

La forteresse Spatiale

vendredi 1er juillet 2005, par [Istel](#)

Ce chapitre regroupe tout ce qui concerne la Forteresse spatiale des Gardiens du Temps : les différentes parties (salles, couloirs, structures), les différentes technologies (armement, communication, transport), les défenses et le commerce.

La Forteresse est un gigantesque anneau construit tout autour de la Terre. Il effectue une légère rotation qui permet de maintenir une certaine gravité, aidé en cela par des générateurs disséminés dans la station.

De nombreuses salles composent cette Forteresse, chacune ayant sa fonction précise. Pourtant, les différents secteurs de la base ne sont pas identiques : on ne retrouve pas de schéma précis à répétition. Ceci afin d'éviter une quelconque identification lors d'une intrusion. Ce système de défense sera traité dans le chapitre qui lui est consacré.

La forteresse : Structure générale

Les salles de transfert

C'est la première salle que les nouveaux Messagers voient en arrivant la première fois à bord de la Forteresse des GT. C'est une salle nue, dépourvue de toute ornementation, seulement agrémentée d'un tableau de contrôle encastré dans un des murs pour la vérification visuelle du bon fonctionnement de l'installation. Cette salle sert à accueillir les transférés qui montent à la Forteresse, lors de missions programmées. Elle est pourvu d'une dizaine de lits qui ressemblent plus à des tables sur lesquelles sont posés des matelas, certes très confortables.

Les salles de projection

Cette salle ne contient que des capsules

individuelles renfermant chacune un siège. Les capsules sont ovales, transparentes et d'un nombre variable selon le besoin. Cette salle est utilisée pour envoyer les Messagers ou toute autre personne dans un des mondes. Un des pans de mur reste libre pour laisser passer le Cristal Majeur, source de l'énergie de la projection. Pour plus de détails, consultez le chapitre sur Les technologies.

Les salles de communication

Elles servent à la fois aux communications internes et aux communications externes comme par exemple avec les éléments en mission.

Les logements individuels et collectifs

Chaque personnel, quelque que soit le grade et l'arme d'appartenance, se voit attribuer un logement individuel dans la Forteresse. Libre à chacun d'en améliorer personnellement le confort et la décoration. Dans certains cas, et sur demande de l'intéressé, un personnel peut obtenir un logement plus conséquent, par exemple suite à un mariage ou à la naissance d'un enfant, ou tout simplement par goût. Ces attributions ne sont pas gratuites, et un loyer est automatiquement prélevé sur le salaire du demandeur, ceux-ci étant rarement très élevés.

Les salles de contrôle

Elles sont constituées de plusieurs rangées de bureaux avec des écrans incrustés à l'intérieur. Ces écrans sont utilisés par les Gardiens pour surveiller les différents mondes découverts par les GT. Plusieurs fois par jour, un responsable vient ramasser les rapports rendus par chaque Gardien sur le monde dont il a la charge.

Les salles communes

Elles sont utilisées pour diverses occasions : fêtes, réunions, colloques, rassemblements. Le mobilier

est choisi en fonction de l'utilisation, et il est stocké dans une salle annexe.

Les hangars

Ils contiennent tous les vaisseaux de la Flotte. Certains sont utilisés comme ateliers de réparation, d'autres comme lieux de stockage pour les matériels utilisés sur les vaisseaux : pièces détachées, armement, carburant.

Les magasins

Ils sont utilisés pour entreposer tout le matériel : nourriture, vêtements, armement personnel, électronique, etc... Chaque magasin possède un accès pour les personnels désirant se fournir en matériel pour les missions. Une batterie de robots sont présents pour donner l'article demandé ; pour peu qu'il existe dans le magasin, le robot le trouvera.

Les salles de briefing

Avant toute mission, les personnels reçoivent leurs ordres dans ces salles. Elles sont constituées de plusieurs rangées de tables, d'un projecteur et d'un écran holographiques. Ces salles sont destinées aussi à l'instruction des pilotes ou des Messagers.

Les ponts d'envol

Ils sont adjacents aux hangars. Ils possèdent une ouverture vers l'espace, qui permet aux différents vaisseaux de décoller. Les vaisseaux de moyen et

lourd tonnage quittent la Forteresse grâce à l'antigravité, tandis que les chasseurs sont catapultés à l'extérieur.

Les salles d'entraînement

Elles permettent de créer un environnement précis pour un entraînement sur mesure. Elles peuvent recréer n'importe quel type de lieu et ainsi permettre de plonger l'utilisateur dans la situation de son choix. Le cadre est géré par une intelligence artificielle qui réagit comme le ferait tout être vivant.

Les bibliothèques

Dans cette catégorie sont englobées toutes les salles dont le but premier est le stockage de données. Il existe des bibliothèques renfermant toutes sortes d'informations utiles aux membres du personnel de la Forteresse. Certaines sont informatisées, d'autres contiennent des manuscrits ou des grimoires de grande valeur. Toutes ces salles sont accessibles à toutes les catégories de personnels, cependant, quelques-unes demeurent réservées à l'usage des hautes autorités.

P.-S.

Faites part de vos critiques et de vos idées sur cet article grâce au [Droit du Scribe](#). 