

DARK ADVENTURE 2 : the end of space travellers

Cette aventure se passe mille an après la première. Quand nos héros ont été soufflés, ils ont disparus dans les glaces du pôle Nord et la *Fédération Terrestre* avait perdu leurs traces jusqu'à ce qu'il y a cent an, un jeune homme les a découverts congelés. Entre temps, la Voie Lactée, qui a été abîmée lors de la première aventure, a obligé la *Fédération*, devenue *Alliance Interstellaire*, a s'approprier une autre galaxie et a combattre d'autres espèces. Nos héros ont été réveillés et mis au courant de ce qui se passe afin d'aider l' *Alliance* à combattre le retour des **Armaliens** qui veulent conquérir l'univers en commençant par cette nouvelle galaxie. L' Alliance est dirigée et jugée par l'Empereur **Erik Smith**, légiférée par l' *Assemblée Suprême* et défendu par l' *Armée Terrestre* (qui garde de terrestre que le nom), l'ex. *F.I.E.T* abandonné après la disparition de nos héros. Chaque planète est dirigé par un gouverneur suprême, une sorte de maire.

Brice a découvert récemment qu'il avait en lui l'aeternum arc-en-ciel, a permis de créer un aeternum noir (mélange du vert et du violet avec la médaille de **SEPHIRINTH**) et il a été nommé gouverneur suprême de et directeur suprême de l' *Armée Terrestre* . **Henry** a dissous *APOCALYPSE*, il est devenu gouverneur suprême de et Directeur principal des usines de fabrications des aeternum. Sandra a été nommé gouverneur suprême de et Sous-directrice suprême de l' *Armée Terrestre*. Mais dans tout ça, les **Armaliens** attaquent toujours...

LES PLANETES CONNUES :

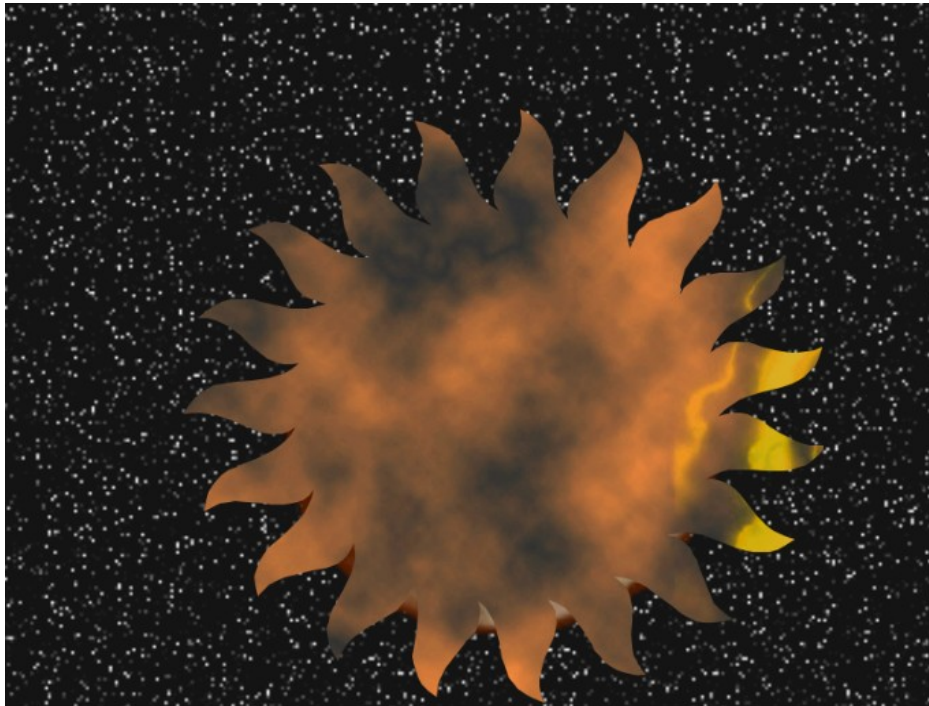
NOM :



BASTET

GALAXIE : LOGYTHOMY

SYSTEME :



AMON-RÊ (ÉTOILE : RÊ)

HABITANTS : HUMANOÏDES (BASTETEURS PARLANT LE BASTETIEN : franglais),
RONGEURS, FÉLINS ET PLANTES TERRESTRES

CLIMAT : TEMPÉRÉ, COMPARABLE A CELUI DE L'EUROPE SEPTENTRIONALE

ATMOSPHERE : OXYGENE, OZONE ET GAZ CARBONIQUE

CARACTÉRISTIQUES : LA PLANETE EST PROTÉGÉE PAR UNE BARRIÈRE MAGNÉTIQUE INFRANCHISSABLE ET INDESTRUCTIBLE QUI PEUT ÊTRE ENLEVÉE TEMPORAIREMENT POUR LAISSER PASSER DES ALLIÉS. ELLE EST COMPOSÉE DE 30% DE TERRE ET 70% D'EAU

COMPOSITION : 10% HUMANOÏDES, 50% ANIMAUX ET 40% VÉGÉTATION

MASSE : 2.10^{25} KG

RAYON : 7.10^7 M

DISTANCE DE LA PLANETE A SON ÉTOILE : $1,50.10^{11}$ M

INCLINAISON DE L'ORBITE : $2^{\circ}7'$

PÉRIODE DE RÉVOLUTION : 370 JOURS

PÉRIODE DE ROTATION : 27H30 MIN

NOMBRE DE SATELLITES : 2 (RAMSES ET CLÉOPATRE)

INTENSITÉ DE LA PESANTEUR : $9,81 \text{ N.KG}^{-1}$

RÉGIME POLITIQUE : EMPIRE ÉLECTIF, DEMOCRATIQUE ET PARLEMENTAIRE
L'EMPEREUR APPELÉ « EMPERADOR » A LE RÔLE DE GOUVERNEUR, IL DIRIGE L'EXÉCUTIF ET LE JUDICIAIRE.
L'ASSEMBLÉE PARLEMENTAIRE APPELÉE « CONSEIL IMPÉRATIF » S'OCCUPE DU LÉGISLATIF
PLANETE MEMBRE DE L'ALLIANCE INTERSTELLAIRE

DESCRIPTION : LES BASTETEURS SONT PACIFIQUES ET NE CHERCHENT PAS LA GUERRE. ILS N'UTILISENT LEURS ARMES QU'EN CAS EXTRÊMEMENT CRITIQUE. ILS N'EXISTENT PAS DE RELIGION SUR BASTET.

NOM : SOBEK

GALAXIE : LOGYTHOMY

SYSTEME : AMON-RE

HABITANTS : ANDROÏDES A APPARENCE DE CROCODILE (SOBEKIENS PARLANT LE SOBEKS)

CLIMAT : CONTINENTAL

ATMOSPHERE : RIEN

CARACTÉRISTIQUES : LA PLANETE NE POSSEDE AUCUNE VIE SAUF LES ANDROÏDES. ELLE EST COMPOSÉE PAR 100% D'EAU

COMPOSITION : 100% ANDROÏDES

MASSE : $3,3 \cdot 10^{23}$ KG

RAYON : $2,1 \cdot 10^6$ M

DISTANCE DE LA PLANETE A SON ÉTOILE : $3,70 \cdot 10^{11}$ M

INCLINAISON DE L'ORBITE : $3^{\circ}5'$

PÉRIODE DE RÉVOLUTION : 480 JOURS

PÉRIODE DE ROTATION : 22H27 MIN

NOMBRE DE SATELLITES : 4 (SÉTHI, TOUTANKHAMON, NÉKAO ET CHENSOUMOSÉ)

INTENSITÉ DE LA PESANTEUR : 10 N.KG^{-1}

RÉGIME POLITIQUE : RIEN

**SOBEK EST UNE CLÉROUCHIE (COLONIE) DE BASTET
PLANETE MEMBRE DE L'ALLIANCE INTERSTELLAIRE**

**DESCRIPTION : LES SOBEKIENS SONT INOFFENSIFS ET FAIBLES. ILS SONT
INCAPABLES DE SE DÉFENDRE C'EST POURQUOI SOBEK EST PROTÉGÉE PAR
BASTET. ILS N'ONT PAS DE RELIGION**

NOM : OSIRIS

GALAXIE : LOGYTHOMY

SYSTEME : AMON-RE

HABITANTS : ANDROÏDES A APPARENCE HUMAINE (OSIRIENS PARLANT L'OSIRIS)

CLIMAT : DESERTIQUE ET CHAUD

ATMOSPHERE : RIEN

**CARACTÉRISTIQUES : LA PLANETE NE POSSEDE PAS D'AUTRES VIES. ELLE EST
COMPOSEE A 100% DE SABLE**

COMPOSITION : 100% ANDROÏDES

MASSE : $5 \cdot 10^{22}$ KG

RAYON : $1,25 \cdot 10^7$ M

DISTANCE DE LA PLANETE A SON ÉTOILE : $4,6 \cdot 10^{10}$ M

INCLINAISON DE L'ORBITE : 11°17'

PÉRIODE DE RÉVOLUTION : 73 JOURS

PÉRIODE DE ROTATION : 58H59 MIN

NOMBRE DE SATELLITES : AUCUN

INTENSITÉ DE LA PESANTEUR : 14 N.KG⁻¹

**RÉGIME POLITIQUE : MONARCHIE HEREDITAIRE ABSOLUE
LE ROI APPELE « MONARK » A LE ROLE D'ETHNARQUE ET DIRIGE TOUT
AUCUN PARLEMENT
PLANETE MEMBRE DES NON-ALIGNES INTERSIDERAUX**

**DESCRIPTION : LES OSIRIENS SONT UN PEUPLE HOSTILE QUI ADORENT LA GUERRE
MAIS N'ATTAQUENT JAMAIS LEURS ALLIES. ILS ONT UNE RELIGION : LA GUERRE**

NOM : NUT

GALAXIE : LOGYTHOMY

SYSTEME : AMON-RE

HABITANTS : ANDROÏDES A APPARENCE HUMAINE (NUTIENS PARLANT LE NUTS)

CLIMAT : AUCUN

ATMOSPHERE : HELIUM, GAZ CARBONIQUE, MONOXYDE DE CARBONE, AZOTE

**CARACTÉRISTIQUES : LA PLANETE EST ENTIEREMENT CONSTITUEE DE GAZ. ELLE
EST COMPOSEE A 100% DE GAZ**

COMPOSITION : 100% ANDROÏDES

MASSE : 8,12.10²⁷ KG

RAYON : 1,25.10⁶ M

DISTANCE DE LA PLANETE A SON ÉTOILE : 5,88.10¹¹ M

INCLINAISON DE L'ORBITE : 19°8'

PÉRIODE DE RÉVOLUTION : 800 JOURS

PÉRIODE DE ROTATION : 32H28 MIN

NOMBRE DE SATELLITES : 1 (CHEOPS)

INTENSITÉ DE LA PESANTEUR : 22,93 N.KG⁻¹

RÉGIME POLITIQUE : MONARCHIE HEREDITAIRE ABSOLUE
LE ROI APPELE « ROY » A LE ROLE D'ETHNARQUE ET DIRIGE TOUT
AUCUN PARLEMENT
PLANETE MEMBRE DES NON-ALIGNED INTERSIDERAUX

**DESCRIPTION : LES NUTIENS SONT TRES HOSTILES ET ADORENT LA GUERRE. ILS
SONT TRES AMIS AVEC LES OSIRIENS**

NOM : THOTH

GALAXIE : LOGYTHOMY

SYSTEME : AMON-RE

**HABITANTS : HUMANOÏDES (THOTIENS PARLANT LE THOTHS), OISEAUX
HERBIVORES ET PLANTES TERRESTRES**

CLIMAT : TROPICAL

ATMOSPHERE : OXYGENE, HELIUM ET GAZ CARBONIQUE

**CARACTÉRISTIQUES : LA PLANETE EST COMPOSEE DE 20% D'EAU ET 80% DE
TERRE**

COMPOSITION : 5% HUMANOÏDES, 75% ANIMAUX ET 20% VEGETATION

MASSE : $3,11 \cdot 10^{26}$ KG

RAYON : 9,99.107 M

DISTANCE DE LA PLANETE A SON ÉTOILE : $7,56 \cdot 10^{11}$ M

INCLINAISON DE L'ORBITE : 1°11'

PÉRIODE DE RÉVOLUTION : 1000 JOURS

PÉRIODE DE ROTATION : 11H47 MIN

**NOMBRE DE SATELLITES : 20 (SESOSTRIS, AMENOPHIS, MEREROUKA, NARMER,
MENES, SAHOURE, TETI, NITOCRIS, OUNAS, OUSERKAF, CHEPSESKAF, SNEFOUR,
CHEPHREN, KA-APER, FAYOUM, PEPI, NEBHEPETRE, AMENENHAT, NEFROUSOBEK,
APOPI)**

INTENSITÉ DE LA PESANTEUR : $9,81 \text{ N.KG}^{-1}$

RÉGIME POLITIQUE : RIEN
CLÉROUCHIE DE BASTET
PLANETE MEMBRE DE L'ALLIANCE INTERSTELLAIRE

DESCRIPTION : LES THOTIENS SONT INOFFENSIFS ET FAIBLES

NOM : ANUBIS

GALAXIE : LOGYTHOMY

SYSTEME : AMON-RE

**HABITANTS : HUMANOÏDES (ANUBISIENS PARLANT L'ANUBISS), RENARD, FENNEC
ET RONGEURS**

CLIMAT : DESERTIQUE

ATMOSPHERE : OXYGENE, AZOTE ET GAZ CARBONIQUE

CARACTÉRISTIQUES : LA PLANETE EST COMPOSEE A 5% D'EAU ET 95% DE TERRE

COMPOSITION : 70% HUMANOÏDES, 25% ANIMAUX ET 5% VEGETATION

MASSE : $2,12 \cdot 10^{25}$ KG

RAYON : $1,13 \cdot 10^7$ M

DISTANCE DE LA PLANETE A SON ÉTOILE : $8,76 \cdot 10^{10}$ M

INCLINAISON DE L'ORBITE : $0^{\circ}9'$

PÉRIODE DE RÉVOLUTION : 150 JOURS

PÉRIODE DE ROTATION : 2H19 MIN

NOMBRE DE SATELLITES : AUCUN

INTENSITÉ DE LA PESANTEUR : $9,81 \text{ N.KG}^{-1}$

RÉGIME POLITIQUE : RIEN

CLÉROUCHIE DE BASTET

PLANETE MEMBRE DE L'ALLIANCE INTERSTELLAIRE

**DESCRIPTION : LES ANUBISIENS SONT PACIFIQUES ET COMPTENT SUR LES
BASTETEURS POUR LES PROTÉGER**

NOM : KHNUM

GALAXIE : LOGYTHOMY

SYSTEME : AMON-RE

**HABITANTS : HUMANOÏDES, ANDROÏDES (KHNUMIENS PARLANT LE KHNUM),
RUMINANTS ET PLANTES TERRESTRES**

CLIMAT : TEMPERE, EQUATORIAL ET TROPICAL

ATMOSPHERE : OXYGENE, NEON ET GAZ CARBONIQUE

CARACTÉRISTIQUES : LA PLANETE EST COMPOSEE DE 50% D'EAU ET 50% DE TERRE

COMPOSITION : 60% HUMANOÏDES, 30% ANDROÏDES, 5% ANIMAUX ET 5% VEGETATION

MASSE : $9,75 \cdot 10^{23}$ KG

RAYON : $3,13 \cdot 10^6$ M

DISTANCE DE LA PLANETE A SON ÉTOILE : $1,18 \cdot 10^{12}$ M

INCLINAISON DE L'ORBITE : $29^{\circ}89'$

PÉRIODE DE RÉVOLUTION : 2300 JOURS

PÉRIODE DE ROTATION : 82H13 MIN

NOMBRE DE SATELLITES : 3 (PSAMMETIQUE, KENAMON ET KHA)

INTENSITÉ DE LA PESANTEUR : $9,81 \text{ N} \cdot \text{KG}^{-1}$

RÉGIME POLITIQUE : RIEN

CLÉROUCHIE DE BASTET

PLANETE MEMBRE DE L'ALLIANCE INTERSTELLAIRE

DESCRIPTION : LES KHNUMIENS SONT PACIFIQUES. ILS CROIENT EN LA RELIGION CATHOLIQUE

NOM : ISIS

GALAXIE : LOGYTHOMY

SYSTEME : AMON-RE

HABITANTS : HUMANOÏDES (ISISIENNES PARLANT L'ISISOR) ET PLANTES TERRESTRES

CLIMAT : TEMPERE

ATMOSPHERE : OXYGENE, ARGON, KRYPTON, XENON ET GAZ CARBONIQUE

CARACTÉRISTIQUES : LA PLANETE EST COMPOSEE DE 30% D'EAU ET 70% DE TERRE. ELLE EST SEULEMENT HABITE PAR DES FEMMES. ELLE RESSEMBLE UN PEU A NOS POLES

COMPOSITION : 95% HUMANOÏDES ET 5% VEGETATION

MASSE : $3,02 \cdot 10^{26}$ KG

RAYON : $8,55 \cdot 10^7$ M

DISTANCE DE LA PLANETE A SON ÉTOILE : $6,55 \cdot 10^{12}$ M

INCLINAISON DE L'ORBITE : $79^{\circ}81'$

PÉRIODE DE RÉVOLUTION : 6000 JOURS

PÉRIODE DE ROTATION : 2 JOURS 13H04 MIN

NOMBRE DE SATELLITES : AUCUN

INTENSITÉ DE LA PESANTEUR : $13,58 \text{ N.KG}^{-1}$

RÉGIME POLITIQUE : ROYAUME ELECTIF GUERRIER

LA REINE APPELE « REINA » A LE ROLE D'ETHNARQUE ET ELLE EST ELUE GRACE A SA FORCE ET ELLE A UN POUVOIR ABSOLUE
PLANETE MEMBRE DES NON-ALIGNÉS INTERSIDERAUX

DESCRIPTION : LES ISISIENNES SONT TRES HOSTILES ET DETESTENT LES HOMMES.
ELLES ONT SIGNEES UN TRAITE DE NON-AGRESSION AVEC L'ALLIANCE
INTERSTELLAIRE. ELLES CROIENT AU SHINTOÏSME

NOM : GAIA

GALAXIE : LOGYTHOMY

SYSTEME : PHOÏBOS

HABITANTS : ANDROÏDES (GAIENS PARLANT LE GAIAENIC)

CLIMAT : DESERTIQUE

ATMOSPHERE : AZOTE ET OZONE

CARACTÉRISTIQUES : ELLE EST COMPOSEE A 100% DE SABLE

COMPOSITION : 100% ANDROÏDES

MASSE : $1,75 \cdot 10^{22}$ KG

RAYON : $9,11 \cdot 10^7$ M

DISTANCE DE LA PLANETE A SON ÉTOILE : $2,6 \cdot 10^{10}$ M

INCLINAISON DE L'ORBITE : $1^{\circ}79'$

PÉRIODE DE RÉVOLUTION : 2 JOURS

PÉRIODE DE ROTATION : 10MIN30SEC

NOMBRE DE SATELLITES : 4 (ATLAS, ARGOS, THESEE ET HERAKLES)

INTENSITÉ DE LA PESANTEUR : 1,58 N.KG⁻¹

RÉGIME POLITIQUE : REPUBLIQUE PARLEMENTAIRE

LE PRESIDENT APPELE « DIRIGEANT » A LE ROLE DE GOUVERNEUR ET EST ELU A
VIE PAR LE PEUPLE ET S'OCCUPE DE L'EXECUTIF AVEC UN GOUVERNEMENT.
L'ASSEMBLEE PARLEMENTAIRE APPELEE « SENAT SUPREME » S'OCCUPE DU
LEGISLATIF.

LA COUR DE JUSTICE S'APPELLE « COUR SUPREME » ET DIRIGE LE JUDICIAIRE
PLANETE MEMBRE DE L'ALLIANCE INTERSTELLAIRE

**DESCRIPTION : LES GAIENS SONT PACIFIQUES MAIS CAPABLES DE SE DEFENDRE.
ILS SONT TRES AMIS AVEC LES BASTETEURS**

NOM : DEMETER

GALAXIE : LOGYTHOMY

SYSTEME : PHOÏBOS

HABITANTS : PLANTES TERRESTRES

CLIMAT : EQUATORIAL

ATMOSPHERE : OXYGENE ET GAZ CARBONIQUE

CARACTÉRISTIQUES : LA PLANETE EST COMPOSEE A 20% DE TERRE ET 80% D'EAU

COMPOSITION : 100% VEGETATION

MASSE : 4,44²⁷ KG

RAYON : 1,26.10⁷ M

DISTANCE DE LA PLANETE A SON ÉTOILE : 1,66.10¹¹ M

INCLINAISON DE L'ORBITE : 0°0'

PÉRIODE DE RÉVOLUTION : 280 JOURS

PÉRIODE DE ROTATION : 21H00 MIN

**NOMBRE DE SATELLITES : 13 (AMPHYTRION, CASTOR, POLLUX, CENTAURE,
DANAÏDES, EUROPE, PAN, TANTALE, AELLO, OCYPETE, CELOENO, MEDUSE ET DINO)**

INTENSITÉ DE LA PESANTEUR : 3,43 N.KG⁻¹

RÉGIME POLITIQUE : RIEN
CLÉROUCHIE DE BASTET
PLANETE MEMBRE DE L'ALLIANCE INTERSTELLAIRE

DESCRIPTION : RIEN

NOM : OKEANOS

GALAXIE : LOGYTHOMY

SYSTEME : PHOÏBOS

HABITANTS : ANIMAUX MARINS TERRESTRES

CLIMAT : CHAUD ET HUMIDE

ATMOSPHERE : OXYGENE ET GAZ CARBONIQUE

CARACTÉRISTIQUES : LA PLANETE EST COMPOSEE DE 100% D'EAU

COMPOSITION : 100% ANIMAUX

MASSE : $3,72 \cdot 10^{25}$ KG

RAYON : $1,24 \cdot 10^7$ M

DISTANCE DE LA PLANETE A SON ÉTOILE : $5,43 \cdot 10^{11}$ M

INCLINAISON DE L'ORBITE : $17^{\circ}28'$

PÉRIODE DE RÉVOLUTION : 399 JOURS

PÉRIODE DE ROTATION : 29H34 MIN

NOMBRE DE SATELLITES : 1 (ATLAS II)

INTENSITÉ DE LA PESANTEUR : $9,81 \text{ N} \cdot \text{KG}^{-1}$

RÉGIME POLITIQUE : RIEN
CLÉROUCHIE DE BASTET
PLANETE MEMBRE DE L'ALLIANCE INTERSTELLAIRE

DESCRIPTION : RIEN

ÉQUIPEMENTS ET TECHNOLOGIES : RIEN

NOM : ARTEMIS

GALAXIE : LOGYTHOMY

SYSTEME : PHOÏBOS

HABITANTS : TOUS LES ANIMAUX TERRESTRES ET PLANTES TERRESTRES

SURFACE : ARIDE, TERRE, BEAUCOUP DE VEGETATION

CLIMAT : TEMPERE, EQUATORIAL, TROPICAL

ATMOSPHERE : OXYGENE, AZOTE ET GAZ CARBONIQUE

**CARACTÉRISTIQUES : LA PLANETE EST COMPOSEE DE 40% DE TERRE ET 70%
D'EAU**

COMPOSITION : 70% VEGETATION ET 30% ANIMAUX

MASSE : $1,99.10^{24}$ KG

RAYON : $5,72.10^7$ M

DISTANCE DE LA PLANETE A SON ÉTOILE : $8,32.10^{11}$ M

INCLINAISON DE L'ORBITE : $1^{\circ}25'$

PÉRIODE DE RÉVOLUTION : 788 JOURS

PÉRIODE DE ROTATION : 11H08 MIN

DENSITÉ : 606

NOMBRE DE SATELLITES : AUCUN

INTENSITÉ DE LA PESANTEUR : $9,88 \text{ N.KG}^{-1}$

**RÉGIME POLITIQUE : RIEN
CLÉROUCHIE DE BASTET
PLANETE MEMBRE DE L'ALLIANCE INTERSTELLAIRE**

**DESCRIPTION : LA PLANETE EST PROTEGEE PAR UNE BARRIERE MAGNETIQUE DE
BASTET**

NOM : OREADES

GALAXIE : LOGYTHOMY

SYSTEME : PHOÏBOS

HABITANTS : HUMANOÏDES (OREADESIENS PARLANT LA OREADESIE)

CLIMAT : FROID ET GLACIAL

ATMOSPHERE : OXYGENE, ARGON ET GAZ CARBONIQUE

CARACTÉRISTIQUES : ELLE EST COMPOSEE DE 95% DE TERRE ET 5% D'EAU

COMPOSITION : 100% HUMANOÏDES

MASSE : $7,37 \cdot 10^{22}$ KG

RAYON : $2,22 \cdot 10^7$ M

DISTANCE DE LA PLANETE A SON ÉTOILE : $5,02 \cdot 10^{12}$ M

INCLINAISON DE L'ORBITE : $53^{\circ}27'$

PÉRIODE DE RÉVOLUTION : 3 532 JOURS

PÉRIODE DE ROTATION : 75H36 MIN

NOMBRE DE SATELLITES : AUCUN

INTENSITÉ DE LA PESANTEUR : $3,18 \text{ N.KG}^{-1}$

RÉGIME POLITIQUE : TYRANNIE

**LE TYRAN APPELE « TERMINATOR » DIRIGE TOUT
PLANETE MEMBRE DES NON-ALIGNÉS INTERSIDÉRAUX**

**DESCRIPTION : LES OREADESIENS SONT TRÈS HOSTILES ET MÊLÉS DANS TOUTES
LES GUERRES SE DÉCLARANT. ILS SONT PROTÉGÉS PAR UNE BARRIÈRE
MAGNÉTIQUE. ILS CROIENT EN L'ISLAM FONDAMENTALISTE**

NOM : VERTUMNE

GALAXIE : LOGYTHOMY

SYSTÈME : APLU

**HABITANTS : HUMANOÏDES (VERTUMNIENS PARLANT LE VERTUMNE), PRIMATES ET
PLANTES TERRESTRES**

CLIMAT : TEMPÉRÉ

ATMOSPHERE : OXYGENE, KRYPTON ET GAZ CARBONIQUE

**CARACTÉRISTIQUES : LA PLANETE EST COMPOSEE DE 20% D'EAU ET 80% DE
TERRE**

COMPOSITION : 80% VÉGÉTATION, 10% PRIMATES ET 10% HUMANOÏDES

MASSE : $4,54 \cdot 10^{23}$ KG

RAYON : $1,01 \cdot 10^6$ M

DISTANCE DE LA PLANETE A SON ÉTOILE : $1,55.10^{11}M$

INCLINAISON DE L'ORBITE : $3^{\circ}3'$

PÉRIODE DE RÉVOLUTION : 365 JOURS

PÉRIODE DE ROTATION : 24H06MIN

NOMBRE DE SATELLITES : 2 (HERCULE ET TIV)

INTENSITÉ DE LA PESANTEUR : $9,81 N.KG^{-1}$

**RÉGIME POLITIQUE : RIEN
CLÉROUCHIE DE BASTET
PLANETE MEMBRE DE L'ALLIANCE INTERSTELLAIRE**

DESCRIPTION : RIEN

NOM : MARIS (MARISIENS PARLANT LE MARISI)

GALAXIE : LOGYTHOMY

SYSTEME : APLU

HABITANTS : ANDROÏDES (LES MARISIENS PARLENT LE MARISIO) ET PLANTES

CLIMAT : TEMPERE

ATMOSPHERE : OXYGENE, GAZ CARBONIQUE ET AZOTE

CARACTÉRISTIQUES : LA PLANETE EST COMPOSEE DE 10% D'EAU ET DE 80% DE TERRE

COMPOSITION : 90% VEGETATION ET 10% HUMANOÏDES

MASSE : $9,99.10^{23} KG$

RAYON : $3,13.10^6 M$

DISTANCE DE LA PLANETE A SON ÉTOILE : $2.10^{11} M$

INCLINAISON DE L'ORBITE : $58^{\circ}6'$

PÉRIODE DE RÉVOLUTION : 1453 JOURS

PÉRIODE DE ROTATION : 72H14MIN

NOMBRE DE SATELLITES : 4 ()

INTENSITÉ DE LA PESANTEUR : $18,86 N.KG^{-1}$

RÉGIME POLITIQUE : ANARCHIE TOTALE
MEMBRE D'AUCUNES FEDERATIONS MAIS SOUS PROTECTORAT DE L'ALLIANCE
INTERSTELLAIRE

DESCRIPTION : PETIT PEUPLE DE GUERRIERS EN PLEINE GUERRE CIVILE

NOM : VELCHANS

GALAXIE : LOGYTHOMY

SYSTEME : APLU

HABITANTS : PLANTES TERRESTRES

CLIMAT : DESERTIQUE ET TROPICAL

ATMOSPHERE : OXYGENE, XENON, GAZ CARBONIQUE ET HELIUM

**CARACTÉRISTIQUES : LA PLANETE EST COMPOSEE DE 30% D'EAU ET DE 70% DE
TERRE**

COMPOSITION : 100% VEGETATION

MASSE : 88.10^{23} KG

RAYON : $0,28.10^6$ M

DISTANCE DE LA PLANETE A SON ÉTOILE : $4,17.10^{11}$ M

INCLINAISON DE L'ORBITE : $14^{\circ}7'$

PÉRIODE DE RÉVOLUTION : 777 JOURS

PÉRIODE DE ROTATION : 13H17MIN

NOMBRE DE SATELLITES : AUCUN

INTENSITÉ DE LA PESANTEUR : $9,81 \text{ N.KG}^{-1}$

RÉGIME POLITIQUE : RIEN, CLÉROUCHIE DE BASTET
PLANETE MEMBRE DE L'ALLIANCE INTERSTELLAIRE

DESCRIPTION : RIEN

NOM : VOLTUMNA

GALAXIE : LOGYTHOMY

SYSTEME : APLU

HABITANTS : PLANTES TERRESTRES

CLIMAT : TEMPERE

ATMOSPHERE : OXYGENE ET GAZ CARBONIQUE

CARACTÉRISTIQUES : LA PLANETE EST COMPOSEE DE 60% D'EAU ET 40% DE TERRE

COMPOSITION : 100% VEGETATION

MASSE : $16,24 \cdot 10^{23}$ KG

RAYON : $116 \cdot 10^6$ M

DISTANCE DE LA PLANETE A SON ÉTOILE : $16,67 \cdot 10^{11}$ M

INCLINAISON DE L'ORBITE : $0^{\circ}34'$

PÉRIODE DE RÉVOLUTION : 17 JOURS

PÉRIODE DE ROTATION : 1H26MIN

NOMBRE DE SATELLITES : 5 ()

INTENSITÉ DE LA PESANTEUR : $9,85 \text{ N.KG}^{-1}$

**RÉGIME POLITIQUE : RIEN, CLÉROUCHIE DE BASTET
PLANETE MEMBRE DE L'ALLIANCE INTERSTELLAIRE**

DESCRIPTION : RIEN

NOM : SETH

GALAXIE : LOGYTHOMY

SYSTEME : ASBHYTRIMA

HABITANTS : ANDROÏDES (SETHIENS PARLANT LE SETHOIS)

CLIMAT : DESERTIQUE

ATMOSPHERE : MONOXYDE DE CARBONE, OZONE, BUTANE ET PROPANE

CARACTÉRISTIQUES : LA PLANETE EST COMPOSEE DE 100% TERRE

COMPOSITION : 100% ANDROÏDES

MASSE : $3,28 \cdot 10^{23}$ KG

RAYON : 10.10⁶ M

DISTANCE DE LA PLANETE A SON ÉTOILE : 0,33.10¹⁰ M

INCLINAISON DE L'ORBITE : 15°51'

PÉRIODE DE RÉVOLUTION : 18H07MIN

PÉRIODE DE ROTATION : 2H03MIN

NOMBRE DE SATELLITES : 18 (INCONNUS)

INTENSITÉ DE LA PESANTEUR : 0,181 N.KG⁻¹

RÉGIME POLITIQUE : EMPIRE ABSOLUE
PLANETE MEMBRE DE LA COALITION INTERGALACTIQUE

**DESCRIPTION : C'EST UN PEUPLE BELLIGERANT, ASSOIFFE DE SANG ET
EXPANSIONNISTE**

NOM : HADES

GALAXIE : LOGYTHOMY

SYSTEME : ASBHYTRIMA

HABITANTS : ANDROÏDES (HADESIENS PARLANT L'HADESION)

CLIMAT : DESERTIQUE

ATMOSPHERE : MONOXYDE DE CARBONE, OZONE, BUTANE, PROPANE

CARACTÉRISTIQUES : LA PLANETE EST COMPOSEE DE 100% DE TERRE

COMPOSITION : 100% ANDROÏDES

MASSE : 17.106 M

RAYON : 54.106 M

DISTANCE DE LA PLANETE A SON ÉTOILE : 1,88.1010 M

INCLINAISON DE L'ORBITE : 87°14'

PÉRIODE DE RÉVOLUTION : 1 JOURS

PÉRIODE DE ROTATION : 55 MIN

NOMBRE DE SATELLITES : 181 ()

INTENSITÉ DE LA PESANTEUR : 183 N.KG-1

RÉGIME POLITIQUE : DICTATURE
PLANETE MEMBRE DE LA COALITION INTERGALACTIQUE

DESCRIPTION : C'EST UN PEUPLE DE DETRAQUES, IL NE PENSE QU'A LA GUERRE

NOM : ASMODEE

GALAXIE : LOGYTHOMY

SYSTEME : ASBHYTRIMA

HABITANTS : ANDROÏDES (ASMODEENS PARLANT L'ASMODEEN)

CLIMAT : DESERTIQUE

ATMOSPHERE : MONOXYDE DE CARBONE, OZONE, BUTANE, PROPANE

CARACTÉRISTIQUES : LA PLANETE EST COMPOSEE DE 100% DE TERRE

COMPOSITION : 100% ANDROÏDES

MASSE : 18.1023 KG

RAYON : 83,7.106 M

DISTANCE DE LA PLANETE A SON ÉTOILE : 5,79 1010 M

INCLINAISON DE L'ORBITE : 15°

PÉRIODE DE RÉVOLUTION : 8 JOURS

PÉRIODE DE ROTATION : 10 JOURS

DENSITÉ : 130

NOMBRE DE SATELLITES : AUCUN

INTENSITÉ DE LA PESANTEUR : 18,81 N.KG-1

RÉGIME POLITIQUE : OLIGARCHIE
PLANETE MEMBRE DE LA COALITION INTERGALACTIQUE

DESCRIPTION : C'EST UN PEUPLE ENTIEREMENT VOUE A LA GUERRE DONT IL PRATIQUE UNE VENERATION PARTICULIERE.

NOM : KALI

GALAXIE : LOGYTHOMY

SYSTEME : ASBHYTRIMA

HABITANTS : ANDROÏDES (KALITIENS PARLANT LE KALI)

CLIMAT : DESERTIQUE

ATMOSPHERE : MONOXYDE DE CARBONE, OZONE, BUTANE, PROPANE

CARACTÉRISTIQUES : LA PLANETE EST COMPOSEE DE 100% DE TERRE

COMPOSITION : 100% ANDROÏDES

MASSE : 21,22.1023 KG

RAYON : 173,7.106 M

DISTANCE DE LA PLANETE A SON ÉTOILE : 7,88.1010 M

INCLINAISON DE L'ORBITE : 41°41'

PÉRIODE DE RÉVOLUTION : 23 JOURS

PÉRIODE DE ROTATION : 2 JOURS

NOMBRE DE SATELLITES : 1133 (INCONNUS)

INTENSITÉ DE LA PESANTEUR : 1,33 N.KG-1

**RÉGIME POLITIQUE : PLOUTOCRATIE
PLANETE MEMBRE DE LA COALITION INTERGALACTIQUE**

**DESCRIPTION : C'EST UN PEUPLE DE DESTRUCTION, DE HAINE, DE SOUFFRANCE
ET DE GUERRES INTERMINABLES**

NOM : EITA

GALAXIE : LOGYTHOMY

SYSTEME : ASBHYTRIMA

HABITANTS : ANDROÏDES (HABITANTS DE EITA PARLANT EN ONDES HERTZIENNES)

CLIMAT : DESERTIQUE

ATMOSPHERE : MONOXYDE DE CARBONE, OZONE, BUTANE, PROPANE

CARACTÉRISTIQUES : LA PLANETE EST COMPOSEE DE 100% DE TERRE

COMPOSITION : 100% ANDROÏDES

MASSE : 19.1023 KG

RAYON : 21.106 M

DISTANCE DE LA PLANETE A SON ÉTOILE : 17.1010 M

INCLINAISON DE L'ORBITE : 33°55'

PÉRIODE DE RÉVOLUTION : 3 MOIS

PÉRIODE DE ROTATION : 27H22MIN

NOMBRE DE SATELLITES : 237

INTENSITÉ DE LA PESANTEUR : 9,81 N. KG-1

RÉGIME POLITIQUE : MONARCHIE ABSOLUE
PLANETE MEMBRE DE LA COALITION INTERGALACTIQUE

DESCRIPTION : C'EST UN PEUPLE HOSTILE ET MERCENAIRE

NOM : CHARUN

GALAXIE : LOGYTHOMY

SYSTEME : ASBHYTRIMA

HABITANTS : ANDROÏDES (CHARUNOIS PARLANT LE CHARUNAIS)

CLIMAT : DESERTIQUE

ATMOSPHERE : MONOXYDE DE CARBONE, OZONE, BUTANE, PROPANE

CARACTÉRISTIQUES : LA PLANETE EST COMPOSEE DE 100% DE TERRE

COMPOSITION : 100% ANDROÏDES

MASSE : 133.1023 KG

RAYON : 273.106 M

DISTANCE DE LA PLANETE A SON ÉTOILE : 22.1010 M

INCLINAISON DE L'ORBITE : 4°1'

PÉRIODE DE RÉVOLUTION : 6 ANS

PÉRIODE DE ROTATION : 6 MOIS

NOMBRE DE SATELLITES : 1 ()

INTENSITÉ DE LA PESANTEUR : 19,28 N. KG-1

RÉGIME POLITIQUE : DICTATURE
PLANETE MEMBRE DE LA COALITION INTERGALACTIQUE

DESCRIPTION : C'EST UN PEUPLE DE COMBATTANTS

NOM : TIAMAT

GALAXIE : LOGYTHOMY

SYSTEME : ASBHYTRIMA

HABITANTS : ANDROÏDES (TIAMATTANS PARLANT LE TIAMATTOIS)

CLIMAT : DESERTIQUE

ATMOSPHERE : MONOXYDE DE CARBONE, OZONE, BUTANE, PROPANE

CARACTÉRISTIQUES : LA PLANETE EST COMPOSEE DE 100% DE TERRE

COMPOSITION : 100% ANDROÏDES

MASSE : 28.1023 KG

RAYON : 18.106 M

DISTANCE DE LA PLANETE A SON ÉTOILE : 35.1010 M

INCLINAISON DE L'ORBITE : 16°6'

PÉRIODE DE RÉVOLUTION : 8 ANS

PÉRIODE DE ROTATION : 27H

NOMBRE DE SATELLITES : 3

INTENSITÉ DE LA PESANTEUR : 9,81 N. KG-1

RÉGIME POLITIQUE : EMPIRE ABSOLU
PLANETE MEMBRE DE LA COALITION INTERGALACTIQUE

DESCRIPTION : C'EST UN PEUPLE DE BRUTE ET SANGUINAIRE

NOM : SATAN

GALAXIE : LOGYTHOMY

SYSTEME : ASBHYTRIMA

HABITANTS : ANDROÏDES (SATANIKS PARLANT LE SATANIK)

CLIMAT : DESERTIQUE

ATMOSPHERE : MONOXYDE DE CARBONE, OZONE, BUTANE, PROPANE

CARACTÉRISTIQUES : LA PLANETE EST COMPOSEE DE 100% DE TERRE

COMPOSITION : 100% ANDROÏDES

MASSE : 10.1023 KG

RAYON : 7.106 M

DISTANCE DE LA PLANETE A SON ÉTOILE : 57.1010 M

INCLINAISON DE L'ORBITE : 14°8'

PÉRIODE DE RÉVOLUTION : 11 ANS

PÉRIODE DE ROTATION : 13H22MIN

NOMBRE DE SATELLITES : 4

INTENSITÉ DE LA PESANTEUR : 18,76 N.KG-1

RÉGIME POLITIQUE : DICTATURE

PLANETE MEMBRE DE LA COALITION INTERGALACTIQUE

DESCRIPTION : C'EST UN PEUPLE BELLIGERANT ET EXPANSIONNISTE

NOM : AH PUCH

GALAXIE : LOGYTHOMY

SYSTEME : ASBHYTRIMA

HABITANTS : ANDROÏDES (PUCHIENS, PUCHOIS)

CLIMAT : DESERTIQUE

ATMOSPHERE : MONOXYDE DE CARBONE, OZONE, BUTANE, PROPANE

CARACTÉRISTIQUES : LA PLANETE EST COMPOSEE DE 100% DE TERRE

COMPOSITION : 100% ANDROÏDES

MASSE : 24.1023 KG

RAYON : 21.106 M

DISTANCE DE LA PLANETE A SON ÉTOILE : 103.1010 M

INCLINAISON DE L'ORBITE : 0°15'

PÉRIODE DE RÉVOLUTION : 22 ANS

PÉRIODE DE ROTATION : 13 ANS

NOMBRE DE SATELLITES : 18 (INCONNUS)

INTENSITÉ DE LA PESANTEUR : 9,08 N. KG-1

RÉGIME POLITIQUE : PLOUTOCRATIE
PLANETE MEMBRE DE LA COALITION INTERGALACTIQUE

DESCRIPTION : C'EST UN PEUPLE TRES DANGEREUX

NOM : CHTONIE

GALAXIE : LOGYTHOMY

SYSTEME : ASBHYTRIMA

HABITANTS : ANDROÏDES (CHTONIENS PARLANT LE CHTONIEN)

CLIMAT : DESERTIQUE

ATMOSPHERE : MONOXYDE DE CARBONE, OZONE, BUTANE, PROPANE

CARACTÉRISTIQUES : LA PLANETE EST COMPOSEE DE 100% DE TERRE

COMPOSITION : 100% ANDROÏDES

MASSE : 39.1023 KG

RAYON : 2.106 M

DISTANCE DE LA PLANETE A SON ÉTOILE : 105.1010 M

INCLINAISON DE L'ORBITE : 14°56'

PÉRIODE DE RÉVOLUTION : 45 ANS

PÉRIODE DE ROTATION : 53 JOURS

NOMBRE DE SATELLITES : 4 ()

INTENSITÉ DE LA PESANTEUR : 0,11 N.KG-1

RÉGIME POLITIQUE : AUTOCRATIE
PLANETE MEMBRE DE LA COALITION INTERGALACTIQUE

**DESCRIPTION : C'EST PEUPLE TRES HOSTILE, EXTREMEMENT DANGEREUX,
SANGUINAIRE, LACHE, ARROGANT ET BELLIGERANT**

NOM : HUITZILOPOCHTLI

GALAXIE : LOGYTHOMY

SYSTEME : ASBHYTRIMA

HABITANTS : ANDROÏDES (HUITZILOPOCHTIENS PARLANT L'HUITZILOPOCHTIENS

CLIMAT : DESERTIQUE

ATMOSPHERE : MONOXYDE DE CARBONE, OZONE, BUTANE, PROPANE

CARACTÉRISTIQUES : LA PLANETE EST COMPOSEE DE 100% DE TERRE

COMPOSITION : 100% ANDROÏDES

MASSE : 48.1023 KG

RAYON : 15,16.106 M

DISTANCE DE LA PLANETE A SON ÉTOILE : 106.1010 M

INCLINAISON DE L'ORBITE : 99°99'

PÉRIODE DE RÉVOLUTION : 46 ANS

PÉRIODE DE ROTATION : 13 JOURS

NOMBRE DE SATELLITES : 19 (INCONNUS)

INTENSITÉ DE LA PESANTEUR : 1,23 N. KG-1

**RÉGIME POLITIQUE : AUTOCRATIE
PLANETE MEMBRE DE LA COALITION INTERGALACTIQUE**

DESCRIPTION : C'EST PEUPLE DE DETRAQUE

LES PRINCIPALES FEDERATIONS PLANETAIRES :

ALLIANCE INTERSTELLAIRE

Organisation politique :

Exécutif fédéral : Leader Chief (Empereur)
Grand chancelier (Premier Ministre)
Vice-chancelier (Vice-Premier Ministre)
Connétable (Ministre de la Défense et de la sécurité)
Consul (ministre des affaires étrangères)
Recteur suprême (ministre de l'éducation)
Grand veneur (ministre de l'écologie)
Sénéchal (ministre de la justice)
Grand chambellan (ministre du travail)
Percepteur (ministre de l'économie)

Exécutif local : gouverneur
Surintendant
Intendant de la défense et de la sécurité
Intendant des affaires étrangères
Intendant de l'Éducation
Intendant de l'Écologie
Intendant de la justice
Intendant du travail
Intendant de l'économie

Législatif fédéral : Sénat-tribunat

Législatif local : libre

Autres : Conseil des pairs
Conseil des chefs
Cour constitutionnelle suprême
Conseil supérieur des citoyens de l'Alliance
Triumvirat
Inspection centrale de l'administration
Conseil de tutelle

Organisation économique et sociale :

Conseil ÉCOSOC
Cour des comptes
Banque de l'Alliance pour l'investissement (BAI)

Organisation syndicale :

Syndicats libres
Diète

Organisation militaire :

Conseil militaire suprême
Conseil de sécurité
Conseil de la défense

Organisation judiciaire :

Cour suprême de la magistrature
Haute cour suprême de justice
Conseil de l'Alliance
Bailliage des Corts (pénal)
Bailliage des Bailes (civile)
Bailliage d'appel
Bailliage de cassation

Organisation diplomatique :

Diplomatie :

Organisation religieuse :

Conseil consultatif Zakeniste



Coalition Intergalactique

Organisation politique :

Exécutif fédéral : Conseil dirigeant : Dictateur Imperator (président)
Principat (Premier Ministre)
Sublime Porte (Gouvernement)

Exécutif local : Dirigeants locaux

Législatif fédéral : Conseil de discernement du bien de la Coalition

Autres : Conseil des Gardiens

Tutelle des Chefs (Dictateur Imperator et Principat)

Organisation économique et sociale :

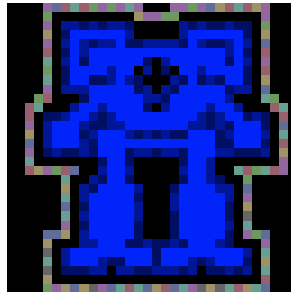
Conseil consultatif ÉCOSOC

Organisation judiciaire et militaire :

Conseil du commandement de la Guerre
Armée : Grades : Feld-Amiral : chef des armées et juge suprême
Shogun
Commandant
Lieutenant
Sergent
Guerrier

Organisation diplomatique :

Diplomatie



NON-ALIGNÉS INTERSIDERAUX

Organisation politique :

Exécutif fédéral : Primat (président)
Archonte (Premier Ministre)
Polémarque (Ministre de l'Armée et de la Sécurité)
Eunuque (Ministre des affaires extérieures)
Instructeur chef (ministre de l'instruction)
Écologiste supérieur (ministre de l'Écologie)
Préteur (ministre de la justice)
Chambellan (ministre de l'emploi)
Questeur (ministre de l'économie)

Exécutif local : Ethnarque (gouverneur)
Edile (vice-gouverneur)
Responsable de l'armée et de la sécurité
Responsable des affaires extérieures
Responsable de l'instruction
Responsable de l'écologie
Responsable de la justice
Responsable de l'emploi
Censeur (responsable de l'économie)

Législatif fédéral : Ecclésia

Boulê

Législatif local : libre

Autres : Troïka

Divan

Conseil supérieur des citoyens Non-alignés à l'Étranger

Inspection de l'administration

Organisation économique et sociale :

Comité ÉCOSOC

Cour des comptes

Organisation syndicale :

Syndicats libres

Tribunat de la plèbe

Organisation militaire :

Conseil de la Légion (État-major)

Service d'Ost (armée)

Organisation judiciaire :

Aréopage

Tribunal de l'héliée

Conseil supérieur de la magistrature

Tribunal d'appel

Tribunal de cassation

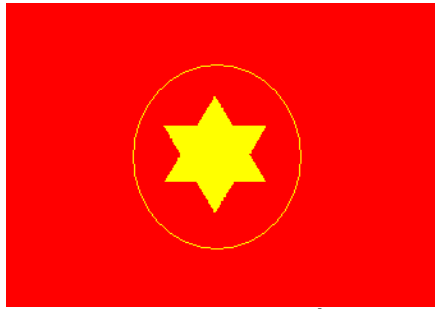
Organisation diplomatique :

Diplomatie

Organisation religieuse :

Conseil consultatif Zakeniste

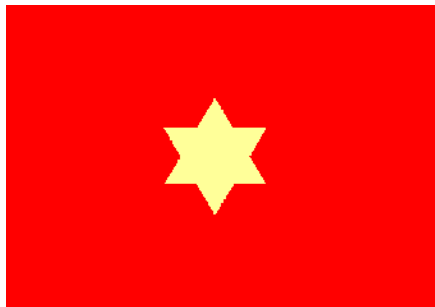
L' Armée :



Grand Amiral (chef de l'État-major)



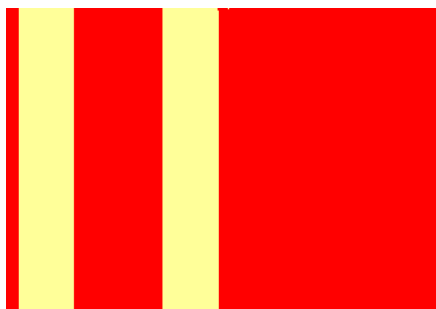
Amiral (officier général : chef d'une flotte spatiale)



Vice-amiral (officier général : sous-chef d'une flotte spatiale ou de l'État-major)



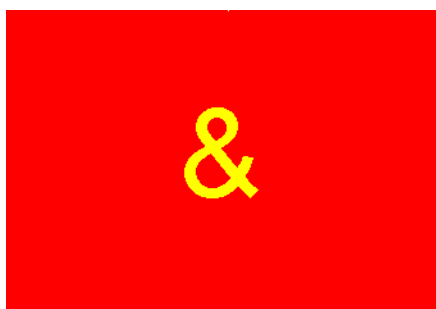
Commandant (officier supérieur : chef placé à la tête d'un bâtiment militaire)



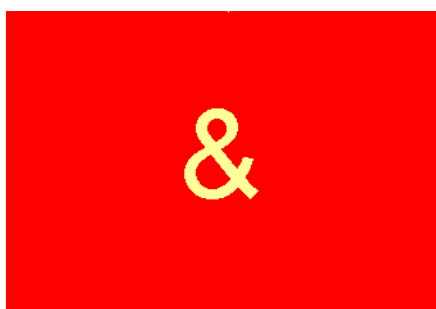
Capitaine (officier subalterne : chef placé à la tête d'un bâtiment militaire ou sous-chef)



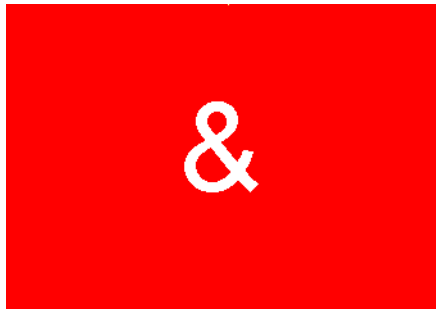
Lieutenant (officier subalterne : seconde le capitaine)



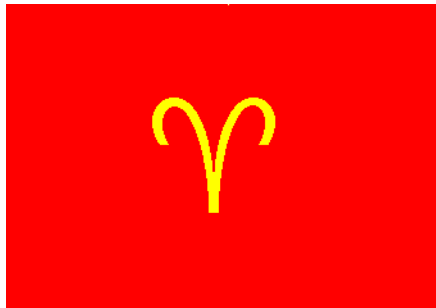
Enseigne (sous-officier : seconde le lieutenant)



Aspirant (sous-officier : élève officier)



Major (sous-officier : chargé de l'administration d'un corps de troupes)

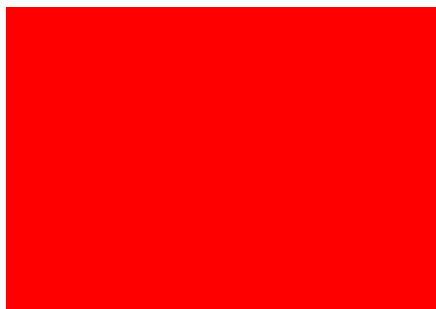


Sergent (homme du rang : adjoint au major pour la comptabilité et l'administration d'une unité)



Soldat (homme du rang : homme équipé et instruit pour la défense des territoires)

Divisions :



Commandement (concerne les officiers généraux, les officiers supérieurs et les officiers subalternes)



Science, médecine et para-médecine (concerne tous les scientifiques, les médecins et les autres personnels médicaux)



Technique et contrôle de vol (concerne les pilotes et les agents de maintenance)



Sécurité (concerne le personnel sécurisant les vols spatiaux)



Intervention et renseignements (concerne les agents secrets et autres soldats directement sur le terrain)



Élèves et stagiaires

DIFFERENTES ARMES ET TECHNOLOGIES :

Tenue de combat : uniforme pare-balles ; combinaison de survie, spatiale et de camouflage ; bouclier ; chaussures à crampons rétractiles ; casque masque à gaz, bio-masque, lunettes à infrarouge et communicateur ; griffes en bastetium (arme tranchante rétractile) au niveau des mains ; fusée dorsale (remplit d'eau : utilise l'hydrogène pour la propulsion et l'oxygène pour le casque).

Tenue de cérémonie et tenue normale : uniforme pare-balles ; chaussures normales et montre communicateur.

Les tenues sont dotées d'insignes de division en brassard au niveau du bras droit, d'insignes de grades sous forme d'épaulette et du symbole de l'Alliance au niveau du cœur.

Armes : Pistolaser-mitrailleur : arme à taille réduite fournissant une puissance de feu bien nourri

Pistolet-revolver avec silencieux : arme primitive mais particulièrement efficace face aux androïdes.

Les balles sont recouvertes de téflon et de bastetium

Fusil blaster laser léger à répétition : arme de poing légère, précis et de longue distance

Fusil blaster laser lourd à répétition : arme extrêmement efficace tirant des éclairs d'énergie très puissants

Fusil à concussion à répétition : arme envoyant des bales comprimées d'air ionisé qui explosent en ondes de choc

Grenade à gaz lacrymofumigène aérosol défensive : arme furtive qui émet du gaz innervant et fumigène endormant et empêchant de voir

Grenade thermique : arme incendiaire explosive répandant du perchlorure d'ammoniac après la première explosion. En s'enflammant, le perchlorure occasionne des brûlures mortelles à toute personne se trouvant à proximité.

Sabre-katana laser : arme aussi efficace en défense qu'en attaque, la lame d'énergie peut quasiment trancher tous les objets et dévier les tirs lasers

Bombe C4 : puissant explosif incendiaire fait de mastic qui peut être modelé à volonté. La bombe est relié à un système d'allumage à friction ce qui permet de la faire exploser à distance

FAL (Fusil d'assaut laser) : arme compacte, légère, précise, à faible recul et facile à dissimuler

Pistolaser : arme lente, peu puissante mais précis

Mortier-obusier : arme envoyant des obus qui explosent au moment de l'impact

Fusil blaster laser mitrailleur : arme rapide et précis

Fusil blaster laser sniper à lunette infrarouge : arme précis et silencieuse. Elle est équipé d'un écran d'affichage numérique secret avec reconnaissance optique de base des personnes, capable d'identifier et de classer les cibles et les points d'impact avant le tir

Lance-grenades : arme lançant des grenades fortement explosives de 40 mm selon une belle trajectoire en arc de cercle. Les grenades rebondissent comme des balles de golf pendant quelques secondes puis elles explosent

Bombe dynamite : arme entourée de mastic et relié à un système d'allumage à friction

Coutelas de lancer : arme boomerang conçue pour que la lame touche toujours la cible puis que l'arme revienne

Dague-laser : arme aussi efficace en défense qu'en attaque mais beaucoup moins efficace que le sabre-katana laser.

Mitraillette-laser : arme puissante et rapide. Elle tire de gros rayons lasers.

Lance-flammes : arme à portée limitée mais très puissante

Lance-roquettes incendiaire : arme lance-missiles à triple canon qui se tient sur l'épaule, idéal pour faire exploser de grosses cibles

Pistolaser réducteur : arme réduisant la taille de la cible

Trackor : multi-fonction : téléporteur portatif, mini-ordinateur, communicateur, traducteur universel, laser-neutraliseur, bloc-notes électronique, multi-télécommande, paralyseur d'androïdes, dissimulateur, scanner de virus, lampe-torche, carte, radar, balise de détresse, balise enregistreuse, hologrammes et passeport d'identification

Pistolaser congéleur : arme congelant la cible

Doubles poignards

Epée à double tranchant

Grenade

Taser : arme envoyant une sonde qui pénètre sur 5 cm le corps de la victime et envoie une décharge de 200 000 volts

Arbalète

Canon laser : arme établissant un véritable barrage de feu de courte portée

Grenade d'énergie : arme explosive renfermant une énergie instable et qui neutralise temporairement l'adversaire

Massue

Lance

Fouet laser

Androïdes de combat : robots particulièrement efficaces et programmés pour appréhender une multitude de situation offensives

Androïdes de maintenance : robots chargés de nettoyer les conduits d'aération et de faire des réparations

Char aérien d'assaut : robot char blindé bénéficiant d'une puissance de feu considérable

Spacedotsu (Art de la voie spatiale) : arts martiaux de l'Alliance

Missile à ogive thermonucléaire (MOT) : projectile autopropulsé, guidé vers une trajectoire et dégageant une énergie considérable lors de l'impact

Missile à ogive à fission (MOF) : projectile autopropulsé, guidé vers une trajectoire et dégageant une énorme quantité d'énergie lors de l'impact

Missile à protons : projectile autopropulsé, guidé vers une trajectoire et dégageant une énergie considérable lors de l'impact

DCA (Défense contre les aéronefs) : canon-laser lourd à répétition, lance-missiles à protons, lance-torpilles, canon antiaérien, silo à MOT et à MOF et Char aérien d'assaut

Faiseur de pensées : couronne permettant de savoir ce que pense une personne

ASOS (AntiSatellite Orbital System) : système anti-satellite

MDS (Missile Defense System) : système de défense contre les missiles

MEWS (Missile Early Warning System) : système d'alerte avancé contre les missiles

OBS (Orbital Bombardment System) : système de bombardement orbital

MOS (Mobil Orbital Satellite) : satellite armé de défense

Leurre aérien subsonique antimissile

Huntership : vaisseaux spatiaux chasseur

Battleship : vaisseaux spatiaux de combat

Bombeship : vaisseaux spatiaux bombardier

Scoutship : vaisseaux spatiaux de reconnaissance

Transportship : vaisseaux spatiaux de transport tactique

Spyship : vaisseaux spatiaux espion

Defensiveship : vaisseaux spatiaux défensif

Explorationship : vaisseaux spatiaux d'exploration

Autres objets : Réplicateur de nourriture

Scanner de régénération

Kit médical (nombreux médicaments, bandages et antigène viral)

Les mots en rouge signifient qu'ils sont portés ou connus par tout le monde

A l'intérieur de la Division Intervention et Renseignements se trouve :

Les grenadiers armés de grenades à gaz lacrymogène aérosol défensive, de grenades thermique, de lance-grenades, de lance-roquettes incendiaire, de grenades et de grenades d'énergie.

Les artificiers sont armés de bombes C4 et de bombes dynamite.

Les canonniers sont armés de canons laser.

Les obusiers sont armés de mortier-obusiers.

Les ninjas (spécialistes de Spacedotsu) sont armés de coutelas de lancer, de dagues-laser, de doubles poignards, d'épées à double tranchant, d'arbalètes, de massues, de lances et de fouets laser.

Les agents secrets sont armés de FAL et de faiseurs de pensées.

Les tireurs sont armés de fusils blaster laser sniper à lunette infrarouge.

Les brûleurs sont armés de lance-flammes.

Les réducteurs sont armés de pistolasers-réducteur.

Les congélateurs sont armés de pistolasers-congélateur.

Les attaquants sont armés de pistolasers-mitrailleur, de fusils à concussion à répétition et de fusils blaster laser mitrailleur.

Les défenseurs sont armés de fusils blaster laser léger à répétition, de fusils blaster laser lourd à répétition et de mitraillettes-laser.

LES DIFFÉRENTS APPARATUS :

(gigantesque machine de guerre robotisée)

Fight Apparatus (FIGHTA)

CHÂSSIS : Titanium Liquide Renforcé (TLR)

MOTEUR : 1083 RC

VITESSE : 65 km/h (croisière) à 195 km/h (max)

MASSE : 100 t

HAUTEUR : 25 m

BLINDAGE : bouclier magnétique

RÉACTEUR DE SAUT : 250 m

ARMEMENT : 3 lasers Infra-Rouge

1 lasers ultra-violet

8 mitrailleuses + munitions (500 pour chaque)

1 autocanon + munitions (60)

2 BMMLP (bornes à missiles de moyennes et longues portées) + munitions (25)

Système de communication avancé (SCA)

Système de conduite de tir (SCT)

Système anti-missile (SAM)

Système de repérage radar (SRR)

Système d'auto-destruction (SAD)

Système de désignation de cible (SDC)

Système d'analyse (SA)

PARTICULARITÉ : Il peut torsionner son tronc et se rendre momentanément invisible. Il se recharge avec l'énergie solaire, éolienne et géothermique et possède des bras fonctionnels

Assault Apparatus (ASSA)

CHÂSSIS : TLR

MOTEUR : 138 PRC

VITESSE : 175 km/h (croisière) à 300 km/h (max)

MASSE : 75 t

HAUTEUR : 10,5 m

BLINDAGE : bouclier magnétique avancé (BMA)

RÉACTEUR DE SAUT : 300 m

ARMEMENT : 4 lasers à impulsions XY
2 canons à tirs de particules (CTP)
2 mitrailleuses + munitions (5000 pour chaque)
3 BMCMP (bornes à missiles de courtes et de moyennes portées) + munitions (24)
SCA
SRR
SCT
SAD
SAM
SDC

PARTICULARITÉ : Il peut torsionner son tronc. Il se recharge avec l'énergie solaire et géothermique et possède des bras fonctionnels

Defensive Apparatus (DEFENSIVA)

CHÂSSIS : TLR

MOTEUR : 138 PRC

VITESSE : 43 km/h (croisière) à 65 km/h

MASSE : 70 t

HAUTEUR : 5 m

BLINDAGE : BMA

RÉACTEUR DE SAUT : 500 m

ARMEMENT : 2 lasers à impulsions XY
1 laser infra-rouge
1 laser ultra-violet
14 mitrailleuses (1000 pour chaque)
2 CTP
1 autocanon + munitions (100)
4 BMCMLP (bornes à missiles de courtes, moyennes et longues portées) + munitions (30)
SCA
SCT
SAM
SRR
SAD
SDC
SA

PARTICULARITÉ : Il peut torsionner son tronc et se rendre momentanément invisible. Il se recharge avec l'énergie solaire, éolienne et géothermique et possède des bras fonctionnels.

Reconnaissance Apparatus (RECONNAISSANCA)

CHÂSSIS : TLR

MOTEUR : 233 PRC

VITESSE : 78 km/h (croisière) à 233 km/h (max)

MASSE : 90 t

HAUTEUR : 8 m

BLINDAGE : BMA

RÉACTEUR DE SAUT : 200 m

ARMEMENT : 1 laser à impulsions XY

1 brûleur (lance-flammes)

1 mitrailleuse + munitions (500)

1 CTP

1 BMCMLP + munitions (5)

SCA

SCT

SAM

SRR

SAD

PARTICULARITÉ : Il se recharge uniquement avec du solaire, possède des bras fonctionnels et peut torsionner son tronc

ET LES HYBRIDES...

Autres :

NOM DE MAGIE	DESCRIPTION	EMPLACEMENT
Rubis(rouge)	Utilisent toutes les autres magies en même temps (Quartz, noir, aigue-marine, topaze)	Armes ou armures
Quartz(rose)	Soigne tout(empoisonnement, brûlure, transformation=en pierre, lutin, monstre, paralysé sur place ; mort...)	Armes ou armures
Noir(rassemblement de la verte et violette avec médaille de SEPHIRINTH)	Utilisent diverses magies : Eau=noie les ennemis, feu=brûle, terre=tremblements de terre, air=déclenchement de tempête, poison=empoisonne, temps=ralenti, transformation=transforme en pierre, lutin, monstre ou même paralysé sur place ; voler=vole des objets, glace=glacé, foudre=foudroie, gravité=utilise la pesanteur de l'ennemi, Multimate=magie extrême + invocations : SATANA=brûle 10 fois ; ISMOTÉ=empoisonne, ralenti, vole et glace ; BOUDHI=la pesanteur et guérison ; ATLAS=tremblement de terre et 50 coups et MEGAINVOQUE = invoque toutes les invocations en même temps	Armes ou armures
Aigue-marine(bleue)	Utilise un bouclier magnétique de couleur bleu pour protéger contre des attaques ennemis.	Armes ou armures
Topaze(jaune)	Attaque tous les ennemis en donnant des coups plus dangereux, des défenses plus précises, protègent ses alliés et contre-attaque.	Armes ou armures
Arc-en-ciel	Utilisent toutes les magies en même temps et 4 fois de suite. Rend immortelle, invisible, invulnérable et surpuissante la personne qui la détient. En principe, il n'y avait que SEPHIRINTH qui pouvait la porter mais Brice a quand	Normalement à l'intérieur de l'être choisit par l'Arma Jenovae mais récupéré par Brice à la fin de la première aventure.

	même réussi à la porter.	
--	--------------------------	--

Les 4 AETERNUM de couleur Rubis, Quartz, aigue-marine et topaze peuvent être fabriqués autant de fois qu'on veut. Le Noir peut-être fabriqués que deux fois et l'arc-en-ciel n'existe qu'une seul fois dans l'univers.

STATUT	ETAT	TRAITEMENT
Sommeil(transformation)	Le personnage est endormi.	Magie rose ou objet réveil enchanté
Empoisonné(poison)	Le personnage perd de plus en plus de % de vie	Magie rose ou objet anti-poison
Pétrifié(transformation)	Le personnage est en pierre	Magie rose ou objet sculpture
Paralysé(transformation)	Le personnage est paralysé	Magie rose ou objet rééducation
Monstre(transformation)	Le personnage est changé en monstre	Magie rose ou objet bisous d'amour
Lutin(transformation)	Le personnage est changé en lutin	Magie rose ou objet engrais
Presque mort	Le personnage est presque mort	Magie rose ou objet réincarnation
Aveugle/sourd/muet	Le personnage ne voit plus, n'entend plus ou ne peut plus parler	Magie rose ou objet sens
Pour améliorer sa santé	Le personnage est blessé ou malade	Magie rose ou objet potion magique (10%), super potion magique(50%), potion magique Y(100%)
Absorber la santé de l'ennemi	Prendre la santé de l'ennemi	Objet croc de Dracula
Brûlure(feux)	Le personnage est brûlé	Magie rose ou objet crème
Glacé, foudre, gravité, coup, eau, terre, air	Le personnage est attaqué	Magie rose ou objet normal

Les principaux protagonistes de l'aventure :

Brice Herluck

EMPLOI : Gouverneur suprême de et directeur suprême de l'Armée Terrestre

AGE : 25 ans

ARME/BOUCLIER : « SABRAKATANA » / « Penta Armure », armure militaire en titane + (titane mélangé avec plusieurs milliers d'autres métaux d'origines extraterrestres), très très résistante.

TAILLE : 185 cm

DATE DE NAISSANCE/LIEU DE NAISSANCE : 29 mars à Manchester au Royaume-Uni

MAGIE UTILISÉE : arc-en-ciel à l'intérieur de Brice

Le personnage principal de DARK ADVENTURE 2. Gouverneur de et directeur de l'Armée Terrestre, il fera un très bon dirigeant.

Sandra Puxaddou

EMPLOI : Gouverneur suprême de et sous-directrice suprême de l'Armée Terrestre

AGE : 19 ans

ARME/BOUCLIER : fusil 4x 125y calibre 789 / « PENTA ARMURE »

TAILLE : 167 cm

DATE DE NAISSANCE/LIEU DE NAISSANCE : 25 janvier à Bruxelles en Belgique

MAGIE UTILISÉE : rubis placé sur armure

Meilleure amie de Brice. Elle sera une très bonne dirigeante.

Henry Camcho

EMPLOI : Gouverneur suprême de et Directeur principal des usines de fabrications des aeternums.

AGE : 36 ans

ARME/BOUCLIER : « SATATRIDENTUS » / « PENTA ARMURE »

TAILLE : 175 cm

DATE DE NAISSANCE/LIEU DE NAISSANCE : 17 septembre à Vientiane au Laos

MAGIE UTILISÉE : rubis placée sur armure

Il a finalement été débarrassé de la Shunra. Inc. Il vit maintenant calme et veut tout recommencer.

1^{ère} PARTIE : ATTAQUE ARMALIENNE

Les Armaliens qu'on croyait morts, sont réapparus. Leur but est toujours le même : conquérir l'univers mais l'Alliance ne se laissera pas faire même-ci la Coalition Intergalactique, le principal ennemi de l'Alliance, a rejoint les rangs des Armaliens. Nos héros ont rendez-vous avec l'Empereur pour parler des stratégies à adopter pour mettre fin à l'invasion extraterrestre. Le moment fatidique arrive, nos héros se retrouvent enfin.

Brice : « Sandra, Henry, comment allez-vous ? ».

Sandra : « Je vais bien ».

Henry : « moi aussi et toi ? ».

Brice : « Tout va bien mais faut qu'on travaille ».

Henry : « Ouais car ça chauffe là-haut ».

Erik Smith : « Bienvenue, messieurs et madame les gouverneurs ».

Brice, Sandra et Henry : « merci, monsieur ».

La réunion commence : le sujet des discussions est la façon de stopper l'attaque Armalienne, plusieurs résolutions sont proposés mais c'est celle de Brice qui est choisie. Brice veut faire agir l'Armée Terrestre dans les vaisseaux spatiales Méga Ultra Ship (construit en titane +, possédant des défenses sophistiquées allant des petits lasers au gros canons et un bouclier magnétique, impossible à détruire), il veut que les trois quarts de l'armée terrestre débarquent sur toutes les planètes soumises à l'autorité Armalienne et l'envoi d'espions.

Erik Smith : « Merci Brice. Maintenant que tout soit préparé comme l'a indiqué Brice ».

Brice : « Monsieur, j'ai l'intention de faire partie des espions si vous êtes d'accord ».

Erik Smith : « ça peut être dangereux, je ne voudrais pas la mort d'un de mes gouverneurs mais d'accord ».

Brice : « Merci, monsieur ».

Henry : « On vient aussi ».

Sandra : « Oui ».

Erik Smith : « D'accord mais faites gaffe. Parmi ces hommes d'élite, choisissez ceux qui vous accompagneront. Vous ferez trois équipes, Brice d'un côté, Sandra de l'autre et Henry encore de l'autre ».

Brice : « OK mais quelles sont leurs armes ».

Erik Smith : « Ils sont tous armés d'une M16 56y 160x calibre 1839, d'un knife life (poignard militaire), du aeternum rubis et d'une PENTA ARMURE mais je dois y aller, au revoir ».

Brice, Henry et Sandra : « Au revoir, monsieur ».

Brice : « A quoi peut servir une responsable de la santé pour cette mission ? ».

Priscou Thonon : « J'ai été envoyée par le ministère de la Santé Publique pour vérifier l'étendue des dégâts de la radioactivité ».

Brice : « Pourquoi ? Que se passe-t-il ? ».

Priscou : « Les Armaliens ne craignent pas la radioactivité. Dès qu'ils arrivent quelque part, ils irradient l'endroit ».

Brice : « D'accord, excusez moi pour ces réflexions ».

Priscou : « Ce n'est rien ».

Brice : « Tout le monde en place, l'équipe 1 sera composée de Merwan Ceurbena, responsable des forces armées ; Priscou Thonon, responsable de la santé ; Jean Philippe Xuirduc, mon chef de sécurité et moi ».

Sandra : « L'équipe 2 sera Clément Okata, commandant de l'Armée Terrestre ; mon chef de sécurité Jérémy Thrutch Gnierchi et moi ».

Henry : « Pour finir, la dernière équipe sera Maxime Grandejambe, lieutenant de l'Armée Terrestre ; Yannick Georgiev, sergent de l'Armée Terrestre et moi ».

Brice : « Allons-y ».

2è PARTIE : « SETH, NOUS VOILA »

Après quelques heures passées dans les Méga Ultra Ship, les membres de l'Armée Terrestre voient enfin leur cible : SETH. Juste le temps d'enfiler les combinaisons de protection contre les radiations puis l'Armée Terrestre se met en place pour essayer de stopper l'avancé des Armaliens.

Brice : « Je m'occupe du Nord et de l'ouest ».

Henry : « Moi, du sud ».

Sandra : « Je prend l'est ».

Les Terriens se séparent, les Armaliens savent qu'ils sont là. Impossible de dire comment ils le savent mais ils le savent. Brice, sûr de son plan, marche vers le Nord et l'Ouest avec ses hommes mais en peu de temps, ils sont les proies de tirs cachés, personne n'arrive à dire d'où ça vient ; comme-ci les Armaliens étaient invisible. Henry, de son côté, a réussi à se frayer un chemin jusqu'au sud, sans trop de problèmes (juste une attaque de la part de l'ennemi). Sandra, elle, par contre, n'a pas eu de chance, Clément Okata est mort à cause d'un tir de canon laser. Elle se retrouve prisonnière des Armaliens avec Jérémy. C'est ce qui devrait arrivé à Brice, il est toujours la proie des tirs, Merwan est blessé à l'épaule. Il faut savoir que les Armaliens ne sont pas des rigolos, ils ne sont pas puissants physiquement mais leurs armes, elle le sont. Revenons à notre aventure, Brice est toujours attaqué, il a beau regarder autour de lui et contre-attaquer, cela n'empêche pas les ennemis de continuer à tirer. Après trois heures de veines résistances, Brice et son équipe sont capturés. Merwan n'a pas eu de chance, sa blessure l'a aidé à s'irradier, il mourra dans les prochaines heures.

Okok (chef des Armaliens) : « Sa ti mi ta pu tu ».

Roa (interprète) : « Mon chef vous demande de décliner votre identité ».

Brice : « Brice, directeur de l'Armée Terrestre et gouverneur suprême de ».

Merwan : « Merwan, euh, ah, j'ai mal ».

Brice : « Merwan est responsable des forces armées et il est mal en point, aidez-le ».

Okok : « No tene ka pa tini wak ».

Roa : « Nous n'aidons pas les espèces primitives par contre toi... ».

Oko : « Tek bene ».

Brice : « Qu'est-ce qu'il a dit? ».

Roa : « Rien, qui est cet autre homme ? ».

Jean-Philippe : « Jean-Philippe, chef de sécurité de Brice ».

Okok : « Ki ta krik outa init ».

Roa : « Et vous, chère femelle ».

Priscou : « Je ne suis pas une femelle comme vous dites, je m'appelle Priscou et je suis responsable de la santé ».

Okok : « Una te de scienta ».

Roa : « Une scientifique ? ».

Priscou : « Euh, oui, boff, non ».

Oko : « Te krak y rost te plast ».

Roa : « Vous venez avec nous, les autres vont rester ici et ils crèveront, ha ha ha ».

Priscou est emmenée de force à bord d'un vaisseau qui prend son envol. Brice, avec la force de son esprit, récupère son épée. Les Armaliens tire une raffale de lasers mais notre héros créé un immense bouclier qui englobe toute son équipe puis il prend un air bizarre. Sa colère lui redonne les yeux rouges...

Brice : « Qu'est-ce qui m'arrive ? ».

Roa : « Pitié, ne me tuez pas ».

Brice devient fou, il lève son épée au-dessus de sa tête, le ciel de SETH devient noir et orageux ; notre héros se met à tuer tous les Armaliens, sans pitié, ce n'est plus lui, quelque chose s'est passée... Il s'arrête enfin, Roa est encore vivant mais pas pour longtemps.

Brice : « Où est Priscou ? ».

Roa : « Qui ? ».

Brice : « La femme, crétin ».

Roa : « Euh, elle... elle est sur CHTONIE, ne me tuez pas ».

Brice : « Pourquoi te tuerais-je ? ».

Roa : « Vous n'êtes pas normal ».

Brice : « Explique toi ».

Roa : « Je n'ai jamais voulu ça mais c'est moi qui a créée l'Arma Jenovae ».

Brice : « Quelle est le rapport avec moi ? ».

Roa : « Le rapport est que c'est votre mère ».

Brice : « QUOI !!! ».

Roa : « Oui, après avoir créée l'Arma Jenovae, elle s'est échappée. Elle a commencée à décimer ma planète et les miens. En attaquant la Terre, elle a fait une erreur, elle s'est fait capturer puis glacer. Après, j'ai aidé la Terre a créé un bébé éprouvette : SEPHIRINTH. J'ai ensuite modifié le corps du bébé en le manipulant génétiquement, les cellules de Jenovae ont fait leur travail. Il est devenu puissant et a grandi en à peine quelques jours ».

Brice : « Il y a certaines choses que je savais mais continue ».

Roa : « Euh oui, en fait il y avait 5 bébés éprouvettes, deux sont morts ; il y a SEPHIRINTH, Angela et TOI ».

Brice : « Comment ça moi ».

Roa : « Te rappelles-tu de Adeline et James Herluck ? ».

Brice : « Oui, ce sont mes parents mais comment tu connais ça ? ».

Roa : « Je te l'ai dit, tu es un OGM ou plutôt un Homme Suprême Parfait. Les scientifiques ont toujours voulu créer des HSP mais ils n'y sont pas arrivés mais moi, j'ai réussi. Pour reprendre l'histoire, la Shunra m'a fait prisonnier et puis, elle a volé mes projets. SEPHIRINTH a été élevé directement par le conglomérat. Toi, tu étais moins puissants alors tu as eu des parents comme Angela ».

Brice : « Qui est Angela ? ».

Roa : « Je ne sais pas mais elle a été militaire, la Shunra y a veillée. Puis, j'ai pu m'échapper grâce à un scientifique. Les Armaliens ont revécu grâce à moi. Tu sais, il y a des choses que tu ne sais pas et que tu ne sauras jamais. Euh... ».

Brice : « Non, réponds-moi, allez, NON !!! ».

Roa ne pu pas tout dire car il mourut mais maintenant Brice sait, SEPHIRINTH savais, c'est ça qui l'a rendu mauvais. Soudain, un vaisseau Armalien se rapproche, Jean-Philippe sort son arme et l'attaque, il s'écrase. Normalement, il aurait dû contre-attaquer mais c'est Sandra qui avait pris le contrôle du vaisseau.

Jean-Philippe : « Sandra, c'est toi ? ».

Sandra : « Oui, tu m'as fait peur ».

Jean-Philippe : « Excuse moi mais j'ai cru qu'ils revenaient pour nous tuer ».

Sandra : « Qui a tué tout ces Armaliens ? ».

Jean-Philippe : « Brice, c'est Brice ».

Soudain, Brice s'écroule par terre, il pleure et rit en même temps.

Sandra : « Que t'arrive t-il ? ».

Brice : « Je sais toute la vérité, je suis un HSP, directement relié à SEPHIRINTH ».

Sandra : « Il est mort, tu es sûr que ça va ».

Brice : « Je sais maintenant qui je suis ».

Sandra : « Il y a un problème ? ».

Brice : « Oui c'est toi ».

Sandra : « Mais... ».

Sandra n'a pas le temps de commencer sa phrase que Brice se saisit de son épée et murmure des mots comme Arma, SEPHIRINTH, Jenovae ; il s'envole en étant à 10 mètres du sol et tournent le dos à ses amis.

Sandra : « Brice, qu'est-ce qui t'arrive ? ».

Brice : « Je... je dois détruire les Humains, les Armaliens et toutes les autres vies sauf les miens ! ».

Jean-Philippe : « Gouverneur, qu'est-ce qui vous arrive ? ».

Brice : « Tais toi, imbécile ».

Il s'envole soudainement et définitivement à travers le ciel ombragé de SETH. Jean-Philippe parle à Sandra, il lui raconte l'histoire que Roa avait raconté à Brice.

3è PARTIE : « BRICE, OU ES-TU? »

Après plusieurs années d'intenses combats, les Armaliens sont repoussés de la galaxie mais il reste beaucoup à faire, ils ont quand-même réussi à détruire de nombreuses planètes. Brice n'est toujours pas réapparu, Merwan et Clément ont été fait GRAND HÉROS à titre posthume. Il y a peu de temps, SOBEK a explosé mais l'Alliance ne sait pas qui a pu faire une telle chose. Priscou a été retrouvée, elle était prisonnière sur SATAN et non pas sur CHTONIE, la planète des Armaliens. Sandra et Henry sont chargées d'enquêter pour savoir ce qui s'est passé sur SOBEK.

Sandra : « Brice me manque ».

Henry : « Je sais mais tu dois l'oublier, c'est un traître ».

Sandra : « Comment peux-tu traiter ton ami de traître ».

Henry : « En fait, euh, je suis désolé, je ne pensais pas ce que j'ai dit. C'est un ami, tu as raison et il me manque aussi, je voudrais bien qu'il revienne mais c'est impossible ».

Sandra : « Tu as raison ».

Après cette brève conversation, nos amis se mettent au boulot, ils ont pour mission de superviser les enquêtes et de déterminer auprès d'Erik Smith, les raisons de l'explosion et les auteurs. Les premières constatations font savoir que l'explosion n'est pas dû à une bombe ou à une attaque Armalienne mais elle vient de l'intérieur, plus précisément d'une attaque venant peut-être d'un monstre.

Henry : « Arma Jenovae ! »

Sandra : « Impossible, elle a été soufflée par son laser ».

Henry : « Oui c'est vrai mais qui t'a dit qu'elle n'a pas survécu ».

Sandra : « Personne ».

Henry : « Je pense qu'elle a survécu et qu'elle va nous exterminer mais ce n'est qu'une hypothèse ».

Sandra : « Je pense qu'il faut rester sceptiques et continuer d'enquêter ».

Henry : « OK ».

Pendant ce temps, Erik Smith contacte ses hommes de mains et leurs demande de retrouver Brice. Il faut savoir que si l'Alliance réussit à avoir ce HSP, elle pourra mieux combattre les Armaliens qui sévissent encore. La puissance de Néo-Brice (nom donné à Brice lorsqu'il est HSP) est supérieur à celle que pourrait créer SEPHIRINTH et l'Arma Jenovae s'ils se réunissaient. Il serait, d'après l'Alliance, capable de faire exploser l'univers rien qu'en poussant un cri. Mais ce n'est pas le but d'un HSP, les Armaliens disent qu'un HSP essaye de trouver la puissance de l'univers et des aeternums pour pouvoir mieux contrôler tout le monde. Mais revenons à notre histoire, Erik Smith fait envoyer ses hommes à travers les colonies de l'Alliance pendant que Henry et Sandra enquêtent sur l'explosion martienne. Quelques minutes plus tard, nos amis sont contactés par Jean-Philippe.

Jean-Philippe : « Les amis, c'est moi »

Sandra : « Jean-Philippe que fais-tu ? Pourquoi parles-tu tout bas ? »

Jean-Philippe : « Je suis désolé de ne pas pouvoir parler plus fort mais j'ai appris que le Président Smith avait envoyé ses hommes de main à la recherche de Brice »

Henry : « C'est impossible, il nous aurait prévenu »

Jean-Philippe : « Détrompe toi ? Le Président n'est pas vraiment de notre côté, des choses ont changées, ici sur BASTET, depuis que vous êtes partis enquêter »

Sandra : « Que s'est il passé ? »

Jean-Philippe : « L'Alliance n'est plus démocratique, Smith a pris le pouvoir grâce aux Armaliens, il a signé un pacte avec eux »

Henry : « Un pacte. Quel pacte ? »

Jean-Philippe : « Je ne sais pas trop mais c'est un pacte qui lui donne tous les pouvoirs sur BASTET et ses colonies mais il laisse l'ensemble de l'univers aux Armaliens »

Henry : « Quel enfoiré !!! »

Jean-Philippe : « Oui, tu as raison mais maintenant il veut se débarrasser des principales personnes qui étaient avec Brice »

Sandra : « Pourquoi ? »

Jean-Philippe : « J'en sais rien, tout ce que je sais c'est que je suis recherché et que vous le serez dans peu de temps, ah ah ah... »

Sandra : « Jean-Philippe, que se passe-t-il ? »

La liaison se coupe peu après car Jean-Philippe vient d'être blessé mortellement par la Section Smith, qui est la police politique de la dictature de l'Empereur. Brice a été repéré près de NUT mais les hommes de main envoyés là-bas pour le capturer ne revinrent jamais. Pendant ce temps, Sandra et Henry se connectèrent au réseau central de l'Alliance et piratèrent des données très importantes. Smith veut doubler les Armaliens en capturant Brice pour récupérer ses pouvoirs, il veut tuer tout ses opposants pour pouvoir gouverner seul sur toute l'univers mais il a oublié une chose, l'Armée Terrestre n'est pas morte, elle s'est reconfiguré en mouvement de résistance pour libérer l'Alliance d'une des pires dictatures. La plupart des héros ont été capturés sauf Henry et Sandra qui en ont profités pour prendre la poudre d'escampette et se diriger vers la terre pour tuer Smith.

Erik Smith : « Est-ce que Sandra et Henry sont morts ? »

Homme de main n°1 : « Non Président »

Erik Smith : « Qu'est-ce que t'attends, idiot !!! »

Homme de main n°1 : « Mais ce n'est pas de ma faute, ils ont disparus »

Erik Smith : « Vous n'êtes que des incapables et des triples idiots!! »

Homme de main n°1 : « Que faisons-nous maintenant ? »

Erik Smith : « Hors de ma vue ! Et retrouvez moi ces deux gouverneurs morts ou vifs, vous entendez !! Morts ou vifs, OK ! »

Homme de main n°1 : « OK »

Le Président est très en colère de la disparition de nos deux héros... Henry et Sandra ont réussi à venir incognito sur la terre. Leur mission : Tuer Smith et réorganiser la résistance.

4è PARTIE : LE RETOUR D'UN AMI

En fouillant dans des rapports top secret, Henry et Sandra découvrent que Angela, la troisième HSP, n'est autre que Sandra. Elle n'arrive pas à y croire car elle ne veut ni causer du mal à quelqu'un ni se transformer en monstre. Mais une chose la rassure, c'est qu'elle pourra peut-être se connecter à Brice et le retrouver mais elle n'y arrive pas. D'après des documents, un HSP se connecte avec un autre à un moment précis, un moment que seul Hyo Ugyang, un maître qui voyage dans l'univers par la pensée, connaît mais il est dur à trouver et ne souhaite pas être retrouvé. Nos deux héros décident de poursuivre une autre quête et de laisser tomber pour le moment la chasse à Smith, ils partent à la recherche de Hyo Ugyang. Après un long voyage, nos héros se reposent dans un hôtel sur la planète OKEANOS et font la connaissance d'un homme bizarre, toujours habillé en noir et un visage caché par un masque.

Sandra : « Excusez moi, c'est peut-être pas polie mais ça fait quelque jours que mon ami et moi sommes ici et nous avons remarquer votre masque, pourquoi en avez-vous un ? »

Homme en noir : « Oh !! C'est une très bonne question. Cela remonte à des siècles. »

Sandra : « Des siècles ? Vous n'êtes pas sérieux »

Homme en noir : « Oh si, Angela »

L'Homme en noir se retire.

Sandra : « Attendez, comment savez que... »

Soudain, l'Homme disparaît. C'était peut-être Hyo Ugyang ou une hallucination. Quelques jours plus tard, nos héros commence à partir de l'hôtel lorsqu'il revoient l'Homme étrange.

Homme en noir : « Je vois que vous avez essayer de me trouver mais c'est moi qui vous ait trouvés »

Sandra : « Pourquoi vous êtes partis l'autre fois ? »

Homme en noir : « Je n'ai pas assez de concentration pour pouvoir rester dans cette dimension »

Sandra : « Dans cette dimension ? »

Homme en noir : « Oui, il y en a deux, la vôtre qui est celle des vivants et la nôtre qui est celle des morts »

Sandra : « Donc vous êtes mort »

Homme en noir : « Oui, comme vos amis Jean-Philippe, Clément et Merwan »

Sandra : « Comment savez-vous ça ? »

Homme en noir : « Je vous l'aie dit mais suivez moi »

Nos héros sont aspirés sans qu'ils puissent faire quelque chose et il découvre la dimension des morts.

Clément : « Sandra, comment vas-tu ? »

Sandra : « Clément, mais c'est impossible »

Clément : « Eh si, tu vois, je suis là »

Henry : « Mais qu'est que c'est que ce cirque ? »

Merwan : « Ce n'est pas un cirque, Henry »

Henry : « Merwan »

Sandra : « Merwan »

Homme en noir : « Oui c'est lui mais cessons de parler, je vais vous raconter une petite histoire »

Henry : « Nous ne sommes pas là pour... »

Homme en noir : « Écoute !!! c'est l'histoire d'une belle jeune fille qui s'appelait Larma Ienovaje, un jour, elle rencontra l'homme de sa vie mais c'était un Armalien et les Humains détestaient les Armaliens alors ils durent s'aimer en cachette. Puis, elle fut capturée par des scientifiques Armaliens, en fait l'Armalien qu'elle aimait ne l'aimait pas, il voulait juste faire des expériences sur elle. Après tant d'années d'expériences, elle devint très laide et méchante puis elle s'échappa de la planète des Armaliens. Elle devint si mauvaise qu'elle finit par se transformer en monstre géant qui n'est autre que le mal absolue dans nos deux dimensions. Elle fut ensuite capturée par les Humains qui firent eux aussi des expériences mais en se servant de cinq enfants, il y eut SEPHIRINTH, Brice, Angela, Smork et ... moi. SEPHIRINTH est resté homme comme Brice et toi, Smork est

devenu comme sa mère et moi, je suis les deux, c'est pour ça que je porte un masque. Je suis depuis toujours le lien entre ce monde et le tien. »

Henry : « Mais pourquoi Brice est devenu méchant ? ».

Homme en noir : « Brice est devenu le mal parce qu'il sait ».

Henry : « Je ne comprends pas »

Homme en noir : « En fait, l'aeternum arc-en-ciel est une épée de Damoclès à double tranchant. Le premier donne énormément de pouvoir mais le second appelle le mal à l'intérieur de l'être qui porte l'aeternum. Le double tranchant se met toujours en marche lorsque l'être sait qu'il est HSP. A partir de ce moment, il devient fou et exterme tout le monde ».

Sandra : « J'aimerais bien savoir si vous êtes Hyo Ugyang ».

Homme en noir : « Oui c'est moi, enfin, c'était moi puisque je ne suis qu'un espèce de mort-vivant ».

Sandra : « Est-ce que tous les Hommes terminent-ils dans cette dimension ? »

Homme en noir : « Oui car la mort nous amène dans cette dimension. Le bien et le mal s'y côtoient tous les jours. Ici, le diable est en quelque sorte Arma Jenovae et Dieu, je ne sais pas qui c'est car c'est un tout. Les morts ne restent pas éternellement dans cette dimension puisqu'au bout d'un certain temps ils se confondent dans le tout. Je suis le seul à ne pas m'y confondre depuis des siècles et des siècles ».

Henry : « Devons-nous faire quelque chose pour vous aider ? »

Homme noir : « Oui, j'aimerais que vous me rameniez l'aeternum arc-en-ciel, dès que possible mais vous allez devoir tuer Brice car il ne vous le donnera jamais ».

Henry : « Nous le tuons mais pour le bien de l'univers. Je n'ai pas vraiment envie de perdre un ami mais... »

Sandra : « Nous sommes obligés de le faire ».

Homme noir : « Je sais ce que vous ressentez mais ne vous inquiétez pas, peut-être que Brice redeviendra comme il était avant ».

Sandra : « Il y a de l'espoir ».

Homme noir : « Oui mais vous allez devoir partir maintenant. Vous avez une grande quête à faire ».

Nos héros sont à nouveau aspirés mais cette fois-ci, il se retrouve dans leur dimension celle des vivants. Une semaine est passée depuis leur départ, les corps des hommes de main du Président ont été retrouvés mais il ne reste plus grand chose d'eux. Brice a été pourchassé sur RAMSES, le satellite de BASTET. Résultat de cette chasse : dix Méga Ultra Ship de perdus et un million de soldats tués. L'Empereur a fait mettre une récompense pour toutes personnes qui tueraient Brice mais rien à faire, il est toujours introuvable.

Sandra : « Allons au Palais impérial et liquidons Smith »

Henry : « Allons-y »

Nos amis se précipitent jusqu'au palais mais en entrant ils se font surprendre.

Soldat 1 : « Eh ! Qui va là. Arrêtez-les !!! »

Garde 1 : « Tuez-les !!! »

Un terrible combat fait rage entre Sandra et Henry contre 20 gardes et un soldat supérieur. Sandra lance une attaque de toutes les magies sur les soldats mais ils sont protégés par un bouclier magnétique bleu. Le soldat supérieur invoque MEGAINVOQUE : Henry s'écroule à cause de ses blessures graves, Sandra est toujours debout, elle riposte en lançant une autre attaque de toutes les magies mais rien à faire le bouclier les protège mais elle réussit à guérir Henry qui se relève.

Soudain, le soldat supérieur lance l'objet Croc de Dracula et récupère 25% de vie de Henry. Sandra commence à s'énerver et tire sur le bouclier qui disparaît.

Soldat supérieur : « Qu'est ce que vous avez fait !!! Ah Ah !!! ».

Le soldat s'énerve et se transforme en monstre gigantesque.

Henry : « Arma Jenovae ! ».

Monstre : « Non, Smork! ».

Nos héros mettent leur magie en commun et lancent toutes les magies sur le monstre qui se met à rire, il riposte par Multimate qui plonge nos amis dans un profond sommeil. Le monstre se prépare à

les achever quand il est, soudainement, stoppé en plein élan. Brice apparaît après plusieurs années de disparition mais il est méconnaissable, il a une longue barbe et des cheveux très longs. Sandra se réveille.

Sandra : « Brice ! Henry, réveille-toi ! ».

Henry : « Quoi. Brice mais... ».

Brice : « Silence humain ! Alors Smork, ça faisait longtemps ».

Smork : « Oui mon frère, ça faisant très longtemps ».

Brice : « On ne m'avait pas dit que je te trouverai ici ».

Smork : « Je travaille pour l'Alliance ».

Brice : « Alors CREVE !!!!! »

Brice lève son épée en l'air et d'un coup, il tranche la tête du monstre qui, en hurlant, s'étale par terre, il y a du sang partout. Brice se tourne vers nos héros, les regarde d'un air méchant et disparaît.

Sandra : « C'était Brice et il nous a sauvé ».

Henry : « Je suis désolé de te contredire mais il nous a pas sauvé. En fait, il a tué un ennemi mais ce que je ne comprends pas c'est qu'il aurait pu nous tuer mais... ».

Sandra : « Il ne l'a pas fait, il y a de l'espoir ».

Hyo Ugyang apparaît devant nos amis et leur demande de fuir car l'Empereur vient d'être tué et un bataillon d'une centaine de soldats arrive. Hyo retourne dans la dimension des morts mais nos héros se font capturer. La télévision ne parle que de ça.

Journaliste : « Nous allons vous apprendre une mauvaise nouvelle. L'Empereur Erik Smith notre bienfaiteur éclairé a été assassiné dans la soirée, l'arme du crime serait une épée mais elle n'a pas été retrouvée. Les deux assassins ont été découverts et placés en détention, il s'agit du Gouverneur Henry Camcho et du Gouverneur Sandra Puxaddou, ils étaient tout deux recherchés. L'exécution est prévue pour demain. En espérant que ce malheur ne porte pas atteinte à l'Alliance. Au revoir. ».

Pendant ce temps, l'Armée Terrestre, qui est devenue le Réseau Tempête pour la liberté, essaye de faire un plan pour pouvoir libérer Sandra et Henry.

Sandra : « Pourquoi sommes-nous encore dans un tel pétrin ? »

Henry : « C'est à cause de Brice. On devait tuer Smith mais on a été devancé ».

Sandra : « Essayons de dormir ou de nous échapper ».

Henry : « Impossible, c'est bien trop gardé. Dormons ».

La nuit tombe et devient de mauvaise augure. Des bruits se font entendre, des vaisseaux explosent, le Palais est attaqué par le Réseau Tempête. Quelques heures après, nos amis sont libres. Plus les jours avancent plus l'Alliance s'écroule, l'anarchie est partout comme l'insécurité et les crimes. Les Armaliens ont à présent pris possession de l'Alliance et ils en profitent bien : les Hommes deviennent esclaves, les ressources sont presque anéanties à cause de tout leur gaspillage. Le Réseau Tempête a décidé d'envoyer Sandra et Henry sur RAMSES pour y faire une base de lutte contre les Armaliens et l'invasion de toute nature. Selon une enquête de la Section Smith, Arma Jenovae a été aperçu sur OSIRIS par des satellites espions de l'Alliance. Lorsque nos amis arrivent enfin sur RAMSES, ils rencontrent des membres du Réseau Tempête et d'autres formes de vie qui ont déjà commencé à construire une base.