures
Autonomie systèmes de survie : 72 heures
 (pour 4 personnes)
Points de structure : 85 (blindage : 5)



Transport d'assaut « Rongeur-T32 » - 430.000 Astro-Tunes

2 moteurs électriques de 1200 chevaux

Permet d'accueillir jusqu'à 6 soldats + 1 pilote

Vitesse en pointe : 220 km/h (sur piste)

Autonomie : 12 heures / 2.100 km

Temps de recharge : 3 heures

Autonomie systèmes de survie : 72 heures

(pour 7 personnes)

Armement : 1 mitrailleuse lourde (3D8+6)

(rafales de 5 balles)

1 mitrailleuse (3D6+4) (rafales de 4 balles) + 1 lance roquette

Points de structure : 450 (blindage : 10)



Transport d'assaut « Moissonneuse » - 550.000 Astro-Tunes

2 moteurs électriques de 1600 chevaux

10 soldats peuvent s'installer dans les sièges extérieurs +

8 soldats à l'intérieur + 1 pilotes + 1 artilleur extérieur

Vitesse en pointe : 160 km/h (sur piste)

Autonomie : 10 heures / 1.100 km

Temps de recharge : 3 heures

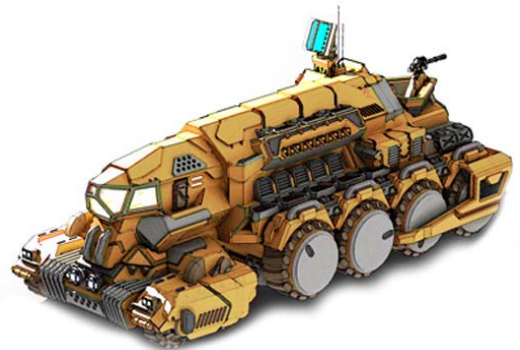
Autonomie systèmes de survie : 30 heures

(pour 9 personnes)

Armement : 1 mitrailleuse lourde (3D8+6)

(rafales de 5 balles)

Points de structure : 480 (blindage : 10)



Transport « Mammouth-750 » - 700.000 Astro-Tunes

2 moteurs électriques de 2.200 chevaux

Permet d'accueillir jusqu'à 20 soldats + 2 pilotes en cabine.

Résistant aux radiations et armes bactériologiques

Vitesse en pointe : 180 km/h (sur piste)

Autonomie : 30 heures / 3.700 km

Temps de recharge : 7 heures

Autonomie systèmes de survie : 72 heures

(pour 22 personnes)

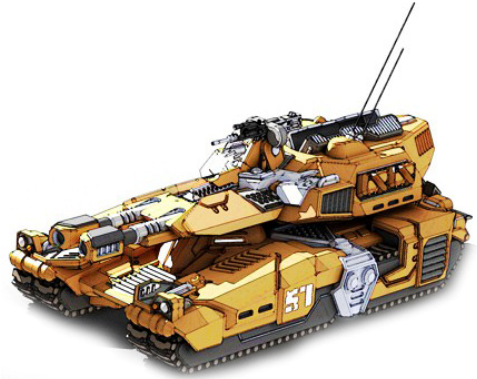
Armement : 1 mitrailleuse (3D6+4) (rafales de 4 balles)

Points de structure : 540 (blindage : 12)



Char de Combat Cobra 2C - 750.000 Astro-Tunes
2 moteurs électriques de 2.100 chevaux

Vitesse en pointe : 140 km/h (sur piste)
Autonomie : 30 heures / 2.300 km
Temps de recharge : 6 heures
Autonomie systèmes de survie : 4 jours
(pour 5 personnes)
Armement : 2 canons lance roquettes (12D10)
1 mitrailleuse (3D6+4) (rafales de 4 balles)
Points de structure : 500 (blindage : 12)



Tank « Quadri-Mortier 3000 » - 750.000 Astro-Tunes
2 moteurs électriques de 2.250 chevaux

Vitesse en pointe : 130 km/h (sur piste)
Autonomie : 24 heures / 2.100 km
Temps de recharge : 4 heures
Autonomie systèmes de survie : 3 jours
(pour 5 personnes)
Armement : 1 canon lance obus (1D6x40 PI)
1 mitrailleuse lourde (3D8+6) (rafales de 4 balles)
Points de structure : 620 (blindage : 14)



2°) les Unités atmosphériques

Libello-400 - Aerobus - 45.000 A-T

Monoplace

Moteur électrique de 750 chevaux

Vitesse en pointe : 130 km/h

Autonomie : 4 heures / 420 km
(chargement normal)

Temps de recharge : 2 heures

Altitude maxi : 1.200 mètres

Points de structure : 18



Roto-Max3 - Airboeing - 60.000 A-T

Monoplace

2 Moteurs électriques de 800 chevaux

Vitesse en pointe : 260 km/h

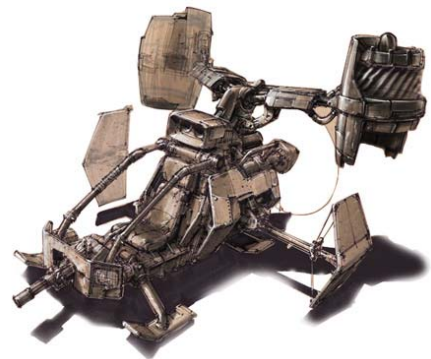
Autonomie : 4 heures / 800 km
(chargement normal)

Temps de recharge : 2 heures

Altitude maxi : 1.000 mètres

Armement : mitrailleuse lourde de proue
(2D12+4) (rafales de 3 balles)

Points de structure : 22



Roto-Max3 - Airboeing - 85.000 A-T

Biplace

3 Moteurs électriques de 1.400 chevaux

Vitesse en pointe : 450 km/h

Autonomie : 5 heures / 1.800 km
(chargement normal)

Temps de recharge : 3 heures

Altitude maxi : 4.500 mètres (variable)

Armement : canon laser de proue (3D10+2)
(rafales de 3 tirs)

Points de structure : 34

Blindage : 4



Bourdon-Ventilo-203 - Aerobus - 110.000 A-T

4 places

3 Moteurs électriques de 1.600 chevaux

Vitesse en pointe : 600 km/h

Autonomie : 8 heures / 3.800 km
(chargement normal)

Temps de recharge : 4 heures

Altitude maxi : 8.000 mètres (variable)

Points de structure : 36

Blindage : 6



Jet-Athmo-V40 - Toyondaÿ - 850.000 A-T

2 places - 2 Moteurs hybrides électriques/xédryle
de 5.500 chevaux

Vitesse en pointe : 7.000 km/h

Autonomie : 8 heures / 35.000 km
(chargement normal)

Temps de recharge : 3 heures

Altitude maxi : 16.000 mètres (variable)

Armement : canon laser de proue (3D10+2)
(rafales de 3 tirs)

Points de structure : 90

Blindage : 8



Mordor-B700- Toyondaÿ - 2.500.000 A-T

6 places

4 Moteurs électriques de 6.500 chevaux

Vitesse en pointe : 3.500 km/h

Autonomie : 12 heures / 30.000 km
(chargement normal)

Temps de recharge : 4 heures

Altitude maxi : 7.500 mètres (variable)

Armement : mitrailleuse lourde de proue
(3D8+6) (rafales de 4 balles)

Points de structure : 550

Blindage : 10



NB : le Mordor-B700 est un véhicule atmosphérique de combat. Il est utilisé pour la reconnaissance aérienne, la surveillance, ...

Chapitre Deuxième

Les véhicules Spatiaux

1°) Les Vaisseaux Militaires.


1°) les Unités de combat

Les Unités lourdes sont les bâtiments totalement autonomes, capables de voyager en intra-système comme en inter-système (en hyper-espace ou non). Ce sont pour l'essentiel les bâtiments principaux de la flotte, même si on y trouve aussi les cargos civils.

a) les unités légères

Les Unités légères sont les vaisseaux à faible autonomie d'action. Ils sont généralement embarqués à bord de bâtiments plus importants, pour être largués sur les terrains d'action. On compte parmi ces unités les Intercepteurs, les Vedettes et les Navettes.

Capsule de sauvetage			
Taille	4 à 5 m		
Equipage standard	2 (min 1 pil/nav)		
Transport maxi	4 personnes (sur 8 heures)		
Autonomie	Syst Vitaux	20 à 72 heures	
	Bausher	12 à 20 U. xédryle	
	Atomique	4 à 8 U. nucléaires	
Armement Offensif	Lasers Légers	Non	
Armement Défensif	Boucl. Magnét.	Non	
	Blindage	8 pt	
Points Structuraux	220 points		



SF-2100

Intercepteur / Chasseur			
Taille	8 à 12 m		
Equipage standard	1 à 2 (min 1 pil/nav)		
Transport maxi	1 à 2		
Autonomie	Syst Vitaux	12 à 72 heures	
	Bausher	30 à 70 U. xédryle	
	Atomique	12 à 36 U. nucléaires	
Armement Offensif	Lasers Légers	1	1D6x10 (2 à 3 en rafale) Autonomie 30 à 60 tirs - Portée 5.000 km
Armement Défensif	Boucl. Magnét.	orientable	2D10 (avant arrière) - Autonomie 5 à 10 coups
	Blindage		8 pts
Points Structuraux	120 à 200 points		



Intercepteur / Bombardier			
Taille	8 à 12 m		
Equipage standard	2 (1 pil/nav et 1 « torpilleur »)		
Transport maxi	2		
Autonomie	Syst Vitaux	12 à 72 heures	
	Bausher	40 à 80 U. xédryle	
	Atomique	12 à 36 U. nucléaires	
Armement Offensif	Lasers Légers	1	1D6x10 Autonomie 15 à 25 tirs - Portée 5.000 km
	Torpilles	2 à 8	Proton = 2D6x20 - Portée : 30.000 km
Armement Défensif	Boucl. Magnét.	orientable	2D10 (avant arrière) - Autonomie 3 à 8 coups
	Blindage		6 pts
Points Structuraux	100 à 160 points		
<i>Notes : plus « lourd » que l'Intercepteur/Chasseur, l'Intercepteur/Bombardier axe toute son intervention sur la frappe massive par lancé de torpilles à Proton.</i>			

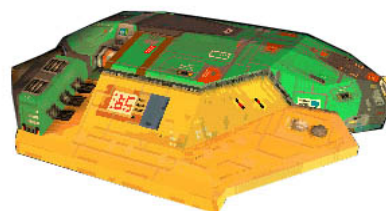


SF-2100

Vedette			
Taille	12 à 20 m		
Equipage standard	4 à 6 (min 1 pil/nav)		
Transport maxi	10		
Autonomie	Syst Vitaux	48 à 120 heures	
	Bausher	120 à 200 U. xédryle	
	Atomique	110 à 180 U. nucléaires	
Armement Offensif	Lasers de proue	1	1D6x10 (2 en rafale) Autonomie 40 à 70 tirs - Portée 5.000 km
	Torpilles	0	
Armement Défensif	Boucl. Magnét.	0 à 1	2D10 (arrière) - Autonomie 5 à 8 coups
	Blindage		8 à 10 pts
Points Structuraux	150 à 300 points		
<i>Notes : ces Vedettes existent aussi en version totalement civile. Dans ce cas, ne pas considérer la catégorie Armement Offensif et utiliser la note haute de la fourchette de Syst. Vitaux.</i>			



Vedette Lance-Torpilles			
Taille	12 à 20 m		
Equipage standard	4 à 6 (1 pil/nav et 1 « torpilleur »)		
Transport maxi	8		
Autonomie	Syst Vitaux	48 à 120 heures	
	Bausher	120 à 200 U. xédryle	
	Atomique	110 à 180 U. nucléaires	
Armement Offensif	Lasers de proue	0	Proton = 2D6x20 - Portée : 40.000 km
	Torpilles	2 à 6	
Armement Défensif	Boucl. Magnét.	0 à 1	2D10 (arrière) - Autonomie 5 à 8 coups
	Blindage		8 pts
Points Structuraux	150 à 240 points		



SF-2100

Navette			
Taille		20 à 45 m	
Equipage standard		8 à 15 (min 1 pil, 1 nav)	
Transport maxi		50 (sur 72 heures)	
Autonomie	Syst Vitaux	2 à 3 semaines	
	Bausher	120 à 200 U. xédryle	
	Atomique	50 à 110 U. nucléaires	
	CMAM	Non	
Canons de Bernolli		Non	
Armement Offensif	Lasers de proue	1	1D8x10 (2 en rafale) Autonomie 20 à 40 tirs - Portée 5.000 km
	Torpilles	0	
	Batt. Défense	0 à 2	1D6x10 Autonomie 15 à 25 tirs - Portée 5.000 km
Armement Défensif	Boucl. Magnét.	0 à 3	2D10 - Autonomie 4 à 10 coups
	Blindage		8 à 10 pts
Points Structuraux		400 à 550 points	
Vaisseaux embarqués	Intercepteurs	Non	
	Capsules de sauvetage	2 à 4	



SF-2100

Navette de Combat			
Taille		35 à 55 m	
Equipage standard		8 à 15 (min 1 pil, 1 nav)	
Transport maxi		40 (sur 1 semaine)	
Autonomie	Syst Vitaux	2 à 3 semaines	
	Bausher	120 à 200 U. xédryle	
	Atomique	50 à 110 U. nucléaires	
	CMAM (rare)	25 à 35 U. CMAM	
Canons de Bernolli (rare)		oui (2)	
Armement Offensif	Lasers lourd	1	2D6x10 (2 à 3 en rafale) Autonomie 20 à 40 tirs - Portée 20.000 km
	Torpilles	2 à 6	Proton 2D6x20 - Portée 40.000 km
	Batt. Défense	2	1D6x10 Autonomie 30 tirs - Portée 5.000 km
Armement Défensif	Boucl. Magnét.	2 à 3	3D10 - Autonomie 10 à 16 coups
	Blindage		14 à 20 pts
Points Structuraux		600 à 800 points	
Vaisseaux embarqués	Intercepteurs	Non	
	Capsules de sauvetage	4 à 6	



SF-2100

Navette de Croisière			
Taille	50 à 70 m		
Equipage standard	10 à 20 (min 1 pil, 1 nav)		
Transport maxi	70 (sur 1 semaine)		
Autonomie	Syst Vitaux	1 à 4 mois	
	Bausher	220 à 280 U. xédryle	
	Atomique	200 à 250 U. nucléaires	
	CMAM	35 à 55 U. CMAM	
Canons de Bernolli	oui (2)		
Armement Offensif	Lasers Lourds	1	2D6x10 (2 à 3 en rafale) Autonomie 20 à 40 tirs - Portée 20.000 km 4D10 à
	Torpilles	2	Proton 2D6x20 - Portée 40.000 km
	Batt. Défense	1	1D6x10 Autonomie 30 tirs - Portée 5.000 km
Armement Défensif	Boucl. Magnét.	2 à 3	2D10 - Autonomie 8 à 12 coups
	Blindage	12 à 16 pts	
Points Structuraux	550 à 750 points		
Vaisseaux embarqués	Intercepteurs	Non	
	Capsules de sauvetage	4 à 6	
<i>Notes : la Navette de Croisière est souvent utilisée comme véhicule de transport pour les individus. Elle permet de rallier les bases et stations extra-systèmes, Sirius...</i>			



b) les vaisseaux « lourds »

Corvette			
Taille		70 à 100 m	
Equipage standard		15 à 20 (mini 1 pil et 1 nav)	
Transport maxi		80 (sur 2 semaines)	
Autonomie	Syst Vitaux	12 à 18 mois	
	Bausher	300 à 400 U. xédryle	
	Atomique	280 à 400 U. nucléaires	
	CMAM	120 à 200 U. CMAM	
Canons de Bernolli		Oui (2)	
Armement Offensif	Lasers Lourds	1 à 2	2D6x10 (2 à 3 en rafale) Autonomie 20 à 40 tirs - Portée 30.000 km
	Torpilles	Non	
	Batt. Défense	2 à 4	1D8x10 Autonomie 30 tirs - Portée 5.000 km
Armement Défensif	Boucl. Magnét.	2 à 6	2D10 à 3D10 - Autonomie 20 à 25 coups
	Blindage		18 à 24 pts
Points Structuraux		800 à 1200 points	
Vaisseaux embarqués	Navettes	Non	
	Vedettes	0 à 1	
	Intercepteurs	2	
	Capsules de sauvetage	8	
<p><i>Notes : la Corvette est le « vaisseau élémentaire » des Flottes. On la trouve en assez grand nombre (relativement). C'est un bâtiment assez faible, souvent utilisé pour des missions d'escorte.</i></p>			

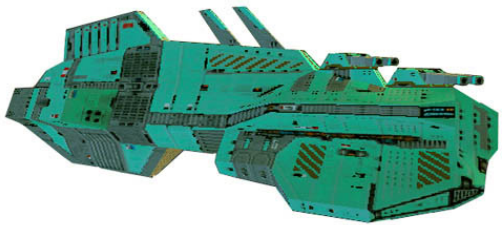


SF-2100

Frégate			
Taille		100 à 140 m	
Equipage standard		15 à 40 (min 1 pil, 2 nav, 2 canoniers)	
Transport maxi		150 (sur 2 semaines)	
Autonomie	Syst Vitaux	18 à 24 mois	
	Bausher	350 à 450 U. xédryle	
	Atomique	300 à 440 U. nucléaires	
	CMAM	160 à 240 U. CMAM	
Canons de Bernolli		Oui (2 à 4)	
Armement Offensif	Lasers Lourds	2 à 3	2D8x10 Autonomie 30 à 50 tirs - Portée 50.000 km
	Torpilles	4 à 6	Proton = 2D6x20 Ionique = 3D6x10 (+ dég électroniques) Portée : 40.000 km
	Batt. Défense	4 à 8	1D8x10 Autonomie 70 tirs - Portée : 6000 km
Armement Défensif	Boucl. Magnét.	4 à 6	3D10 à 4D10 - Autonomie 30 à 40 coups
	Blindage		20 à 25 pts
Points Structuraux		1200 à 1600 points	
Vaisseaux embarqués	Navettes	Non	
	Vedettes	1 à 2	
	Intercepteurs	2 à 4	
	Capsules de sauvetage	14	
<i>Notes : La Frégate est un bâtiment de taille honorable, utilisé surtout pour l'exploration spatiale et les missions d'escorte.</i>			

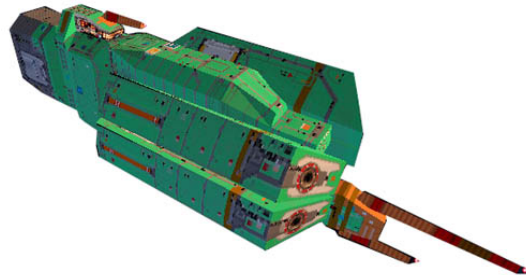


SF-2100

Cuirassé			
Taille	150 à 230 m		
Equipage standard	35 à 80 (min 1 pil, 2 nav, 2 canoniers)		
Transport maxi	220 (sur 4 semaines)		
Autonomie	Syst Vitaux	18 à 24 mois	
	Bausher	400 à 550 U. xédryle	
	Atomique	380 à 460 U. nucléaires	
	CMAM	200 à 300 U. CMAM	
Canons de Bernolli	Oui (4 à 6)		
Armement Offensif	Lasers Lourds	4 à 6	
	Torpilles	6 à 10	Proton = 2D6x20 Ionique = 3D6x10 (+ dég électroniques) Portée : 40.000 km
	Batt. Défense	6 à 8	1D8x10 Autonomie 120 tirs - Portée : 6000 km
Armement Défensif	Boucl. Magnét.	4 à 8	4D10+4 - Autonomie 40 à 50 coups
	Blindage	24 à 30 pts	
Points Structuraux	1800 à 2300 points		
Vaisseaux embarqués	Navettes	Non	
	Vedettes	1 à 2	
	Intercepteurs	2	
	Capsules de sauvetage	18	
<p><i>Notes : pourvu d'un équipement destructif important, le Cuirassé est un bâtiment de combat à courte et moyenne distance redoutable. Son blindage est important, et rivalise avec ceux des plus gros bâtiments. Le Cuirassé est évidemment taillé davantage pour les batailles spatiales que pour l'exploration, comme en témoigne son autonomie relativement faible.</i></p>			

SF-2100

Cuirassé Lance-Torpilles			
Taille	140 à 220 m		
Equipage standard	30 à 60 (min 2 pil, 2 nav)		
Transport maxi	80 (sur 2 semaines)		
Autonomie	Syst Vitaux	18 à 24 mois	
	Bausher	400 à 520 U. xédryle	
	Atomique	380 à 460 U. nucléaires	
	CMAM	200 à 280 U. CMAM	
Canons de Bernolli	Oui (4 à 6)		
Armement Offensif	Lasers Lourds	1 à 2	2D6x10 (2 à 3 en rafale) Autonomie 20 à 40 tirs - Portée 30.000 km
	Torpilles	45 à 60	Proton = 2D6x20 Ionique = 3D6x10 (+ dég électroniques) Portée 60.000 km
		0 à 6	Nucléaires = 4D6x100 - Portée 100.000 km
Batt. Défense	2 à 4	1D8x10 Autonomie 60 tirs - Portée : 5000 km	
Armement Défensif	Boucl. Magnét.	4 à 6	3D10 - Autonomie 20 à 30 coups
	Blindage	18 à 22 pts	
Points Structuraux	1700 à 2100 points		
Vaisseaux embarqués	Navettes	Non	
	Vedettes	1	
	Intercepteurs	2	
	Capsules de sauvetage	10	
<p><i>Notes : beaucoup plus léger que le Cuirassé, le Cuirassé Lance-Torpilles est un bâtiment « faible » s'il est engagé à proximité. Peu de Laser Lourd, peu de Batteries de Défense contre les Intercepteurs, blindage très moyens, le CLT doit prendre l'avantage à distance, grâce à son arsenal de torpilles terrifiantes à longue et moyenne portée.</i></p>			



SF-2100

Croiseur			
Taille		260 à 450 m	
Equipage standard		60 à 90 (min 2 pil, 2 nav)	
Transport maxi		600 (sur 3 semaines)	
Autonomie	Syst Vitaux	2 à 4 ans	
	Bausher	500 à 850 U. xédryle	
	Atomique	500 à 800 U. nucléaires	
	CMAM	230 à 350 U. CMAM	
Canons de Bernolli		Oui (4 à 6)	
Armement Offensif	Lasers Lourds	2 à 4	3D6x10 Autonomie 40 à 50 tirs - Portée 40.000 km
	Torpilles	4 à 10	Proton = 2D6x20 Ionique = 3D6x10 (+ dég électroniques) Portée : 40.000 km
	Batt. Défense	6 à 10	1D8x10 Autonomie 150 tirs - Portée : 6000 km
Armement Défensif	Boucl. Magnét.	4 à 8	4D10 - Autonomie 50 à 70 coups
	Blindage	22 à 28 pts	
Points Structuraux		2400 à 3000 points	
Vaisseaux embarqués	Navette	1	
	Vedettes	4 à 8	
	Intercepteurs	8 à 20	
	Capsules de sauvetage	34	
<p><i>Notes : le Croiseur est un vaisseau « multi-fonction ». Il est doté d'une grande autonomie et peut donc servir à l'exploration spatiale. Il emporte également avec lui un armement important qui le rend redoutable dans les engagements spatiaux. La flottille d'intercepteur et de vedette qu'il abrite lui permet aussi d'autres emplois...</i></p>			



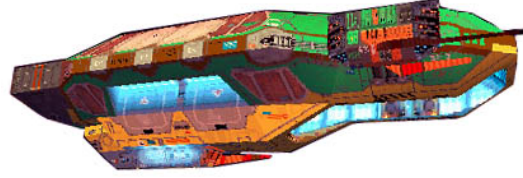
SF-2100

Croiseur Lourd			
Taille	500 à 700 m		
Equipage standard	100 à 500 (min 2 pil, 2 nav, + 2 pil pour manœuv. spé)		
Transport maxi	2.000 à 5.000 (sur 4 semaines)		
Autonomie	Syst Vitaux	4 à 5 ans	
	Bausher	850 à 1800 U. xédryle	
	Atomique	800 à 1700 U. nucléaires	
	CMAM	300 à 500 U. CMAM	
Canons de Bernolli	Oui (6 à 8)		
Armement Offensif	Lasers Lourds	2 à 4	3D6x10 Autonomie 60 à 80 tirs - Portée 40.000 km
	Torpilles	6 à 12	Proton = 2D6x20 Ionique = 3D6x10 (+ dég électroniques) Portée 60.000 km
		0 à 2	Nucléaires = 4D6x100 - Portée 100.000 km
Batt. Défense	6 à 12	2D6x10 Autonomie 150 tirs - Portée : 6000 km	
Armement Défensif	Boucl. Magnét.	englobant	3D10 à 4D10 - Autonomie 60 à 80 coups
	Blindage		26 à 30 pts
Points Structuraux	3300 à 4500 points		
Vaisseaux embarqués	Navettes	2 à 4	
	Vedettes	6 à 12	
	Intercepteurs	20 à 40	
	Capsules de sauvetage	60 à 120	
<p><i>Notes : le Croiseur Lourd constitue généralement le fleuron d'une flotte. C'est un vaisseau « multi-fonction », à la fois puissamment armé et porteur d'une flottille importante de vaisseaux légers. Son autonomie est très grande.</i></p>			

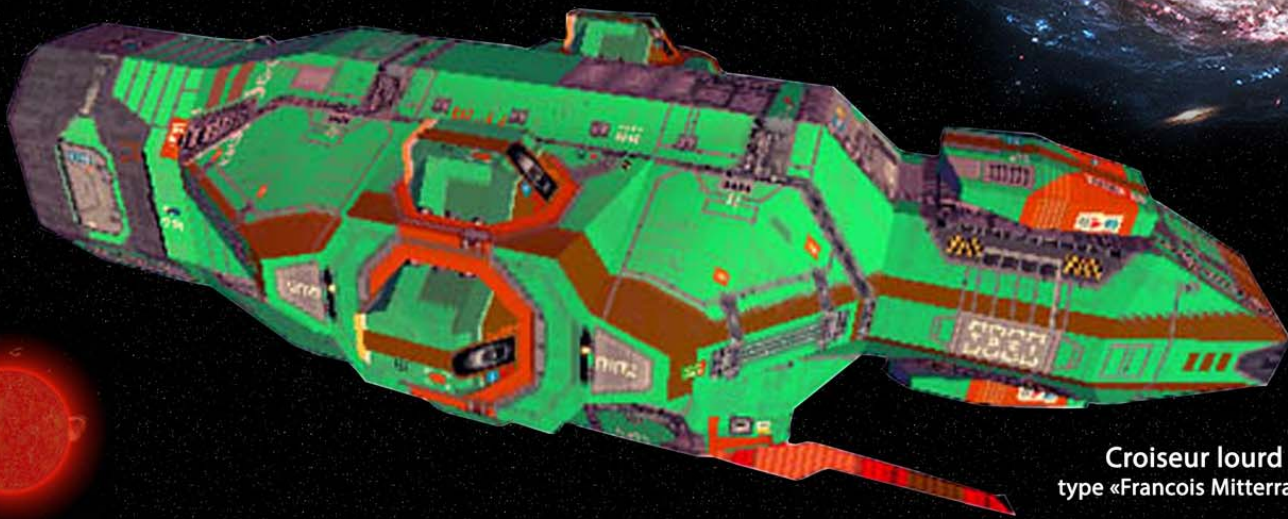


SF-2100

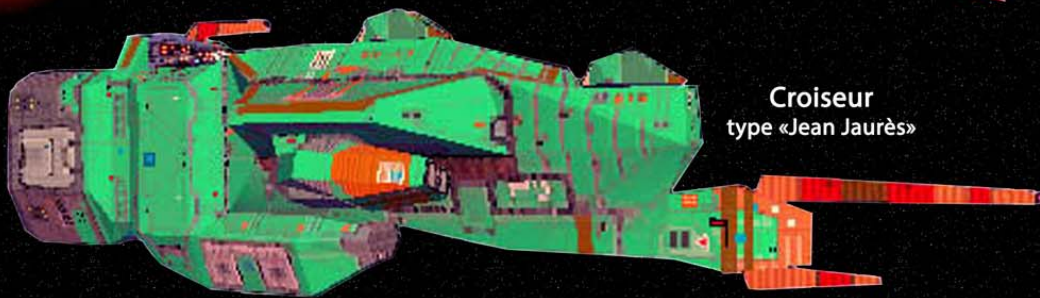
Croiseur Porte-Navettes			
Taille		1.000 à 1.800 m	
Equipe standard		120 à 600 (mini 20, dont 2 pil, 2 nav...)	
Transport maxi		2.000 (sur 2 semaines)	
Autonomie	Syst Vitaux	5 à 12 ans	
	Bausher	5.000 à 30.000 U. xédryle	
	Atomique	4.500 à 25.000 U. nucléaires	
	CMAM	1.000 à 3.000 U. CMAM	
Canons de Bernolli		Oui (8 à 10)	
Armement Offensif	Laser Lourd	2 à 5	3D8x10 Autonomie 60 à 80 tirs - Portée 40.000 km
	Torpilles	12 à 20	Proton = 2D6x20 Ionique = 3D6x10 (+ dég électroniques) Portée 60.000 km
		0 à 4	Nucléaires = 4D6x100 - Portée 100.000 km
Batt. Défense	15 à 20	2D8x10 Autonomie 150 tirs - Portée 6000 km	
Armement Défensif	Boucl. Magnét.	2 à 6	4D10 à 5D10 - Autonomie 80 à 100 tirs
	Blindage	28 à 32 pts	
Points Structuraux		4800 à 8000 points	
Vaisseaux embarqués	Navettes	20 à 40	
	Vedettes	15 à 30	
	Intercepteurs	100 à 300	
	Capsules de sauvetage	300	
<p><i>Notes : du fait de sa puissance, le Croiseur Porte-Navette est souvent choisi comme Vaisseau Amiral de la Flotte. Dans une campagne militaire, il est le point de ralliement des unités dispersées... Il est comparable à une base avancée.</i></p>			



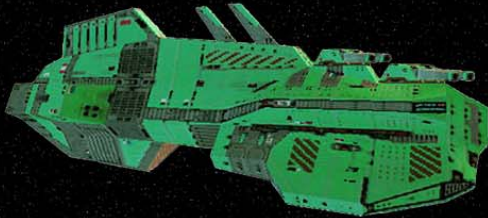
Taille comparée des vaisseaux spatiaux



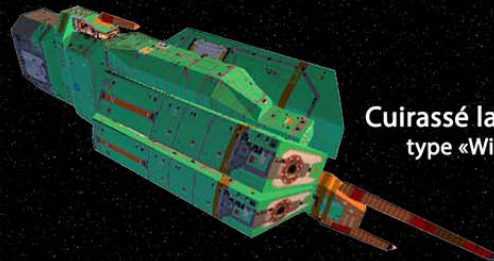
Croiseur lourd
type «François Mitterrand»



Croiseur
type «Jean Jaurès»



Cuirassé
type «Edouard Herriot»



Cuirassé lance-torpille
type «Willy Brandt»



Frégate
type «Helmut Schmidt»



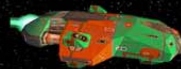
Navette
de Croisière



Vedette



Vedette
lance torpille



Navette
d'assaut



Intercepteur
bombardier



Corvette
type «Gaston Deferre»



Navette

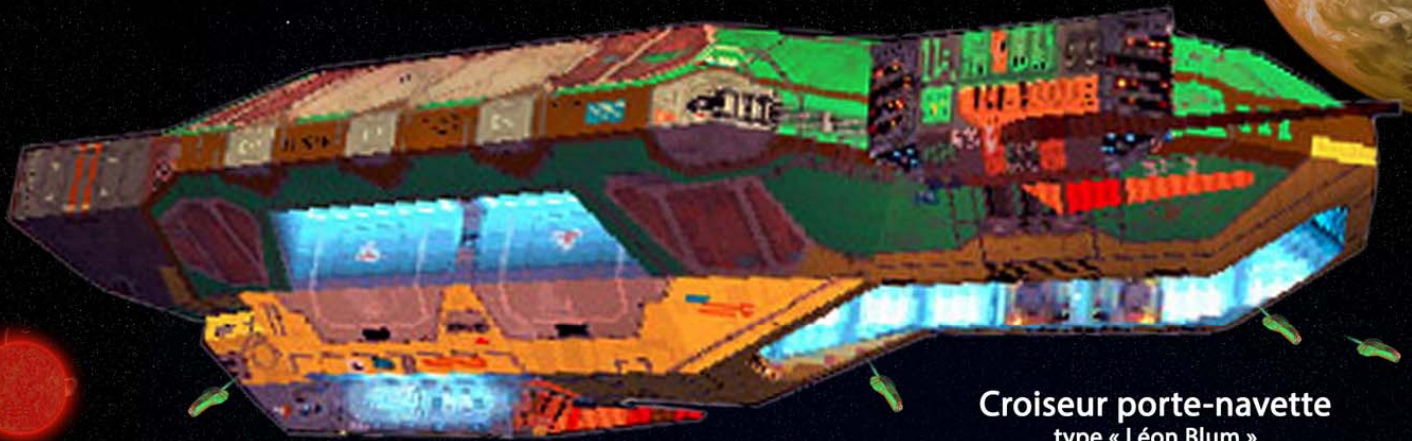


Intercepteur
chasseur

700 mètres

SF-2100

Taille comparée des vaisseaux spatiaux



Croiseur porte-navette
type « Léon Blum »



Croiseur lourd
type « Francois Mitterrand »

1800 mètres

SF-2100

2° les Cargos (Unités de transport)

Les Unités de transport sont destinées au transport de matériel, de marchandises, et éventuellement de passagers (sans notions de confort évidemment).

NB : les marchandises sont presque toujours conditionnées sous le format « container ». Ces containers sont parfois ré-utilisés en habitats de fortunes dans les colonies naissantes.

Standard 40"

intérieur prof.	12,10 m
intérieur largeur	2,33 m
intérieur hauteur	2,38 m
porte largeur	2,33 m
porte hauteur	2,28 m
capacité	67,67 m ³
poids de la tare	3.701 kg
poids contenu (maxi)	26.780 kg



a) les vaisseaux de transport légers

On place dans les transports légers deux types de vaisseaux : les Transbordeurs et les Intra-cargos

Le transbordeur est un vaisseau dont la taille est assez proche de la Navette courante. Spatial et atmosphérique le transbordeur est utilisé pour monter et descendre les cargaisons entre un cargo en orbite et une base planétaire.

L'Intra-cargo est un cargo de très petite taille, généralement destiné au transport des marchandises « peu sensibles ».

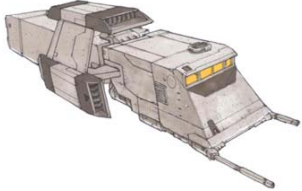
Transbordeur			
Classe Fenwik			
Taille	35 à 45 m		
Equipage standard	2 à 4 (min 1 pil/nav)		
Transport maxi	12 (sur 48 heures)		
Autonomie	Syst Vitaux	2 semaines	
	Bausher	60 à 120 U. xédryle	
	Atomique	40 à 56 U. nucléaires	
	CMAM	non	
Canons de Bernolli	non		
Armement Offensif	Lasers Lourds	0	
	Torpilles	0	
	Batt. Défense	0	
Armement Défensif	Boucl. Magnét.	0	
	Blindage	12 pts	
Points Structuraux	350 à 450 points		
Vaisseaux embarqués	Intercepteurs	Non	
	Capsules de sauvetage	1	

SF-2100

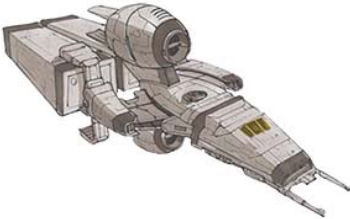
Transbordeur <i>Classe Transpal</i>		
Taille	50 à 65 m	
Equipage standard	4 à 8 (min 1 pil, 1 nav)	
Transport maxi	22 (sur 96 heures)	
Autonomie	Syst Vitaux	3 semaines
	Bausher	100 à 150 U. xédryle
	Atomique	50 à 70 U. nucléaires
	CMAM	non
Canons de Bernolli	non	
Armement Offensif	Lasers Lourds	0
	Torpilles	0
	Batt. Défense	0
Armement Défensif	Boucl. Magnét.	0
	Blindage	10 pts
Points Structuraux	350 à 450 points	
Vaisseaux embarqués	Intercepteurs	Non
	Capsules de sauvetage	2
<p><i>Notes : le transbordeur est un vaisseau dont la taille est assez proche de la Navette courante. Spatial et atmosphérique le transbordeur est utilisé pour monter et descendre les cargaisons entre un cargo en orbite et une base planétaire.</i></p>		



SF-2100

Intra-Cargo Classe DS						
Taille	55 à 70 m					
Equipage standard	2 à 4 (min 1 pil, 1 nav)					
Transport maxi	15 (72 heures)					
Charge maxi	9 containers					
Autonomie	Syst Vitaux	4 à 6 semaines				
	Bausher	60 à 120 U. xédryle				
	Atomique	60 à 90 U. nucléaires				
	CMAM	Non				
Canons de Bernolli	Non					
Armement Offensif	Lasers Lourds	0				
	Torpilles	0				
	Batt. Défense	0 à 2		1D6x10 Autonomie 15 à 18 tirs - Portée 5.000 km		
Armement Défensif	Boucl. Magnét.	0 à 2		2D10 - Autonomie 8 à 10 coups		
	Blindage			8 pts		
Points Structuraux	400 à 550 points					
Vaisseaux embarqués	Transbordeur	Non				
	Vedettes	Non				
	Intercepteurs	Non				
	Capsules de sauvetage	1				

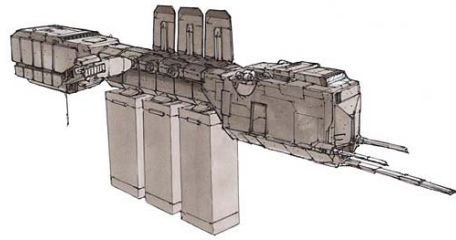
SF-2100

Intra-Cargo Classe C5						
Taille	65 à 80 m					
Equipage standard	2 à 7 (min 1 pil, 1 nav)					
Transport maxi	18 (sur 96 heures)					
Charge maxi	18 containers					
Autonomie	Syst Vitaux	3 à 6 mois				
	Bausher	90 à 150 U. xédryle				
	Atomique	80 à 100 U. nucléaires				
	CMAM	Non				
Canons de Bernolli	Non					
Armement Offensif	Lasers Lourds	0				
	Torpilles	0				
	Batt. Défense	0 à 2	1D6x10 Autonomie 15 à 18 tirs - Portée 5.000 km			
Armement Défensif	Boucl. Magnét.	0 à 2	2D10 - Autonomie 10 à 15 coups			
	Blindage		8 pts			
Points Structuraux	500 à 700 points					
Vaisseaux embarqués	Transbordeur	Non				
	Vedettes	Non				
	Intercepteurs	Non				
	Capsules de sauvetage	2				

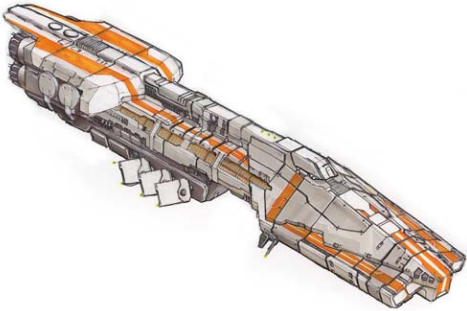
b) les vaisseaux de transport « lourds »

Ces vaisseaux généralement nommés « Cargo » sont les bâtiments totalement autonomes, capables de voyager en intra-système comme en inter-système (en hyper-espace ou non). Ce sont souvent des cargos civils, mais aussi des vaisseaux militaires.


Cargo Léger			
Taille		80 à 200 m	
Equipage standard		8 à 15 (min 1 pil, 1 nav)	
Transport maxi		300 (sur 5 semaines)	
Charge maxi		144 à 192 containers	
Autonomie	Syst Vitaux	8 à 12 mois	
	Bausher	200 à 350 U. xédryle	
	Atomique	140 à 200 U. nucléaires	
	CMAM	60 à 100 U. CMAM	
Canons de Bernolli		Non ou Oui (2 à 4)	
Armement Offensif	Lasers Lourds	0	
	Torpilles	0	
	Batt. Défense	0 à 2	1D6x10 Autonomie 15 à 18 tirs - Portée 5.000 km
Armement Défensif	Boucl. Magnét.	0 à 2	2D10 - Autonomie 16 à 24 coups
	Blindage		10 à 12 pts
Points Structuraux		700 à 1100 points	
Vaisseaux embarqués	Transbordeur	Non	
	Vedettes	0 à 1	
	Intercepteurs	1	
	Capsules de sauvetage	4	



SF-2100

Cargo Lourds Classe Breton			
Taille	200 à 430 m		
Equipage standard	10 à 18 (min 1 pil, 1 nav et 1 pil pour manœuv Spé)		
Transport maxi	1.200 à 2.000 (sur 6 semaines)		
Charge maxi	200 à 700 containers		
Autonomie	Syst Vitaux	14 mois à 2 ans	
	Bausher	350 à 500 U. xédryle	
	Atomique	260 à 480 U. nucléaires	
	CMAM	80 à 180 U. CMAM	
Canons de Bernolli	Non ou Oui (2 à 4)		
Armement Offensif	Lasers Lourds	0	
	Torpilles	0	
	Batt. Défense	2 à 4	
Armement Défensif	Boucl. Magnét. englobant	2D10 à 3D10 - Autonomie 15 à 25 coups	
	Blindage	10 à 14 pts	
Points Structuraux	1100 à 1600 points		
Vaisseaux embarqués	Transbordeur	Non	
	Vedettes	1	
	Intercepteurs	1 à 2	
	Capsules de sauvetage	12	

SF-2100

Cargo Lourd « Inter » Classe Sternam			
Taille	400 à 540 m		
Equipage standard	10 à 24 (min 1 pil, 1 nav et 1 pil pour manœuv Spé)		
Transport maxi	1.800 à 4.000 (sur 6 semaines)		
Charge maxi	650 à 1.200 containers		
Autonomie	Syst Vitaux	16 mois à 2 ans	
	Bausher	460 à 600 U. xédryle	
	Atomique	420 à 550 U. nucléaires	
	CMAM	140 à 240 U. CMAM	
Canons de Bernolli	Oui (2 à 4)		
Armement Offensif	Lasers Lourds	0	
	Torpilles	0	
	Batt. Défense	2 à 4	1D8x10 Autonomie 20 à 30 tirs - Portée 5.000 km
Armement Défensif	Boucl. Magnét.	englobant	2D10 à 3D10 - Autonomie 20 à 35 coups
	Blindage		12 à 16 pts
Points Structuraux	1700 à 2200 points		
Vaisseaux embarqués	Transbordeur		Non
	Vedettes		1
	Intercepteurs		1 à 2
	Capsules de sauvetage		12

SF-2100

Super Cargo			
Taille	580 à 900 m (et plus)		
Equipage standard	20 à 55 (min 2 pil, 2 nav et 1 pil pour manœuv Spé)		
Transport maxi	25.000 à 60.000 (sur 4 semaines)		
Charge maxi	1.500 à 3.800 containers		
Autonomie	Syst Vitaux	2 à 4 ans	
	Bausher	550 à 900 U. xédryle	
	Atomique	500 à 900 U. nucléaires	
	CMAM	200 à 360 U. CMAM	
Canons de Bernolli	Oui (4 à 8)		
Armement Offensif	Lasers Lourds	0	
	Torpilles	0	
	Batt. Défense	4 à 12	1D8x10 Autonomie 30 à 40 tirs - Portée 5.000 km
Armement Défensif	Boucl. Magnét. englobant	3D10 à 4D10 - Autonomie 30 à 45 coups	
	Blindage	14 à 18 pts	
Points Structuraux	2300 à 3600 points		
Vaisseaux embarqués	Transbordeurs	3 à 5	
	Vedettes	2 à 3	
	Intercepteurs	4 à 6	
	Capsules de sauvetage	30	

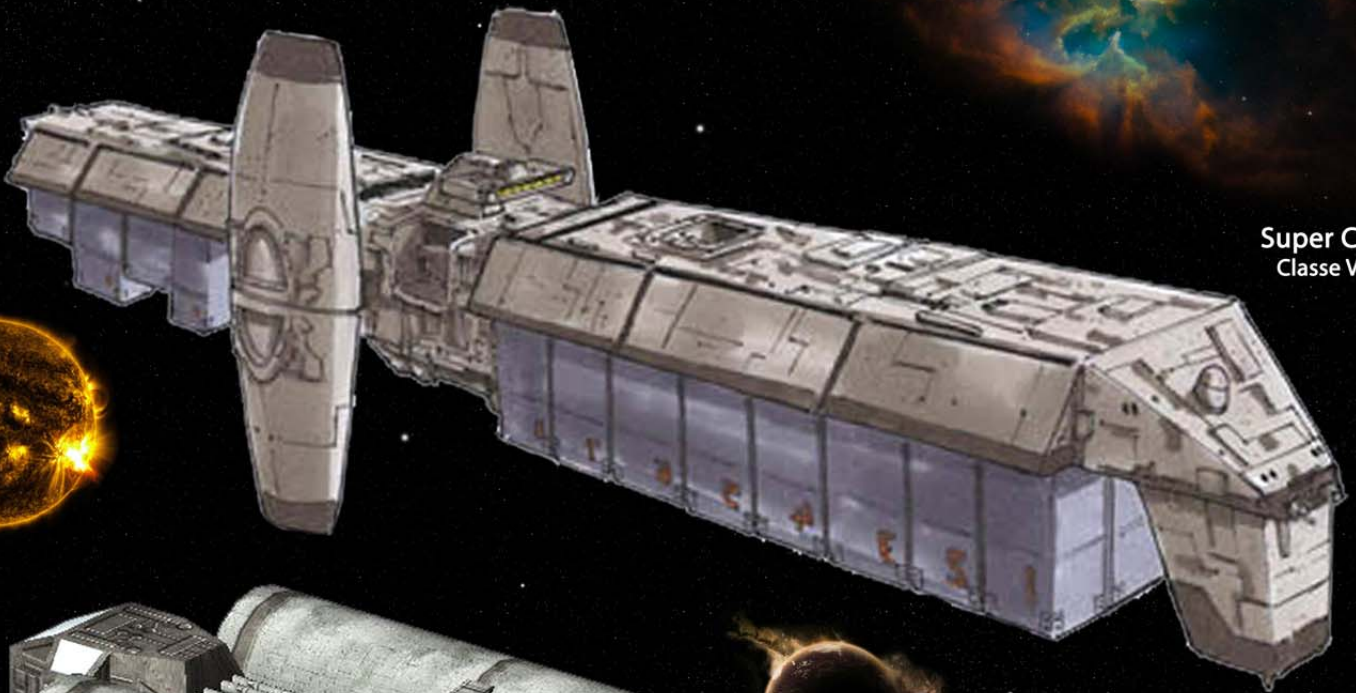


SF-2100

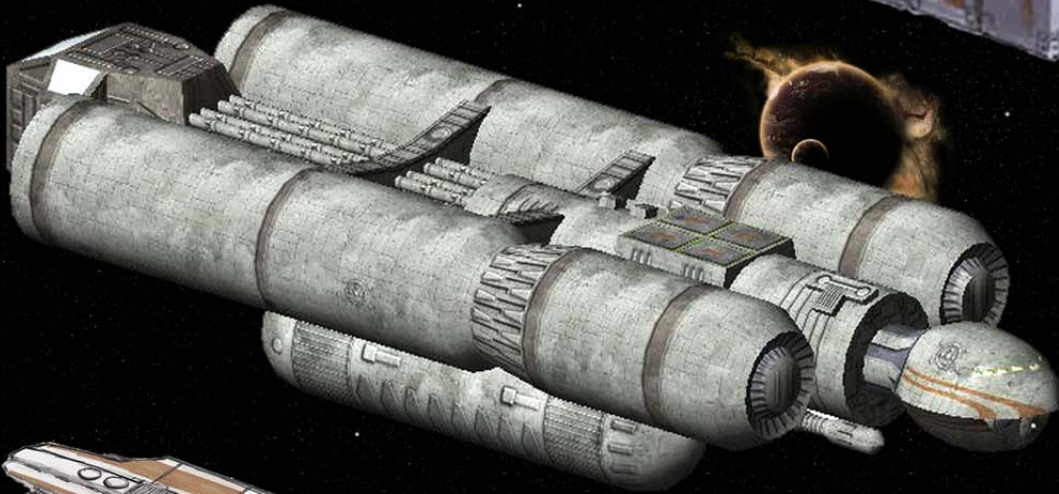
Cargo Titan			
Taille		1.200 à 2.300 m	
Equipage standard		35 à 70 (min 2 pil, 2 nav et 4 pil pour manœuv Spé)	
Transport maxi		25.000 à 60.000 (sur 4 semaines)	
Charge maxi		4.500 à 9.200 containers	
Autonomie	Syst Vitaux	2 à 4 ans	
	Bausher	550 à 900 U. xédryle	
	Atomique	500 à 900 U. nucléaires	
	CMAM	200 à 360 U. CMAM	
Canons de Bernolli		Oui (4 à 8)	
Armement Offensif	Lasers Lourds	0	
	Torpilles	0	
	Batt. Défense	4 à 12	1D8x10 Autonomie 40 à 50 tirs - Portée 5.000 km
Armement Défensif	Boucl. Magnét.	englobant	3D10 à 4D10 - Autonomie 70 à 80 coups
	Blindage		15 à 20 pts
Points Structuraux		3800 à 7200 points	
Vaisseaux embarqués	Transbordeurs	4 à 8	
	Vedettes	3 à 5	
	Intercepteurs	6 à 10	
	Capsules de sauvetage	40	



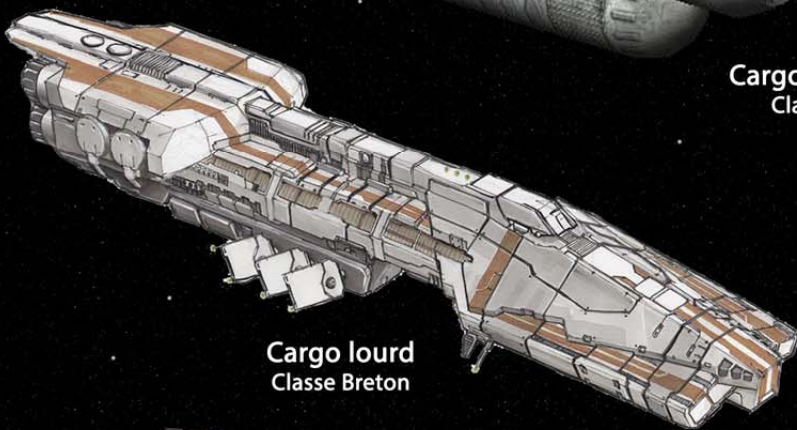
Taille comparée des vaisseaux spatiaux



Super Cargo
Classe Viger



Cargo lourd «inter»
Classe Sternam



Cargo lourd
Classe Breton



Intra-cargo
Classe Transpal



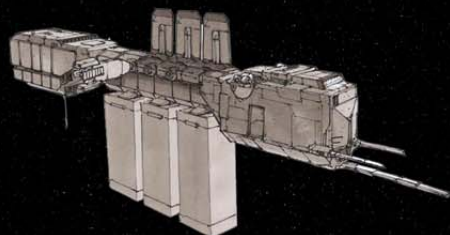
Intra-cargo
Classe Transpal



Transbordeur
Classe Transpal



Transbordeur
Classe Fenwik

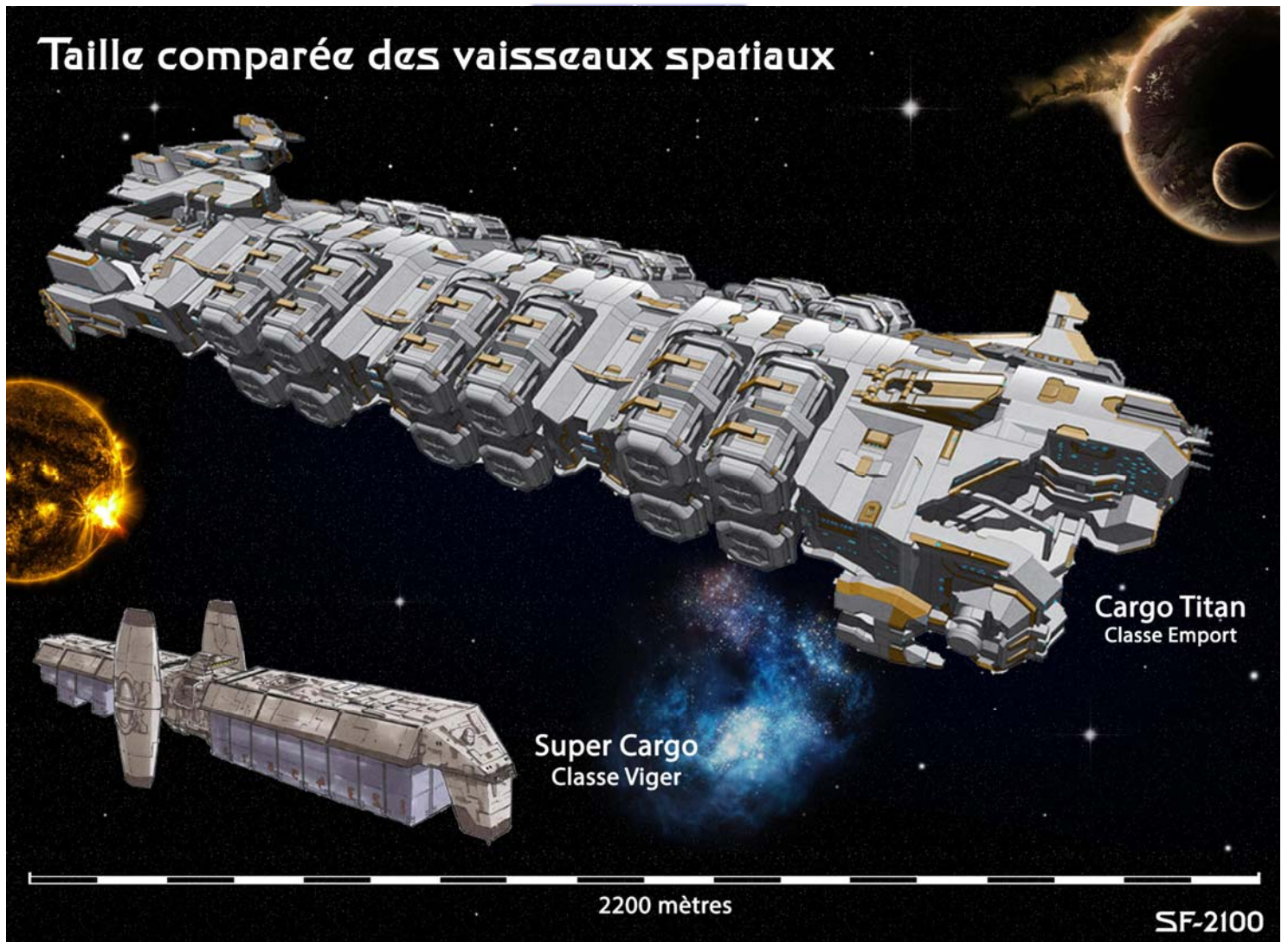


Cargo léger
Classe A1

700 mètres

SF-2100

Taille comparée des vaisseaux spatiaux



Chapitre Troisième

Les moteurs spatiaux

1°) Les moteurs pour unités légères

Ils équipent les capsules de sauvetage, les intercepteurs et les transbordeurs.

Moteur Luz-Bausher LB-T50.

Mis en service en 2126, c'est aujourd'hui un moteur en fin de carrière. Sa consommation est très importante, sa puissance d'accélération est médiocre, et sa fiabilité faible.



Vitesse	Tps d'accélération	Coût en Unités Xédryle	Risque d'avarie moteur
50 km/sec	10 minutes	3	0,1%
200 km/s	35 minutes	5	0,5%
400 km/s	75 minutes	8	1%
700 km/s	2 heures 30 min	10	2%
1.000 km/s	4 heures	12	3%
1.500 km/s	6 heures	15	4%
2.000 km/s	8 heures 30 min	18	6%
4.000 km/s	18 heures	22	7%

Le tableau se lit ainsi :

Pour le temps d'accélération comme pour le coût en carburant, on considère les indications à partir de 0 km/sec.

Ainsi pour un vaisseau passant de l'inertie à 1.000 km/s, il faudra effectuer une accélération de 4 heures, et dépenser 12 unités Xédryle.

Pour les vitesses « intermédiaires » (900 km/s, 1.200 km/s...) on effectuera un prorata.

NB : en atmosphère la consommation est de 1 unité Xédryle par heure pour une vitesse pouvant atteindre les 4.500 km/heure

Moteur Luz-Bausher LB-T201.

Mis en service en 2148, c'est un moteur performant qui équipe une bonne partie de la flotte légère internationale. Sa consommation est moyenne, sa puissance d'accélération est bonne, et sa fiabilité correcte.



Vitesse	Tps d'accélération	Coût en Unités Xédryle	Risque d'avarie moteur
50 km/sec	7 minutes	2	0,1%
200 km/s	26 minutes	4	0,2%
400 km/s	60 minutes	6	0,5%
700 km/s	2 heures 10 min	8	1%
1.200 km/s	3 heures 30 min	11	2%
1.800 km/s	5 heures	14	3%
3.000 km/s	8 heures	17	4%
5.000 km/s	14 heures	20	5%

Le tableau se lit ainsi :

Pour le temps d'accélération comme pour le coût en carburant, on considère les indications à partir de 0 km/sec.

Ainsi pour un vaisseau passant de l'inertie à 1.000 km/s, il faudra effectuer une accélération de 4 heures, et dépenser 12 unités Xédryle.

Pour les vitesses « intermédiaires » (900 km/s, 1.200 km/s...) on effectuera un prorata.

NB : en atmosphère la consommation est de 1 unité Xédryle par heure pour une vitesse pouvant atteindre les 6.000 km/heure

Moteur Luz-Bausher LB-T321.

Mis en service en 2157, le LB-T321 est le plus perfectionné des moteurs aujourd'hui en service. Il équipe 80% des vaisseaux légers produits depuis 2158, toutes flottes confondues, dans le civil comme dans le militaire. Il est très fiable, et sa sobriété est impressionnante.



Vitesse	Tps d'accélération	Coût en Unités Xédryle	Risque d'avarie moteur
50 km/sec	3 minutes	1	0,1%
250 km/s	9 minutes	2	0,2%
500 km/s	20 minutes	3	0,3%
800 km/s	35 minutes	5	0,5%
1.400 km/s	70 minutes	7	0,8%
2.000 km/s	1 heures 40 min	10	1%
3.200 km/s	2 heures 30 min	13	2%
5.500 km/s	4 heures	16	3%
8.000 km/s	7 heures	20	5%

Le tableau se lit ainsi :

Pour le temps d'accélération comme pour le coût en carburant, on considère les indications à partir de 0 km/sec.

Ainsi pour un vaisseau passant de l'inertie à 1.000 km/s, il faudra effectuer une accélération de 4 heures, et dépenser 12 unités Xédryle.

Pour les vitesses « intermédiaires » (900 km/s, 1.200 km/s...) on effectuera un prorata.

NB : en atmosphère la consommation est de 1 unité Xédryle par heure pour une vitesse pouvant atteindre les 7.500 km/heure

2°) Les moteurs pour Unités Lourdes

Du cargo léger au super-cargo et de la navette au croiseur lourd, ces moteurs bausher équipent les flottes de toutes les nationalités terriennes.

Moteur Bausher TD-3T.

Mis en service en 2112, il est aujourd'hui très largement dépassé. Sa consommation est très importante, sa puissance d'accélération est jugée médiocre, et sa fiabilité insuffisante.



Vitesse	Tps d'accélération	Coût en Unités Xédryle	Risque d'avarie moteur
300 km/sec	15 minutes	4	0,5%
600 km/s	45 minutes	6	1%
1.000 km/s	2 heures	9	2%
2.000 km/s	5 heures	12	3%
4.000 km/s	12 heures	15	4%
6.000 km/s	20 heures	19	5%
9.000 km/s	28 heures	23	6%
12.000 km/s	38 heures	27	7%
16.000 km/s	50 heures	32	8%
20.000 km/s	65 heures	37	10%
25.000 km/s	72 heures	45	12%

Le tableau se lit ainsi :

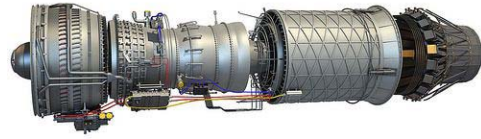
Pour le temps d'accélération comme pour le coût en carburant, on considère les indications à partir de 0 km/sec.

Ainsi pour un vaisseau passant de l'inertie à 10.000 km/s, il faudra effectuer une accélération de 30 minutes, et dépenser 6 unités Xédryle.

Pour les vitesses « intermédiaires » (7.000 km/s, 13.500 km/s...) on effectuera un prorata.

Moteur Bausher SV-6.

Mis en service dès 2132, le SV-6 est aujourd'hui l'un des moteurs les plus courants, toutes flottes confondues, dans le civil comme dans le militaire. Assez fiable, il est cependant assez gourmand.



Vitesse	Tps d'accélération	Coût en Unités Xédryle	Risque d'avarie moteur
300 km/sec	4 minutes	2	0,1%
600 km/s	8 minutes	4	0,1%
1.000 km/s	12 minutes	6	0,1%
2.000 km/s	25 minutes	10	0,2%
4.000 km/s	55 minutes	14	0,5%
7.000 km/s	2 heures	18	1%
10.000 km/s	3 heures 30 min	22	2%
15.000 km/s	6 heures	26	3%
20.000 km/s	10 heures	30	4%
25.000 km/s	15 heures	34	5%
30.000 km/s	21 heures	39	6%
35.000 km/s	26 heures	45	7%
41.000 km/s	32 heures	52	8%

Le tableau se lit ainsi :

Pour le temps d'accélération comme pour le coût en carburant, on considère les indications à partir de 0 km/sec.

Ainsi pour un vaisseau passant de l'inertie à 10.000 km/s, il faudra effectuer une accélération de 30 minutes, et dépenser 6 unités Xédryle.

Pour les vitesses « intermédiaires » (7.000 km/s, 13.500 km/s...) on effectuera un prorata.

Moteur Bausher SX-V16.

Mis en service à partir de 2145, le SX-V16 est un des moteurs courants, toutes flottes confondues, dans le civil comme dans le militaire. Fiable, relativement économe, il est d'un entretien facile.



Vitesse	Tps d'accélération	Coût en Unités Xédryle	Risque d'avarie moteur
300 km/sec	3 minutes	2	0,1%
600 km/s	6 minutes	4	0,1%
1.000 km/s	10 minutes	6	0,1%
2.000 km/s	20 minutes	9	0,2%
4.000 km/s	45 minutes	12	0,5%
8.000 km/s	80 minutes	15	1%
12.000 km/s	2 heures 20 min	18	2%
20.000 km/s	4 heures	21	3%
28.000 km/s	6 heures	24	4%
35.000 km/s	8 heures	27	5%
42.000 km/s	10 heures 30 min	30	6%
48.000 km/s	14 heures	34	7%
55.000 km/s	17 heures	38	8%

Le tableau se lit ainsi :

Pour le temps d'accélération comme pour le coût en carburant, on considère les indications à partir de 0 km/sec.

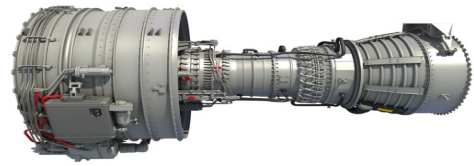
Ainsi pour un vaisseau passant de l'inertie à 10.000 km/s, il faudra effectuer une accélération de 30 minutes, et dépenser 6 unités Xédryle.

Pour les vitesses « intermédiaires » (7.000 km/s, 13.500 km/s...) on effectuera un prorata.

SF-2100

Moteur Bausher TNT-S

Mis au point début 2160, le TNT-S n'a été monté en série qu'à partir de 2162. Encore fort peu courant, toutes flottes confondues, dans le civil comme dans le militaire. Il est très fiable, et sa sobriété fait bien des envieux.



Vitesse	Tps d'accélération	Coût en Unités Xédryle	Risque d'avarie moteur
300 km/sec	1 minute	1	0,1%
600 km/s	2 minutes	2	0,1%
1.000 km/s	3 min 30 sec	3	0,1%
2.000 km/s	8 minutes	4	0,2%
4.000 km/s	18 minutes	6	0,5%
8.000 km/s	40 minutes	9	1%
15.000 km/s	80 minutes	12	2%
25.000 km/s	3 heures	15	3%
40.000 km/s	3 heures	18	4%
55.000 km/s	6 heures	22	6%
65.000 km/s	8 heures 10 min	26	8%

Le tableau se lit ainsi :

Pour le temps d'accélération comme pour le coût en carburant, on considère les indications à partir de 0 km/sec.

Ainsi pour un vaisseau passant de l'inertie à 10.000 km/s, il faudra effectuer une accélération de 30 minutes, et dépenser 6 unités Xédryle.

Pour les vitesses « intermédiaires » (7.000 km/s, 13.500 km/s...) on effectuera un prorata.

b°) Les moteurs atomiques

