

VARLET & LEHOUINE

Encyclopédie Galactique – tome III



Un supplément pour *Empire Galactique*

5

LA PROPULSION VARLET

Le principe d'un moteur capable de dépasser la vitesse de la lumière fut découvert par le plus illustre des Teknos, le grand Jonas Varlet, sur Édenis, vers l'an 7500. Mais plus grande encore est la réputation de celle qui mit au point ce mode de propulsion. Maintes légendes content l'histoire de Rosalia Goutte-de-Pluie, sainte patronne des Navyborgs...

Krishna Mapula, Hommes-machines

U vaisseau équipé de moteurs Varlet n'a pas de forme définie : il s'agit plus d'une affaire d'esthétique industrielle que de contrainte technique. On en voit donc de toutes les formes à des tailles variables. Les plus petits des vaisseaux ont une masse de 19 570 kg et les plus gros de 5 002 283 kg. En dehors de ces normes, les navires ne fonctionnent pas ; ils ne décollent pas ; ne parviennent pas à passer dans le Triche-Lumière, sont incapables de ces époustouflantes évolutions dans l'Espace qui rendent les Varlet intouchables par des armes NT3 ou 4.

Un Varlet peut se poser sur des mondes, franchir le mur de la lumière à l'intérieur des systèmes stellaires, évoluer dans l'Espace, faire du vol atmosphérique, etc. Il peut éventuellement atteindre sa vitesse de pointe en quelques fractions de seconde, ou s'arrêter pile en plein élan, puis repartir instantanément à pleine vitesse dans la direction opposée. A plus forte raison, les virages à angle droit ou aigu ne lui posent pas de problème,

grâce à la particularité des moteurs Varlet qui prennent appui sur une autre dimension du Grand Univers. Si grande est la puissance disponible qu'un Varlet peut sans risque ni difficulté folâtrer jusque dans la chromosphère d'une étoile...

En règle générale, les petits navires, plus rapides, ne vont pas loin, tandis que les plus gros, handicapés en vitesse, possèdent jusqu'à 20 jours d'autonomie. Parmi les premiers se trouvent les redoutables Chasseurs, les Courriers impériaux et les Jabos, ou Chasseurs lourds. Les plus massifs sont des navires marchands ou des paquebots. Ils desservent des lignes provinciales peu rentables pour les vaisseaux Lehouine (les plus nombreuses, en fait). Ce peut être également des cargos mixtes couplant de vastes soutes à quelques cabines de passagers, ou enfin des vaisseaux militaires, autonomes ou portés dans les cales d'un Lehouine jusqu'à ce qu'une mission se présente.

L'armement anti-navire des vaisseaux Varlet dépend essentiellement de leurs moteurs. Seuls ceux-ci peuvent mettre en oeuvre les forces de

vitesse infinie qui vont frapper une cible lointaine, rapide et agile... Canaondes et fleurs de la mort envoient des décharges directement issues du cœur des salles des machines...

On voit donc qu'il existe un vaste éventail d'engins de toutes tailles, de tous usages, certains très spécifiques (entretien des balises hypercom, guet, sauvetage, etc.), d'autres complètement polyvalents en possession de particuliers, richissimes dilettantes ou aventuriers ambigus...

Légalement, tout Être peut posséder un vaisseau Varlet, s'il a les moyens de faire face aux frais importants qu'ils entraînent. Le plus grand nombre des utilisateurs appartiennent à la Hanse des Marchands (49 %). Puis viennent les Navyborgs (15 %), les Soldats (10 %), les Teknos (9 %), les personnes privées (6 %) et enfin les Prêtres (3 %). Ces navires sont le plus souvent pilotés par un ou plusieurs Navyborgs guildiens pour les navires de la flotte Navyborg, lib'afs pour les autres vaisseaux.

LA CONSTRUCTION D'UN VAISSEAU VARLET

Songez à l'extraordinaire courage dont firent preuve nos ancêtres qui explorèrent la Galaxie ! Outre leur confort spartiate, les premiers Varlet étaient d'une lenteur qu'on a du mal à imaginer de nos jours. Il faut se souvenir que ces vaisseaux étaient fabriqués près de systèmes stellaires normaux. Et que leurs moteurs avaient de ce fait des performances risibles...

Dimitri Rosa Tanguy, Varlet, mythes et réalités

Les vaisseaux Varlet décrits dans ce chapitre sont les modèles les plus courants parmi l'énorme flotte de navires privés qui sillonne les Routes du cosmos. Cependant, chacun peut

s'adresser à un chantier et se faire construire un vaisseau adapté à ses besoins.

Il faut pour cela disposer d'une bonne somme de crédits. Il est en outre impossible de dépasser les quotas d'armement. A moins de fournir une excel-

lente raison et d'avoir une autorisation officielle...

Le futur acquéreur d'un vaisseau Varlet qui débarque dans un chantier de construction doit avoir une idée très précise de ce qu'il désire obtenir avec ses millions de crédits en poche.

Va-t-il commander un petit yacht ? Se fera-t-il construire un paquebot de croisière ? Préférera-t-il un petit cargo rapide destiné au transport des denrées précieuses ? Dans le premier cas, le yacht sera un navire de taille moyenne, au luxe tapageur. Tandis que le paquebot sera rempli de cabines, de salons et de lieux de plaisir. Le cargo, lui, ne sera que cales et moteurs ; l'équipage devra se contenter d'un confort à peine décent.

Table des Varlet

Classe	Masse tonnes	Coque	V.T.-L. (E.A.L.)	Potentiel (tonnes)	Coefficient	Équipage P. M. A. G.				Passagers maxi	Confort disponible	Tonnage écran	Antimatière (kilos)
Chasseur	20	30	40	6	0.1	1				2	1	0.5	30
Jabo	30	40	25	10	0.2	1				3	1	0.5	60
Tracevide	50	50	20	21	0.5	1				5	1 ou 2	1	120
Candel	100	60	15	56	2	1	1			20	1 ou 2	4	1 200
Tabron	200	70	12	120	5	1	2			40	2 ou 3	5	5 700
Tansistel	500	80	10	320	16	2	2			100	3	20	11 400
Classe I	1 000	100	9	720	40	2	3			200	3 ou 4	50	14 100
Classe II	2 000	200	8	1 600	100	3	4			400	3 ou 4	100	18 000
Classe III	3 000	300	7	2 520	180	3	5			600	3 ou 4	150	22 200
Classe IV	4 000	400	6	3 480	290	4	6			800	3 ou 4	200	26 700
Classe V	5 000	500	5	4 450	445	4	7			1 000	3 ou 4	250	36 000

Classe : nom générique du type de vaisseau classé selon sa masse.

Masse : masse maximale du navire en charge.

Points de Coque : capacité de résistance matérielle du vaisseau.

Potentiel : masse disponible pour installer des équipements.

Vitesse Triche-Lumière (V.T.-L.) : vitesse du propulseur en Équivalents années-lumière (E.A.-L.).

Équipage : ensemble des êtres nécessaires à la conduite du navire

P = nombre de pilotes

M = nombre de mécaniciens

A = nombre d'artilleurs
(selon armement)

G = nombre de gestionnaires
(selon nombre de passagers).

Passagers maxi : nombre maximum d'êtres transportables par le navire.

Confort disponible : type de confort à l'intérieur du vaisseau (maximum 5).

Tonnage écran : tonnage de potentiel nécessaire pour 10 points d'Écran.

Antimatière : carburant des vaisseaux Varlet.

Les chantiers astronaux

Les chantiers astronaux sont de véritables villes de l'Espace (on parle parfois de zones industrielles !). Ce sont des lieux de rencontre privilégiés entre membres de la Guilde Navyborg et de la Loge Tekno. Il est assez fréquent que les chantiers soient excentrés par rapport aux mondes industriels.

L'équilibrage des moteurs Varlet ainsi que d'autres

impératifs de construction imposent des contraintes draconiennes aux chantiers. Ils doivent orbiter autour d'étoiles répondant à des critères précis :

- Tout d'abord, leur combustion nucléaire doit être extrêmement régulière. Sans aucun de ces imperceptibles soubresauts si communs pour la majorité des soleils de la galaxie.

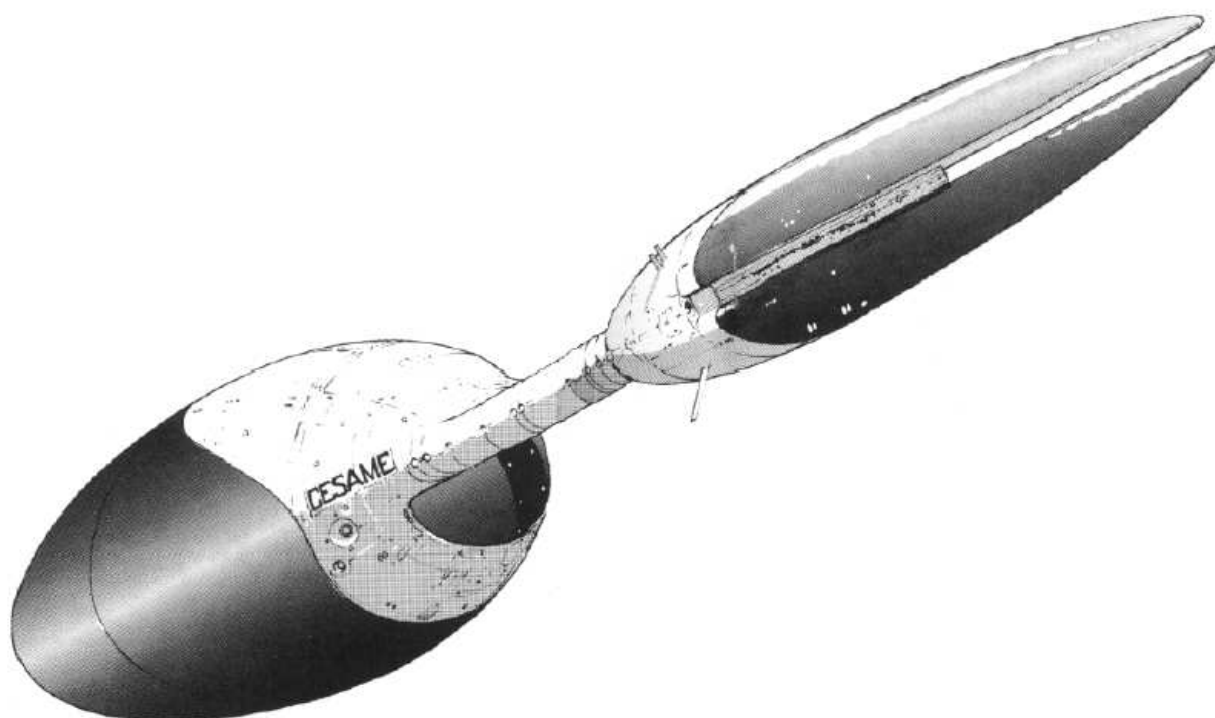
- Les étoiles en question doivent ensuite être totalement dépourvues de planètes, astéroïdes, ou comètes en tout

genre.

- Le taux de poussières interstellaires de la région galactique doit de surcroît être le plus faible possible.

- Enfin, un seul chantier peut être installé par étoile.

Les sites appropriés sont donc relativement rares. Un explorateur qui découvre une étoile utilisable s'assure des rentes confortables jusqu'à la fin de ses jours.



Fiche de vaisseau vierge :

FICHE DE VAISSEAU			
NOM :		CLASSE : CONFORT :	
PROPULSION type :		PAVILLON :/---/---/---	
STATUT:		PROPRIÉTAIRE :	
PRIX TOTAL :		COUT D'EXPLOITATION: <i>Crédit (¢)</i> /A.-L.	
V.T.L. :V. ESPACE:.....		MANIABILITÉ:ANTIMATIÈRE:	
LOGICIEL INFOPILOTE:		LOGICIEL INFOTIR : ÉCRAN :---	
	nombre	Masse (tonnes)	Prix (¢)
ÉQUIPAGE Pilotes Mécaniciens Gestionnaires Artilleurs PASSAGERS Éveil Hibernation	Total	Selon le Type de confort	Selon le Type de confort
PASSAGERS Éveil Hibernation	Total	1	100 000
ÉQUIPEMENT Transmetteur Grappin ARMEMENT <u>Armes sol</u> Dans l'axe Sur tourelle <u>Armes Antinavires</u> Canaonde Fleur de la mort <u>Armes Antiplanètes</u> Bombe A.M. Cassemonde Déploseur Nova	Total	200 100	10 000 000 1 000 000
<u>Armes sol</u> Dans l'axe Sur tourelle	Total	0.1 0.5	100 000 200 000
<u>Armes Antinavires</u> Canaonde Fleur de la mort	Total	1 50	5 000 000 10 000 000
<u>Armes Antiplanètes</u> Bombe A.M. Cassemonde Déploseur Nova	Total	1 60 000 100 000	non disponible dans le commerce
NAVIRES AUXILIAIRES * * * * * * * *			
HANGAR		CALE	
POINTS ARMEMENT Batterie I Batterie II Batterie III Batterie IV Batterie V Batterie VI POINTS COQUE POINTS PROPULSION	--- ---		

VAISSEAUX VARLET

(Analyse détaillée)

Ce chapitre donne toutes les options d'équipement d'un vaisseau Varlet. On utilise la Table des Varlet pour connaître les impératifs de fabrication pour équiper une coque brute non énergisée, telle quelle sort des bobineuses d'hyperfilaments.

Classe

C'est le nom générique du type de vaisseau. A chaque classe correspond une masse déterminée. Ce nom peut avoir une origine qui se perd dans la nuit des temps (Chasseur), être celui du chantier qui fabriqua le prototype (Transistel), ou bien, à partir de 1 000 tonnes, correspondre à une classification légale.

Masse

C'est la masse maximale du navire en charge. Le fait de voyager à vide n'augmente pas ses performances (vitesse, autonomie, etc.). A l'inverse, si un navire embarque ne serait-ce que 1 kilo en trop, ses moteurs refusent obstinément de fonctionner.

Prix: 1 000 ¢ tonne

Points de Coque

Un vaisseau est davantage composé d'énergie que de matière. Cependant, il en faut bien un peu, ne serait-ce que pour assurer la cohésion de l'ensemble des équipements. Les points de Coque sont la capacité de résistance purement matérielle d'un navire. Quand ils tombent à 0, lors d'un combat par exemple, le navire est détruit...

Vitesse Triche-Lumière minimale

C'est la vitesse donnée par le propulseur livré avec la coque. Elle s'exprime en Equivalents années-lumière (E.A.-L.) par heure. On ne peut pas diminuer la taille du propulseur pour obtenir de la masse disponible supplémentaire.

Prix: 1 000 000 ¢/1 É.A.-L. /h

Potentiel

C'est le capital de masse disponible pour installer des équipements cabines, armements, écrans, soutes, vaisseaux auxiliaires, etc. Divisé par le coefficient, le potentiel permet d'obtenir de la vitesse supplémentaire.

Coefficient

La partie du potentiel non utilisée est divisée par ce coefficient pour calculer la vitesse Triche-Lumière supplémentaire qu'il est possible de donner au vaisseau.

Exemple:

un classe IV est presque terminé. Il reste 626 tonnes de potentiel disponibles. Le propriétaire désire le transformer en vitesse supplémentaire. La division 626 par 290 donne 2 en partie entière et 46 au reste. Seul le chiffre entier compte, soit 2 É.A.-L., par heure. Les 46 tonnes restantes pourront être utilisées pour ajouter n'importe quel équipement.

Prix: 1000000 ¢/1 É.A.-L. /h

Le coefficient est également utilisé dans le calcul de la consommation d'antimatière.

Antimatière (règle optionnelle)

L'antimatière est le carburant utilisé par les vaisseaux Varlet. Elle est constituée par l'association des particules élémentaires symétriques de celles qui composent notre monde habituel. Elles ont la même masse mais une charge électrique opposée. Mais au contact avec la matière, l'antimatière provoque une annihilation mutuelle extrêmement violente.

Consommation : quels que soient sa masse, son type, son armement, etc.. la consommation d'antimatière d'un vaisseau Varlet est de **1 kg par minute**

Le chiffre indiqué pour chaque navire dans la Table des Varlet est la masse d'antimatière pouvant être contenue par les réservoirs. Ces derniers étant inclus dans les propulseurs, il est impossible d'en changer la contenance. La seule façon d'augmenter l'autonomie du navire est d'embarquer une réserve de cartouches d'antimatière dans la cale.

Cartouches : il est heureusement impossible de modifier en quoi que ce soit le conditionnement des cartouches d'antimatière fournies par la Loge Tekno. Ces sphères de 2 mètres de diamètre dont la masse est de 1 tonne contiennent 15 kilos d'antimatière. Un système de sécurité permet de transformer cette antimatière en matière normale en cas de manipulation accidentelle ou malveillante.

Plein : pour faire le plein de son navire, le Chef mécanicien insère les cartouches dans les réservoirs. Un système interne automatisé sur lequel l'Etre n'a aucun pouvoir opère le

transvasement. Cela ne peut avoir lieu que si le navire est posé sur un monde, à l'escale près d'une station spatiale, ou bien stoppé en Espace profond.

Exemple: un classe V a des réservoirs de 36000 kg de capacité. A raison de 15 kg d'antimatière par cartouche de 1 tonne, il faut donc 2 400 cartouches pour faire le plein. Cette opération dure 24 heures. Transvaser 150 kg d'antimatière demande 6 minutes (2 séquences de combat). Le plein d'un chasseur n'aurait pas dépassé 2 minutes.

Panne sèche : dans le Triche-Lumière, on ne vous entendra pas crier... Le S.O.S. par hyperondes est de mise. Les batteries suffisent à faire fonctionner les maintiens de vie et toutes les communications pendant 1 heure par tonne.

Prix : 1 cartouche = 200 €

Autonomie

L'autonomie d'un vaisseau est le laps de temps qui peut s'écouler entre le moment où le vaisseau démarre ses moteurs, au sol par exemple, et celui où il doit les arrêter, faute de carburant. Elle s'exprime en heures de vol. A masse égale, un navire ira d'autant plus loin qu'il est plus rapide.

Maniabilité

Sur la colonne valeur de la **Table des combats** (voir plus loin), on mettra en regard la V.T.L. du navire avec la colonne maniabilité. La lecture en est directe.

Vitesse Espace

On la calcule en fonction de la vitesse Triche-Lumière du navire. Elle s'exprime en kilomètres/seconde selon la formule suivante

V.T.L. x 3 300

où V.T.L.=Vitesse Triche-Lumière
3 300 est un coefficient.

Un vaisseau Varlet est capable d'atteindre cette vitesse en quelques nanosecondes si besoin est. Il peut stopper pile en plein élan... Les plus rapides des navires impériaux, les Chasseurs-courriers atteignent la V.E. de 290 000 km/s. Pourtant, contrairement aux mange poussières, les Varlet ne sont pas affectés par les paradoxes temporels relativistes. En réalité, les moteurs Varlet ne créent dans l'Espace qu'une pseudo - vitesse. Ils trichent avec l'Espace comme avec la lumière.

Équipage

C'est l'ensemble des Etres nécessaires à la conduite du navire, à son entretien en vol, aux réparations d'urgence et au confort des passagers et de l'équipage. Dans les petits vaisseaux où le nombre de places est inférieur à 5, le pilote est souvent le seul membre d'équipage.

Pilotes et mécaniciens : le nombre indiqué correspond à l'optimum nécessaire pour assurer un fonctionnement correct du navire. Si l'un ou plusieurs de ces Etres font défaut, l'autonomie du vaisseau sera diminuée au prorata des manquants.

Exemple : un classe IV a une autonomie de 144 heures. L'un de ses 6 mécaniciens tombe malade au début du voyage. S'il n'est pas rapidement remplacé, l'autonomie du navire passera à 144 heures x 5/6 soit 120 heures environ.

Artilleurs : ils ne sont nécessaires que pour servir les batteries de fleurs de la mort les canaondes dépendent, eux, du pilote. Il faut un artilleur par fleur de la mort.

Gestionnaires : on choisit le

nombre de passagers que l'on désire et on calcule la masse qu'ils occupent, selon le type de confort choisi. Sur ce nombre, un certain pourcentage (arrondi au chiffre inférieur) doit être composé de gestionnaires :

2 % des passagers pour un confort de type 2.

10 % des passagers pour un confort de type 3.

20 % des passagers pour un confort de type 4.

Hiérarchie à bord : le commandant de bord peut avoir suivi une formation navyborg quelconque ; toutefois, les décisions ne souffrant aucun délai quant à leur mise en application restent sous la seule responsabilité du Navyborg de service dans la section concernée. Le chef de section est l'Être le plus ancien dans le grade le plus élevé, à moins que le commandant en décide autrement. En cas d'égalité, le niveau de l'Être dans la compétence directrice de sa spécialité fait la différence.

Confort

Le confort représente un élément essentiel du voyage interstellaire. Des conditions de vie qui règnent à bord d'un navire effectuant un long voyage (20 heures ou plus) peut dépendre sa survie à une Tempête, une attaque de Follets, etc.

L'intérieur d'un vaisseau spatial est totalement modulable. Le Commissaire de bord du plus modeste d'entre eux peut satisfaire les besoins de passagers de cultures, d'ethnies ou de races très diverses.

Un groupe vivant en communauté totale se verra offrir de grandes pièces vides où il pourra vivre selon ses désirs. Les passagers suivants sont-ils de farouches individualistes ? Le même espace sera réaménagé en minuscules cabines isolées les unes des autres !

Il existe 5 types de confort. Pour des raisons techniques liées à la modulabilité, il n'est possible d'installer qu'un seul et même type de confort sur un navire donné. Les masses et coûts donnés plus haut comprennent les cabines, mais aussi les salons, les locaux utilitaires, etc.

La masse de bagages à main que peut emporter chaque passager ou membre d'équipage est :

10 kg x type de confort.

Le pilote d'un chasseur monoplace n'emporte avec lui que ses affaires personnelles, alors qu'un passager voyageant en confort de type 4 peut prendre avec lui 40 kg de bagages à main.

Pour mieux vous représenter les différences qui peuvent exister entre les niveaux de confort disponible, voyez la page suivante.

Passagers

Il s'agit du nombre maximum d'Êtres que le navire est capable de transporter dans des conditions de sécurité normales. Cette norme s'applique à des Êtres de taille moyenne, c'est-à-dire proche de celle des humains (Malachites, Karias, Haecars, etc.). Ce nombre comprend les passagers mais également l'équipage. Si ce chiffre est dépassé, la procédure suivante est appliquée :

Le Commissaire de bord concerné fait un jet de dés par heure sous sa compétence Maintien de Vie (voir tome II). Le nombre de dés à lancer sera de 3 dés, 4 dés, 5 dés, etc. si le navire a dépassé ses capacités d'accueil de 15 %, 30 %, 45 %, etc.

- Si un jet échoue, un grave problème se pose dans l'écologie du bord.

Le navire doit regagner d'urgence un monde habitable. S'il n'est pas possible de gagner

immédiatement un monde habitable, une station (orbitale ou intersystèmes) ou encore un Lehouine. Les Êtres non protégés par un scaphandre devront réussir 1 jet de survie par heure. En cas d'échec, l'Être subit 1 dé de dégâts, et le jet de l'heure suivante est augmenté de 1 dé.

Exemple: *le classe V Pingo de Chouva est un navire-hôpital. Il évacue les blessés d'une station intersystèmes dans laquelle un Tracevide en perdition est entré à pleine Vitesse Espace.*

Le lieu de la catastrophe est menacé d'explosion. Tous les navires présents ont dû embarquer des réfugiés au-delà de leurs limites légales. De par sa nature, le Pingo de Chouva s'est vu confier plus de 5 000 blessés graves. Or, sa capacité de transport est de 1 000 Êtres seulement. Fort heureusement, 4 050 réfugiés ont pu être placés en hibernation. Restent 950 blessés... et 200 médecins, infirmiers et membres d'équipage, 1 500 Êtres au total.

Les capacités d'accueil du Pingo de Chouva sont donc dépassées de 15 % exactement. Le Commissaire de bord doit donc lancer 3 dés.

Le contact avec un grand paquebot Lehouine (immédiatement dérouté bien sûr à l'annonce de la catastrophe) doit avoir lieu dans 10 heures. Au bout de la 60 heure, le Commissaire échoue à son jet de dés... Les malheureux passagers vont donc devoir réussir 4 jets de survie. Certains n'en réchapperont pas...

Hibernateurs

Ces instruments permettent de plonger des Êtres en sommeil léthargique : ils ne respirent alors plus qu'une fois par heure et voient toutes leurs fonctions biologiques ralenties dans les mêmes proportions. La durée maximale que peut durer un sommeil léthargique s'exprime

en jours, et correspond à la formule :

Endurance de l'Être x 100 jours.

Un être ne peut être replacé en hibernation qu'après avoir récupéré un nombre de jours égal à 12 - Endurance de l'Être. Le manquement à l'une de ces règles entraîne la mort du patient.

Masse : 1 tonne / 1 place

Prix : 100 000 ₣.

Navires auxiliaires

Tout navire peut embarquer des navires de classe inférieure s'il dispose d'un hangar d'une taille suffisante. Les opérations d'accostage et d'embarquement sont possibles dans l'Espace comme dans le Triche-Lumière. Il est très fréquent qu'un vaisseau Varlet vienne se « reposer » dans les flancs d'un Lehouine.

Les hangars : ils sont ouverts sur le vide. Un système de champs de force analogue à celui des scaphandres NT6 fait office de sas. Ces champs sont invisibles. Ils ne laissent sortir ou entrer que ce qui est autorisé.

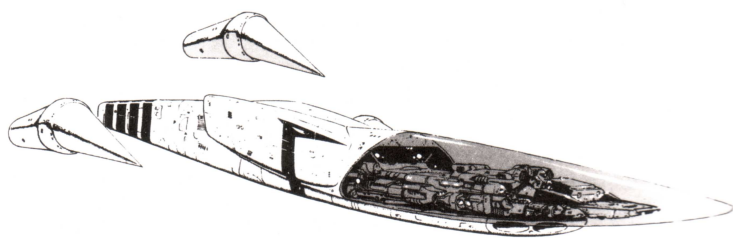
La masse occupée par les hangars est celle du ou des navires que l'on prévoit de transporter. L'aménagement d'un hangar avec le matériel d'entretien des navires invités coûte :

10 000 ₣ par tonne.

Forcer le sas d'un hangar : si, lors d'un scénario agité, des aventuriers « empruntent » un vaisseau auxiliaire sans y être formellement autorisés, l'informaticien de l'équipe devra réussir un jet à 5 dés (DIFFICILE ET PRECIS) sous informatique :

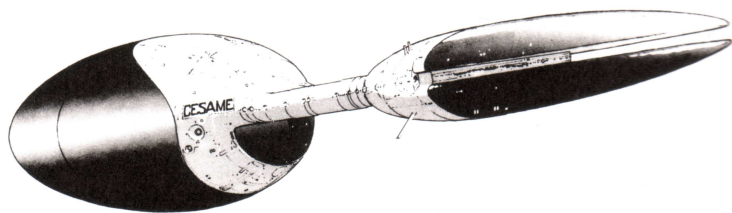
- Si le jet échoue, la coque du vaisseau volé prendra 1 dé de dégâts. D'autres essais peuvent alors être tentés...

Les différents types de confort disponibles à bord des Varlet et des Lehouine



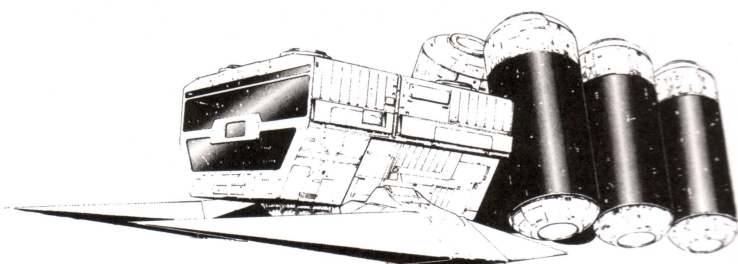
Type 1 : Chasseurs, Jabos etc. Un siège relativement confortable (il vaut mieux cependant ne pas compter y passer plus d'heures que son Endurance !) fait face à un tableau de bord d'une simplicité spartiate. Tout est commandé par le plot vertébral du pilote. L'alimentation en eau et nourriture, ainsi que l'hygiène, sont pris en charge par la combinaison spatiale.

Masse : 1 tonne / 1 place Prix : 2 500 000 ₣



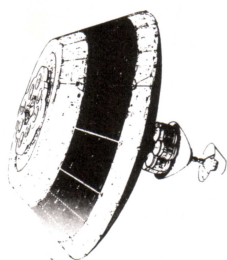
Type 2 : le type « aéronef transocéanique » des mondes de NT3, pour des voyages de 15 à 25 heures au plus. Des rangées de sièges polymorphologiques, un ou deux petits salons, une cafétéria...

Masse : 2 tonnes / 1 place Prix : 50 000 ₣



Type 3 : la place est moins chichement mesurée. Des cabines apparaissent, et même de petits jardins d'agrément qui varient au gré des différents aménagements. Il y a souvent un ou deux petits restaurants, convertibles en salles de spectacle.

Masse : 3 tonnes / 1 place Prix : 100 000 ₣



Type 4 : le luxe. Cabines spacieuses, bonne chère, salles de sport, grands jardins : tout ce qu'il faut pour supporter de façon agréable de longs périple dans le Triche-Lumière.

Masse : 4 tonnes / 1 place Prix : 200 000 ₣



Type 5: le summum. Ce type de confort ne se trouve qu'à bord des vaisseaux Lehouine. Sur les faces ouvertes sur le « vide », une ville entière est installée dans un décor champêtre : lacs, montagnes, prairies et forêts... Ce type de confort se révèle nécessaire pour des traversées pouvant durer des mois, voire des années...

Masse : 5 tonnes / 1 place Prix : 1 000 000 ₣

Nota : Qu'un confort de type 1 soit le plus chère de tous, y compris le type 5, n'est paradoxal qu'en apparence. Il s'accompagne toujours d'une « avionique » extrêmement sophistiquée. Les vaisseaux inférieurs à 50 tonnes sont généralement militaires...

Cales

Egalement appelés « soutes », les cales des navires sont modulables de manière à transporter toutes sortes de marchandises : céréales, lingots de métal hautement radioactif, animaux vivants (aériens, terrestres ou aquatiques), roches en fusion, etc. Aménager une cale coûte :

500 ¢ par tonne.

Rentabilité

La construction d'un vaisseau Varlet est donc, comme on le voit, assez onéreuse. Il importe donc de rentabiliser cet investissement.

Coût d'entretien : parcourir une année-lumière à bord d'un vaisseau Varlet coûte d'un point

de vue purement technique :

$$(1¢ \times M) + (5¢ \times V.T.-L.) + (20¢ \times N \times T.C.) + (10¢ \times C)$$

où M = masse du vaisseau.

V.T.-L. = vitesse de triche-lumière.

N = nombre d'occupants éveillés (équipage et passagers).

T.C. = Type de confort.

C = masse maximale de cargaison transportable.

Exemple: Tillieux, un classe V peut transporter 800 passagers à 5 E.A.-L. à l'heure, dans un confort de type 4. Il a une soute de 400 tonnes de capacité. Une A.-L. à son bord revient donc à : $5000 + (5 \times 5) + (20 \times 800 \times 4) + (10 \times 400) = 73\,025$ ¢.

Tarifs : il faut donc ajuster les tarifs en conséquence. Les prix

indiqués ci-dessous sont couramment pratiqués sur le marché.

Un passager paiera son billet :

60 ¢ x T.C. par A.-L.

En hibernation, le même passager paiera :

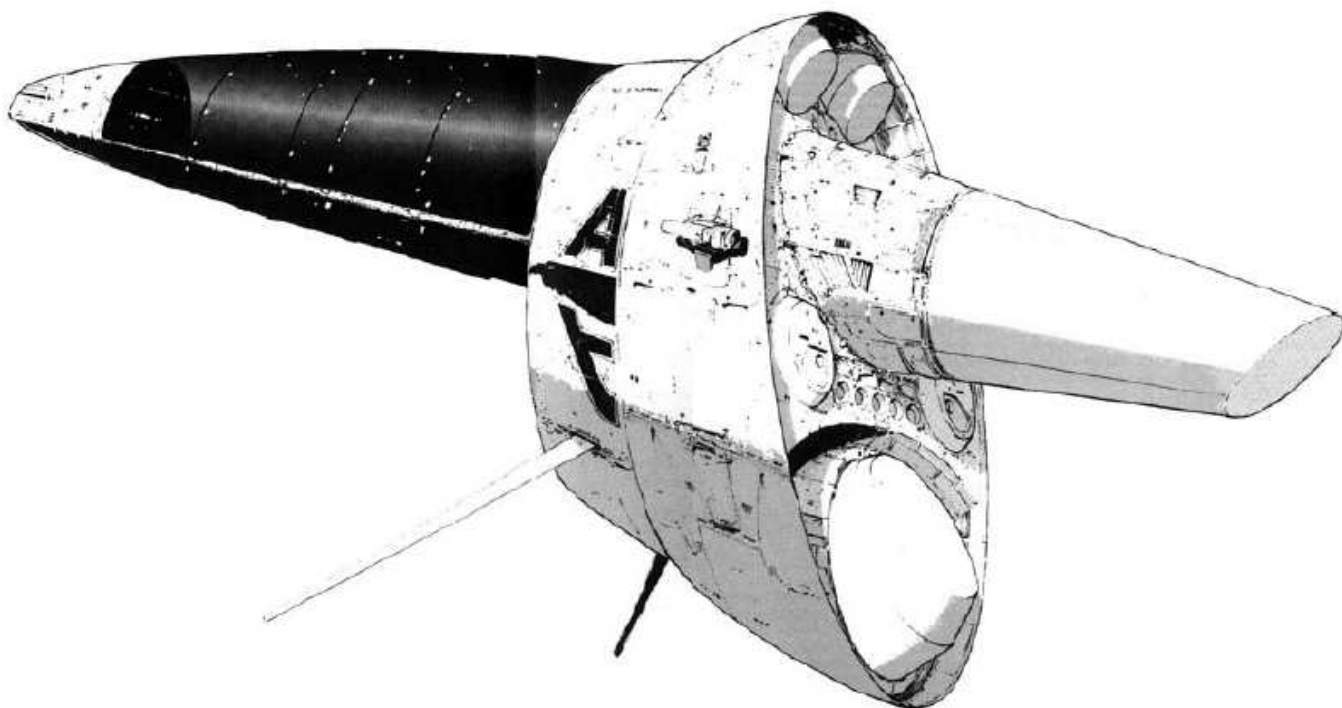
50 ¢ par A.-L.

Le prix d'un tonne de fret sera de :

40 ¢ par A.-L.

Un rapide calcul montre donc que même à moitié rempli, un vaisseau spatial est d'un bon rapport.

De surcroît, les Corsaires ont le droit de percevoir une « Prime de risque » pouvant atteindre le double des prix suscités, quand ils traversent des régions troublées.



L'ÉQUIPEMENT D'UN VAISSEAU VARLET

L'équipement des vaisseaux peut varier selon les besoins et les moyens disponibles. On l'inscrit obligatoirement sur la fiche de chaque vaisseau où il peut être contrôlé par les douanes impériales.

Procédures de franchise impériales

Sur tous les vaisseaux, on trouve certains équipements indispensables (soutes, informatique).

D'autres ne sont montés que sur une partie des navires. Quelques-uns enfin sont rarissimes et n'ont, heureusement, pratiquement jamais servi (cassemondes, déploseurs Nova).

Informatique

Les navires n'ont pas UN ordinateur, mais des réseaux de ordinateurs. Le moindre Chasseur possède plusieurs centaines d'ordinateurs interconnectés. Leur système est tellement redondant qu'il est pratiquement impossible qu'une panne informatique vienne mettre le navire en péril, même à la suite d'un combat.

L'informatique ne peut intervenir pour le combat que dans l'Espace. En effet, seul un Etre peut alimenter un ordinateur en données dans le Triche-Lumière. Par contre, dans l'Espace, les réactions des machines restent infiniment plus rapides que celles de n'importe quel Etre.

Infopilote sert pour manœuvrer à grande vitesse dans l'atmosphère des planètes ou dans les champs d'astéroïdes, ainsi que pour le tir au « canaonde ».

Infotir est utilisé pour les fleurs

de la mort. Il faut un logiciel par batterie de fleurs de la mort.

De même qu'il y a 6 niveaux de compétence en pilotage ou armes lourdes, il existe 6 niveaux de logiciel *Infopilote* et *Infotir*, tous relativement coûteux :

Infotir, Prix : 200 000 ₣ par niveau

Infopilote, Prix : 400 000 ₣ par niveau

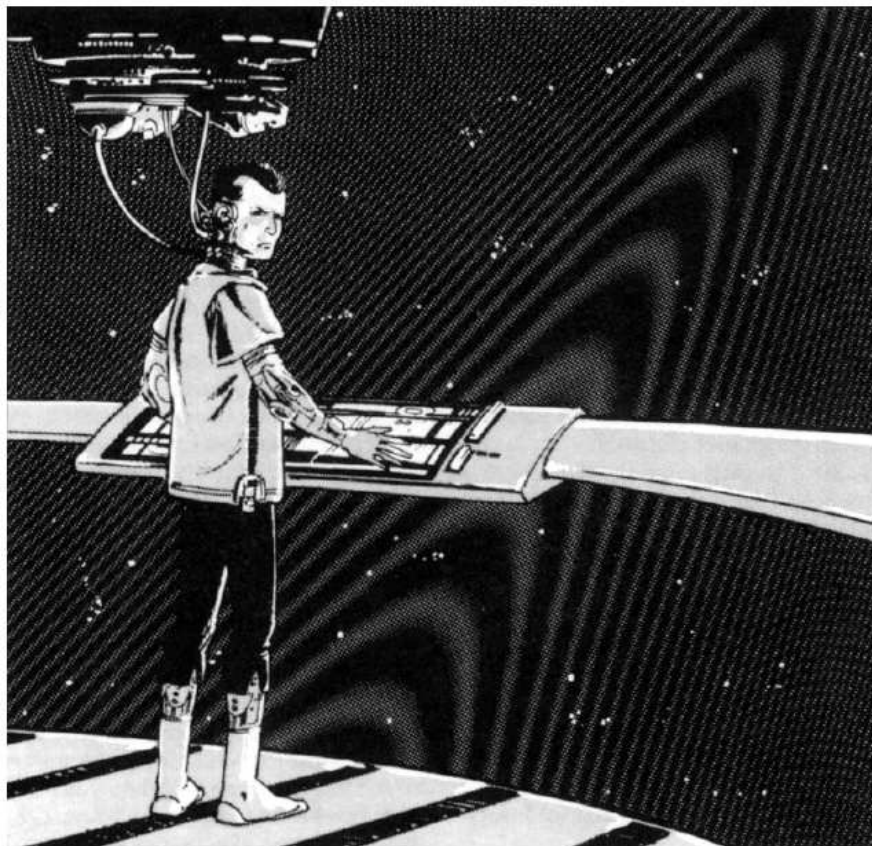
Ces prix s'expliquent par le fait qu'il n'y a pas deux astronefs semblables. Pour une même

classe, avec les mêmes équipements et les mêmes moteurs, les logiciels d'un navire ne fonctionnent pas sur un autre. On doit donc réaliser un logiciel sur mesure par vaisseau.

Écrans

La protection des navires est assurée par des écrans conçus par la Loge Tekno. Leur principe repose sur la théorie des champs de force. Un écran est une barrière énergétique très complexe. Son fonctionnement diffère selon le type d'armes dont ils doivent protéger et l'endroit où ils sont mis en oeuvre.

Sur une planète : L'écran voit son efficacité amoindrie par le champ de gravité. Jusqu'à une distance du sol inférieure au diamètre du monde, la protection dont bénéficiera un navire sera égale à 15, quelle que soit la puissance de son écran.



Dans l'Espace ou le Triche-Lumière:

L'écran est du type « tout ou rien ». Soit il intercepte la totalité de la décharge, soit il la laisse passer en totalité (voir plus loin).

Le chiffre de la Table des Varlet indique le tonnage de potentiel nécessaire pour assurer 10 points d'Ecran. Il n'est pas possible de fractionner ce tonnage. Il est, par exemple, impossible d'assurer 5 points d'Ecran à un Tracevide en n'utilisant que 500 kg de son potentiel au lieu de 1 tonne. De plus, la maniabilité (voir plus loin) du navire limite l'efficacité de l'écran. A cause d'interactions avec les moteurs Varlet, plus le vaisseau est agile, moins il peut se protéger.

Prix (en crédits) : 10 x N x V.T.-L.

où 10 est coefficient.

N = nombre de points d'écran désiré (10, 20, 30, 40 ou 50)

V.T.-L. = vitesse Triche-Lumière du navire.

Maniabilité 4 et plus :	20 point d'écran maxi
Maniabilité 3 :	30 points d'écran maxi
Maniabilité 2 :	40 points d'Écran maxi

Armement

Les vaisseaux civils, selon l'usage auquel ils sont destinés, ont droit à un certain quota d'armes de chaque type. Les navires militaires, par contre, ne sont pas limités en armement. Voici, à titre indicatif, les quotas que chaque M.J. pourra adapter selon les circonstances :

- Une arme pour 500 tonnes de masse pour les vaisseaux à usage purement civil.
- Une arme pour 250 tonnes de

masse pour les Corsaires (voir plus loin).

Les Corsaires sont des vaisseaux civils amenés à évoluer dans des zones où ni la flotte Navyborg, ni les douanes, ni la division Nova de l'Armée ne sont en mesure d'assurer une sécurité totale... Ces zones sont pratiquement inexistantes au centre de l'Empire galactique. Elles deviennent plus que fréquentes sur ses frontières...

L'obtention du statut de Corsaire se négocie au cas par cas, devant une commission spéciale. Elle comprend des représentants de la Guilde Navyborg et de la division Nova de l'Armée, ainsi que des émissaires de la confrérie des Corsaires et de la Hanse des Marchands (pour l'étude de rentabilité).

Cependant, dans la pratique, les quotas d'armement sont loin d'être totalement **figés**. Ainsi, certains vaisseaux diamantaires de la Hanse qui ne peuvent être escortés sont souvent armés comme de véritables navires de guerres...

Il convient de distinguer deux types d'armement, les « armements sol » et les « armements antinavires ».

Armement sol : l'armement sol n'est pas utilisé pour les combats dans l'Espace ou dans le Triche-Lumière. Sauf en cas d'abordage.

Toutes les armes énergétiques NT5 ou NT6 décrites au chapitre « Défense, armes et protections » (voir plus loin) peuvent être montées sur un vaisseau spatial. Elles sont alimentées par la cartouche d'antimatière du navire. Ainsi le nombre de leurs tirs est-il pratiquement illimité.

Une arme peut être montée dans l'axe, elle occupe alors 100 kg de masse. Si elle est montée sur une tourelle, la masse occupée passe à 500 kg. Cette masse est prise sur la soute : l'armement, modulaire, est considéré comme cargaison.

• Pour les armes montées dans l'axe, le tir s'effectue sous la compétence Pilote T.-L. ou grâce au logiciel Infopilote, au choix.

• Pour les armes montées sur tourelles modulaires, le tir s'effectue sous la compétence Armes Lourdes ou avec l'aide du logiciel Infotir, au choix.

Dans l'axe **Prix : 100 000 €**
Tourelle **Prix : 200 000 €**

Armement antinavire : à notre époque, il n'y a que deux armes efficaces contre les vaisseaux Varlet et Lehouine, les canaondes et les fleurs de la mort.

Toutes deux sont l'émanation des forces incalculables qu'abritent les salles des machines des vaisseaux de l'Espace. Elles ne sont pas utilisables à partir d'un navire de l'Espace contre un objectif situé au sol, ni d'une planète contre un objectif situé dans l'Espace.

A partir de la surface d'un corps céleste, la distance minimale où il devient possible d'utiliser ces armes est égale au diamètre de ce monde.

Canaondes et fleurs de la mort peuvent être utilisés dans l'Espace comme dans le Triche-Lumière. Cependant, il est impossible de tirer de l'une des dimensions vers l'autre. Leur utilisation dans l'un ou l'autre de ces milieux est toujours très spectaculaire.

Le point le plus remarquable des canaondes et des fleurs de la mort est assurément leur monde de fonctionnement. Lors d'un tir, la décharge d'énergie macrocosmique, de vitesse infinie, peut affecter un seul des paramètres du vaisseau adverse. Ces paramètres sont propulsion, puissance de feu et coque.

Canaondes

Contraction de « canon à ondes », le mot « canaonde » représente en fait un abus de langage. Ce qu'il tire n'a rien à voir avec quelque type d'ondes que ce soit. Il s'agit d'une partie

de l'énergie macrocosmique du moteur, et la projette vers sa cible par le biais d'un obscur sous-espace. Pour cette raison, on ne peut dépasser un certain nombre de canaondes par navire.

La formule indiquant ce nombre (arrondi au-dessus) est la suivante :

$$\frac{V.T.-L.}{8}$$

où V.T.-L. = vitesse Triche-Lumière

8 est un coefficient

Le canaonde doit être monté parallèlement à l'axe du navire, et pointé vers l'avant. Il ne peut en aucun cas être monté sur un support mobile type tourelle. Le tir dépend des programmes informatiques Infopilote dans l'Espace, et du niveau de compétence Pilote T.-L. dans le Triche-Lumière.

Le canaonde est l'arme fétiche des petits navires, manœuvrables et servis par des êtres d'élite. Il est de ce fait peu avisé de monter des canaondes sur de gros navires. La portée d'un canaonde est inconnue... peut-être infinie...

Masse : 1 tonne

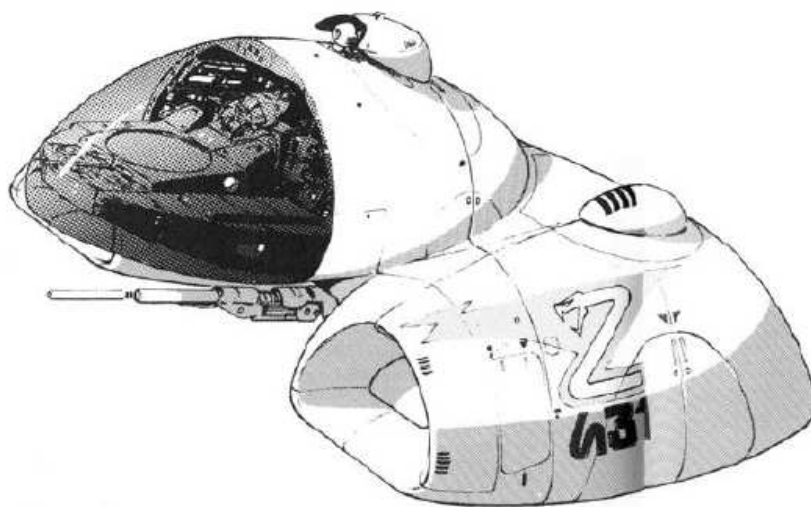
Prix : 5 000 000 ₣

Puissance de feu : 20

Fleurs de la mort

Cette arme utilise l'énergie macrocosmique des moteurs comme le canaonde. On n'en sait pas non plus davantage sur sa portée. Il faut un artilleur, possédant la compétence Armes lourdes, par batterie de fleurs de la mort dans le Triche-Lumière et un programme Infotir par batterie dans l'Espace. La fleur de la mort présente l'avantage de pouvoir tirer dans toutes les directions, quelles que soient les positions relatives du navire la possédant et de son adversaire. Aucune installation extérieure ne

trahit la présence d'une fleur de



la mort.

Masse : 50 tonnes

Prix : 10 000 000 ₣

Puissance de feu : 12

Puissance de feu

Chaque canaonde ou fleur de la mort possède une puissance de feu propre. Un groupement d'armes de même nature s'appelle une batterie. Les puissances de feu des armes d'une même batterie s'ajoutent et composent la puissance de feu de la batterie.

Les canaondes sont automatiquement regroupés en une seule batterie. Les fleurs de la mort peuvent se répartir en un nombre de batteries compris entre 1 et le nombre total d'armes, toutes les combinaisons étant possibles. Une fois les batteries composées, elles ne peuvent être modifiées qu'au rythme d'une arme par heure. On ne peut pas combattre pendant l'installation.

Sur la colonne Valeur de la Table des combats, on mettra la puissance de feu de chaque batterie en regard avec la colonne dégâts, et l'on obtiendra ainsi le nombre de dés de dommages subis par l'adversaire touché par la batterie.

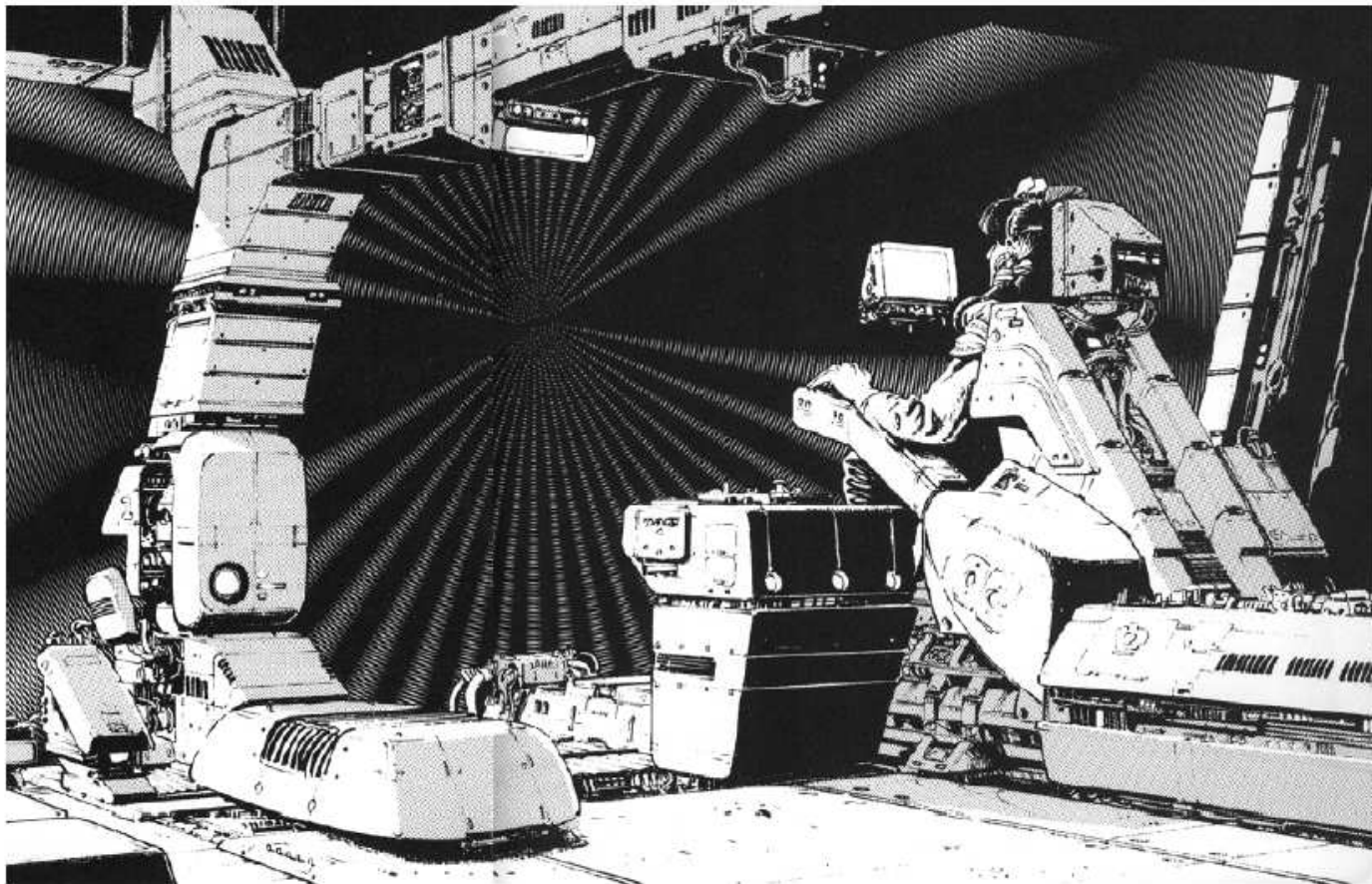
Transmetteur de matière

A travers un sous-espace du Grand Univers appelé « dimension astrale », cet instrument permet d'envoyer des Etres vivants et intelligents à une distance s'échelonnant de 0 à 100 milliards de kilomètres. La masse de matière transmissible est de 500 kg par manœuvre. Cela équivaut dans la pratique à 5 commandos humains munis de leur équipement d'assaut.

Le transmetteur peut fonctionner chaque séquence d'action, soit toutes les 6 secondes. Son utilisation comporte cependant quelques contraintes.

- Tout le matériel emporté par l'Être doit être contenu dans son *Aura de Kirlian*. C'est une sorte de rayonnement créé par la vie qui entoure l'Être sur un rayon de 15 cm à partir de sa peau. Il peut donc emporter un scaphandre et du matériel plaqué contre lui, mais pas un char d'assaut, par exemple.

- L'antimatière ne passe pas dans le transmetteur. Cela interdit les missions suicides de « bombes vivantes ».



- L'émetteur doit se trouver hors de l'orbite de la dernière planète d'un système stellaire, même si celle-ci est en opposition à ce moment-là. Étant donné la portée du transmetteur, le problème de viser une planète intérieure ne se pose que dans le cas de très grands systèmes. De plus, les contraintes varient suivant les objectifs visés.

- Le sol d'un monde de taille 0, la surface ou l'intérieur d'une station spatiale, même pourvus d'atmosphère, peuvent être atteints si l'opérateur du transmetteur prend une marge qui tient compte de la précision qu'il possède (voir tome II, compétence Transmetteur). Le pilote doit également manœuvrer le navire selon une orbite qui harmonise ses déplacements avec ceux de l'objectif (rotation autour de l'axe ou autour de l'étoile centrale).

- Les sols des mondes de taille 1 ou plus ne peuvent être atteints que s'ils sont dépourvus

d'atmosphère. Sinon, le point de réception doit se trouver dans le vide (moins de 100 atomes par m^3). Il est donc hors de question de « lancer » un commando dans l'atmosphère d'un monde. En revanche, il est très courant d'envoyer ledit commando en orbite basse. Il effectuera sa descente en scaphandre, puis en parachute, ou avec un système antigrav individuel.

- Les vaisseaux spatiaux peuvent être atteints par transmetteur de matière, dans l'Espace comme dans le Triche-Lumière. Si la cible est consentante, il n'y a pas d'autre problème que celui de la précision de l'opérateur. Sinon, se reporter au chapitre « Combat spatial » : l'abordage (voir plus loin).

Masse : 200 tonnes

Prix : 10 000 000 ₣

Grappins

Cet équipement permet à un navire d'agripper n'importe quel

objet, métallique ou non (vaisseau spatial, naufragé, station, astéroïde, montagne, etc.) pour s'y fixer ou pour l'attirer à lui.

L'utilisation du grappin dépend de la compétence Energie.

- Sur un monde, le grappin permet à un navire de soulever un *poids* (ou, sur les mondes de gravité inférieure à 1, une *masse*) au plus égal à sa propre *masse*. Si plusieurs navires veulent soulever un objet trop lourd pour un seul, la somme des masses des remorqueurs doit être supérieure ou égale au poids (ou à la masse) de l'objet remorqué.

- Dans l'Espace ou dans le Triche-Lumière, le grappin permet au navire de s'arrimer à un objet quelconque et de le remorquer si sa *masse* ne dépasse pas celle du navire. Plusieurs navires peuvent remorquer un objet trop massif pour un seul, si la somme des masses des remorqueurs est supérieure ou égale à la masse de l'objet remorqué. Dans le

Triche-Lumière, les seuls objets où s'agripper sont d'autres navires !

Remorquage : dans le cas de plusieurs navires, la vitesse de remorquage sera celle du plus lent d'entre eux. Le ou les navires qui rassemblent la plus grande masse remorqueront le ou les navires de plus petite masse à la plus petite vitesse de l'ensemble.

Exemple: trois Transistels ont une V.T.-L. de 15 E.A.-L./h chacun. Ils entreprennent de remorquer un classe I dans le Triche-Lumière. A eux trois, ils ont une masse de 1500 tonnes, ils seront donc remorqueurs. Le classe I a une V.T.-L. de 9 E.A.-L./h. Ce sera la vitesse de déplacement de l'ensemble. Le classe I ne peut changer de dimension si les Transistels s'y opposent. S'il stoppe ses moteurs, il sera détruit et les mécaniciens de quart dans les Transistels devront réussir un jet DIFFICILE sous la compétence Energie, sous peine de subir le même sort...

Masse : 100 tonnes

Portée : 100 km

Prix : 1 000 000 ¢

Armes antiplanètes

Si terrifiante est leur utilisation que l'élaboration de leurs composants a bien souvent été partagée entre les différentes guildes.

La bombe A.-M. (ou bombe à antimatière) : c'est une simple cartouche d'antimatière. Seule sa forme diffère de celles qui fournissent leur énergie aux vaisseaux spatiaux. Sa fabrication est un secret exclusif de la Loge Tekno.

Elle possède une masse de 1 tonne mais ne contient que 10 kg d'antimatière. C'est suffisant pour incendier la surface entière d'un monde de taille 10 jusqu'à

évaporation des océans.

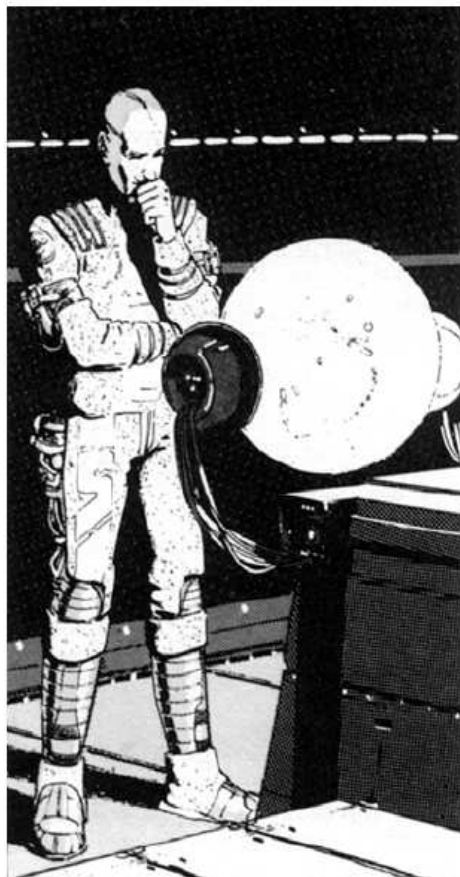
La bombe A.-M. a un gros défaut il faut la transporter sur la planète à détruire. Ce qui laisse beaucoup de possibilités d'interception. Les bombes A.-M. sont *soigneusement* répertoriées et *extrêmement* bien gardées.

Le cassemonde : sa masse est de 60 000 tonnes. Il ne peut donc être monté que sur un vaisseau Lehouine. Le cassemonde doit être braqué sur le monde à détruire un nombre d'heures égal à sa taille (O étant égal à 1 heure). Au bout de ce laps de temps, la planète visée se fissure en une multitude d'astéroïdes.

Cette arme na été utilisée opérationnellement qu'une seule fois (la première et dernière fois, espérons-le !). Elle est composée de trois parties. Deux d'entre elles, des équipements top secret, ont été confiées à la garde du Conseil suprême et de l'Armée. La troisième, le vecteur, est possédé par la Guilde Navyborg.

Le déploseur Nova : Arme ultime de l'Empire galactique. Sa masse est de 100 000 tonnes. Il ne peut donc être monté que sur un Lehouine. Braqué 25 heures T.U. sur une étoile, de quelque type que ce soit, le déploseur la transforme en supernova.

Le déploseur a été utilisé une seule fois, dans un but expérimental. Il possède 6 composantes. Chaque guilde en détient une, et la dernière est entre les mains de l'empereur. Il ne peut bien sûr fonctionner que si toutes les composantes sont réunies.



6

LE COMBAT SPATIAL

Il n'est pas de spectacle plus grandiose, pas de scène qui fasse mieux sentir la petitesse de l'homme devant l'infinitude spatiale qu'un combat de vaisseaux dans le Triche-Lumière. Le spectateur est saisi de terreur devant la désolation que sème un canaonde mais également fasciné par la beauté plastique qui s'en dégage. La trajectoire flamboyante des vaisseaux embrasés compose un tableau fulgurant qui fait frissonner l'âme la plus aguerrie.

Altamir Z. Parodino y Spahi, La Guerre du sucre

L'affrontement direct de deux ou plusieurs vaisseaux au moyen de canaondes et de fleurs de la mort s'appelle un combat spatial. Il peut se dérouler dans l'Espace ou dans le Triche-Lumière, et souvent les adversaires passent de l'un à l'autre afin de profiter d'avantages techniques liés à

l'une ou l'autre dimension.

A l'intérieur de l'Empire, les combats spatiaux sont rarissimes. Ils sont parfois le fait des Follets ou ont lieu lors d'attaques de pirates ou au cours d'opérations de maintien de l'ordre comme la chasse aux trafiquants. Sur les frontières ou à l'extérieur, les forces armées et les vaisseaux marchands ont

parfois à faire face aux actes belliqueux de certains mondes indépendants.

Un combat se déroule par étapes. On le découpe en séquences de combat spatial.

1 SEQUENCE DE COMBAT SPATIAL = 3 MN

RENCONTRE

Selon les besoins de son scénario le Maître de jeu se servira ou non des Tables de rencontres (voir tome II)

Dans l'Espace

On suivra les Tables de rencontres suivant le type de monde près duquel le vaisseau se trouve.

Dans le Triche-Lumière

Le M.J. lance un dé sur la Table

des distances et poursuites. Le chiffre indiqué est la distance à laquelle se produit la rencontre. On ne Perçoit pas forcément un navire à la distance maximale de sa Psychoperception : le Triche-Lumière est peuplé d'innombrables choses susceptibles de gêner ladite Psychoperception.

Exemple :

Kaliméra, un Transistel Corsaire, a une V.T.-L. de 17 E.A.-L./h. Son pilote, Marie-Anne Rosa Sanchos a une Volonté de 10, une Habileté de 12 et une Expérience de 5. Sa

Psychoperception est donc de 27 É.A.-L. Alors que le navire dépasse les dernières flèches d'une cathédrale, une rencontre a lieu.

Le M.J. tire un dé sur la Table des distances et poursuites. Le résultat est 5 : la rencontre a lieu dans l'intervalle des 25 à 30 E.A.-L. Le M.J. veut être précis, il retire un dé : le 1 sort, la rencontre a lieu à 25 E.A.-L., donc à l'intérieur de la Psychoperception de Marie-Anne (1 = 25; 2 = 26; 3 = 27, etc.).

DÉTECTION

Dans l'Espace

Les détecteurs de tous les vaisseaux portent à 6 minutes-lumière (environ 108 000 000 km). Ces instruments, qui utilisent des hyperondes, donnent instantanément la position, la vitesse et la direction des autres navires. Les détections sont simultanées et automatiques.

Dans le Triche-Lumière

L'Être possédant la plus grande Psychoperception, s'il n'est pas « isolé » par un médicament, détecte automatiquement un navire entrant dans son champ, de même qu'il Percevrait une cathédrale ou un groupe de Follets.

Si un vaisseau détecte l'autre sans être lui-même repéré, il a le choix entre deux attitudes, l'évitement ou la filature.

Évitement : le M.J. fait secrètement, ou fait faire un jet sous Pilote T.-L. pour le pilote du navire qui cherche à éviter la rencontre.

- Si le jet est réussi, le navire réussit sa manœuvre et se perd dans le Triche-Lumière.
- Si le jet échoue, l'autre navire le détecte.

Exemple :

La Psychoperception de l'Être le plus Psychoperceptif de l'autre navire, un canonnier, est 23 E.A.-L. Il n'a donc pu détecter Kaliméra. Marie-Anne Rosa Sanchos, trouvant ce classe II suspect, décide de l'éviter. Elle est pilote T.-L. 6, et a une Volonté de 10.

*Le M.J. estime que les conditions sont **DIFFICILES**, à cause de la proximité de la Cathédrale. Les 4 dés donnent 18 : c'est raté.*

Kaliméra entre dans le champ de Psychoperception du canonnier du classe II.

Filature : La filature permet de suivre un navire lorsqu'on estime qu'aucun Être présent à bord n'a Perçu la manœuvre. La filature permet de :

- suivre un navire. Le M.J. fait faire toutes les 15 minutes un jet de Poursuite, avec un MOD de +5 pour le poursuivant. Une valeur négative ou nulle indique que le poursuivant peut choisir de se rapprocher ou de rester à distance. Une valeur positive indique que, peut-être plus rapide ou mieux piloté, le vaisseau poursuivi gagne du terrain ;

- tirer sur lui sans être repéré. Dans ce cas, le poursuivant n'aura un MOD de +5 que pour le premier jet de poursuite, la cible n'ayant pu manquer de repérer la débauche d'énergie créée par les armes du tireur, et d'agir en conséquence.

Si les deux protagonistes ont réciproquement connaissance de leurs présences mutuelles, deux options s'offrent à chacun d'eux la fuite (et donc vraisemblablement la poursuite) ou le combat.

POURSUITE (Règle optionnelle)

Dans l'Espace

Ce sont les ordinateurs de bord qui pilotent, pas les Êtres. Un vaisseau plus rapide que son poursuivant finira automatiquement par y échapper, et, s'il est plus lent, par être rattrapé. Le calcul est assez lourd, met en oeuvre de gros chiffres.

Le M.J. et les joueurs ne doivent pas se sentir obligés de l'appliquer :

a) Le poursuivant est plus rapide que le poursuivi

$$t = (n \times 300\,000 \times 60) / (V_2 - V_1)$$

b) Le poursuivi est plus rapide que le poursuivant

$$t = ((7 - n) \times 300\,000 \times 60) / (V_1 - V_2)$$

où t = temps au bout duquel les navires seront bord à bord ou se perdront, en secondes.

7 = limite de portée des détecteurs, en secondes-lumière.

n = distance de rencontre des navires, en secondes-lumière.

300 000 = vitesse de la lumière, en km/seconde.

60 = nombre de sec./mn.

V₁ = vitesse du navire poursuivi.

V₂ = vitesse du navire poursuivant.

Dans le Triche-Lumière

Chaque séquence de combat, c'est-à-dire toutes les 3 minutes, chaque pilote fait un jet de Poursuite. Cela consiste pour chaque pilote à multiplier la meilleure caractéristique utilisable additionnée de son niveau de compétence Pilote T.-L. par 2 dés. On ajoute au résultat la vitesse de son navire.

Le M.J. se rapporte à la Table pilotage contre pilotage, et met en regard le résultat avec la valeur qui y correspond. On reprend alors la Table des

distances et poursuites.
Une valeur négative indique que le poursuivi perd du terrain, et positive qu'il en gagne. On modifie la valeur en fonction du chiffre obtenu lors du tirage de pilotage contre pilotage.

REMARQUE IMPORTANTE :

selon la règle énoncée plus haut, *Kaliméra* a gagné de 1 à 6 E.A.-L. sur *Prédateur* en 3 minutes, ce qui ferait une différence de vitesse de 60 à 360 É.A.-L. par heure ! Pourtant, la vitesse de l'un et l'autre navire n'a pas changé. Simplement, les règles de physique du Triche-Lumière ne sont pas les mêmes que celles de l'Espace. Il ne faut pas chercher à y appliquer la logique traditionnelle...

Pilote de Prédateur



Pilote de Kaliméra



FORMULE DU JET DE POURSUITE

$$\text{Résultat} = (V_1 + \text{JET}_1) - (V_2 + \text{JET}_2)$$

Où V_1 = vitesse du navire poursuivi.

JET_1 = jet de poursuite du pilote du navire poursuivi.

V_2 = vitesse du navire poursuivant.

JET_2 = jet de poursuite du pilote du navire poursuivant.

Exemple:

Le classe II, *Prédateur*, est effectivement un pirate. Il se lance immédiatement à la chasse de *Kaliméra*. Sa V.T.-L. est 11 E.A.-L. par heure, son pilote a une Volonté de 10, et une compétence Pilote T.L. de niveau 5. Lors de la première séquence de combat, 3 minutes, personne ne tire: les deux commandants rappellent leurs équipages aux postes de combat. Marie-Anne fuit. Elle fait 8 à son jet de poursuite, et son adversaire 9.

Application de la formule :

$$(17 + (16 \times 8)) - (11 + (15 \times 9)) = -1$$

Où : 17 est la vitesse de *Kaliméra*.

16 x 8 est le jet de poursuite de Marie-Anne.

11 est la vitesse de *Prédateur*.

15 x 9 est le jet de poursuite du pilote de *Prédateur*.

-1 est le résultat.

On se reporte alors à la Table pilotage contre pilotage. La valeur qui correspond à -1 est 0. personne ne gagne de terrain et la valeur de la distance entre les navires reste entre 25 et 30 E.A.-L.

Second tir : Marie-Anne fait 7, son adversaire 4. Le résultat est +58. La valeur qui correspond à ce résultat est +1. On se reporte à la Table des distances et poursuites. On ajoute +1 à la valeur, et la distance qui sépare les deux navires est maintenant de 31 à 36 E.A.-L. Mais les armes vont parler...

Initiative

(Règle optionnelle)

L'initiative consiste à savoir, dans un combat tournoyant entre deux ou plusieurs adversaires, qui tirera le premier. Les joueurs d'un même camp peuvent se concerter 10 secondes au maximum. Le M.J. est invité à être très strict sur cette règle : un combat tournoyant n'est pas un débat à la Chambre des pairs !

Chaque protagoniste désigne son adversaire et fait simultanément un jet d'initiative.

Le navire qui obtient le score le plus haut a l'initiative.

- Si un vaisseau armé de canaondes perd l'initiative sur l'adversaire qu'il a désigné, il ne pourra pas tirer durant cette séquence de combat.

- Si un vaisseau armé de fleurs

de la mort perd l'initiative sur l'adversaire qu'il a désigné, il ne pourra tirer qu'après cet adversaire, et ce quel que soit le nombre de batteries dont il dispose.

- A égalité d'initiative, les tirs partent simultanément.

Dans l'Espace :

(12 + Programme + Maniabilité) x 2D

Où : 12 est donné par les ordinateurs de bord.

« Programme » est le niveau de programme Infopilote.

« Maniabilité » est donnée par la Table des combats.

Dans le Triche-Lumière :

(Pilotage + Maniabilité) x 2D

Où : Pilotage = Habileté + niveau Pilote T.-L.

Exemple: Si Marie-Anne Rosa Sanchos avait décidé de faire face, la procédure aurait pu donner :

Kaliméra :

(16 + 2) x (6 & 5) = 198.

Prédateur :

(15 + 2) x (4 & 2) = 102.

Où: 16 est le pilotage de Marie-Anne

2 la maniabilité de Kaliméra.

6 et 5 le tir de dés de Marie-Anne.

15 est le pilotage du pirate.

2 la maniabilité de Prédateur.

4 & 2 le tir de dés du pilote pirate.

Kaliméra a donc l'initiative, et ses armes (deux fleurs de la mort regroupées en une batterie) parleront les premières. On notera l'extrême importance des pilotes.

Table des distances & des poursuites

		Equipements utilisables (Espace et Triche-Lumière)			
Valeur	Distance	Canaondes et Fleurs de la Mort	Transmetteurs	Grappins	Armes classiques
-2	Contact	NON	OUI	OUI	OUI
-1	1 à 100 Km	NON	OUI	OUI	NON
0	De 100 Km jusqu'à la limite de portée des transmetteurs	OUI	OUI	NON	NON
	1	T.-L. 1 à 6 E.A.-L.	NON	NON	NON
		Espace 1 Minute-Lum.	OUI	NON	NON
	2	T.-L. 7 à 12 E.A.-L.	NON	NON	NON
		Espace 2 Minute-Lum.	OUI	NON	NON
	3	T.-L. 13 à 18 E.A.-L.	NON	NON	NON
		Espace 3 Minute-Lum.	OUI	NON	NON
	4	T.-L. 19 à 24 E.A.-L.	NON	NON	NON
		Espace 4 Minute-Lum.	OUI	NON	NON
	5	T.-L. 25 à 30 E.A.-L.	NON	NON	NON
		Espace 5 Minute-Lum.	OUI	NON	NON
	6	T.-L. 31 à 36 E.A.-L.	NON	NON	NON
		Espace 6 Minute-Lum.	OUI	NON	NON
7	Plus de 36 E.A.-L. Plus de 6 Minute-Lum.	PERTE			

RESULTAT	VALEUR
-300 -250	-3
-249 -100	-2
-99 -21	-1
-20 +20	0
+21 +99	+1
+100 +249	+2
+250 +300	+3

Table de pilotage contre pilotage

Formule:

$$\text{Résultat} = (V_1 + \text{JET}_1) - (V_2 + \text{JET}_2)$$

Où V_1 = vitesse du navire poursuivi.

JET_1 = jet de pilotage du pilote du navire poursuivi.

V_2 = vitesse du navire poursuivant.

JET_2 = jet de pilotage du pilote du navire poursuivant.

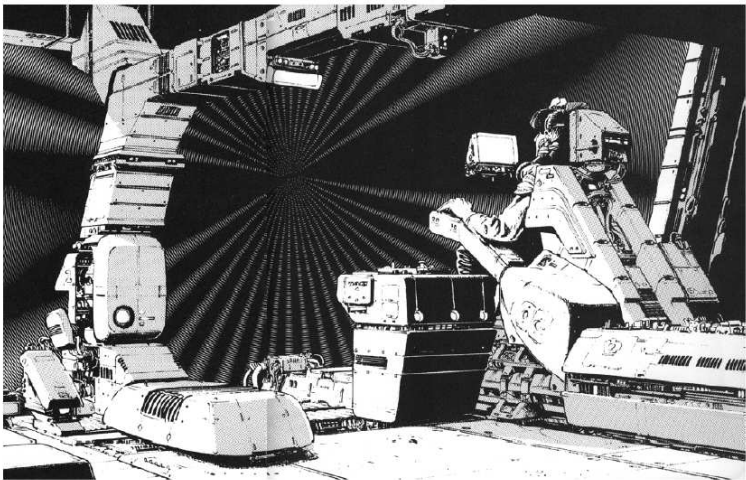


Table des combats

VALEUR	PUISSANCE DE FEU	MANIABILITE	POINTS DE PROPULSION
0	0	0	0
1 - 10	1D	1	50
11 - 20		2	
21 - 30	2D	3	55
31 - 40		4	
41 - 50	3D	5	60
51 - 55		6	
56 - 60	4D		7
61 - 70			
71 - 80	5D	8	80
81 - 90	6D	9	90
91 - 95	7D	NON APPLICABLE	NON APPLICABLE
96 - 98	8D		
99 OU +	9D		

TIRS

Les tirs s'effectuent suivant la formule suivante

Canaondes :

$$(HAB + \text{Pilote T.-L.} \times 2D) \geq 75 + \text{Écrans}$$

Fleurs de la mort :

$$(HAB + \text{Armes lourdes} \times 2D) \geq 75 + \text{Écrans}$$

Où 75 est le seuil de réussite

« Écrans » sont les écrans de la cible.

Conséquences

Les batteries peuvent endommager les vaisseaux adverses de 3 façons :

En diminuant les points de Propulsion : on se reporte à la Table des combats. A la V.T.-L. de chaque navire correspondent un certain nombre de points de Propulsion.

Exemple :

un navire filant 21 É.A.-L./h a le même nombre de points de Propulsion qu'un navire filant 40 É.A.-L./h : 55.

- Si un tir fait passer le nombre de points de Propulsion à un seuil inférieur (exemple de 55 à 50 ou moins), la vitesse, donc la maniabilité, passera à la plus grande valeur correspondant aux nouveaux points de Propulsion (voir Puissance de feu, p. 62).
- Si les points de Propulsion tombent à 0, la vitesse devient nulle, ainsi que la maniabilité. Les moteurs sont toujours aptes à maintenir le navire dans le Triche-Lumière, à l'y faire entrer ou à l'en faire sortir.

En diminuant la puissance de feu : la méthode de calcul est analogue à celle des points de Propulsion. Si la puissance de feu tombe à 0, les armes refusent de tirer.

En choisissant la destruction matérielle : cette option est très rarement utilisée par les pirates ou les États indépendants qui ne dédaignent pas parfois attaquer les vaisseaux marchands. Un navire de l'espace coûte cher, et les pirates ne peuvent pas se permettre d'endommager les cargaisons. La destruction affecte les points de Coque. A chaque coup au but, les P.J. ou P.N.J. à l'intérieur du navire touché lancent un jet d'Évasion physique pour éviter 1D de dommages.

- Si les points de Coque arrivent à 0, les moteurs Varlet « divergent virtuellement » ce qui signifie qu'ils explosent.

Exemple : le pirate veut ralentir Kaliméra. Prédateur a le choix ; faire feu avec ses fleurs de la mort ou bien sortir un de ses deux Jabos. Le capitaine pirate choisit la seconde solution.

Un Jabo décolle : il a 20 séquences de combat pour :

- quitter Prédateur (1 séquence) ;
- rattraper et stopper Kaliméra ;
- revenir vers Prédateur ;
- réembarquer (1 séquence).

Le Jabo a une V.T.-L. de 45, une maniabilité de 5, il est armé de 3 canaondes (Valeur PdF/60 = 4D de dégâts). Son pilote a une Volonté de 8, il est pilote T.-L. 5. Les jets de poursuite lui sont favorables, il rattrape Kaliméra, tandis que Prédateur est bientôt hors de portée de Psychoperception... Le calcul d'initiative est pour lui : il tire donc le premier...

Il règle ses canaondes sur « Propulsion » afin d'arrêter le fuyard et tire. Il fait 7 à son jet de pilotage, ce qui donne 91, Kaliméra a 20 points d'écran et est donc touché sur 95 ou plus. C'est raté, les écrans interceptent la décharge.

Sybille Gimescot, la canonnière de Kaliméra, a une Habileté de 10, et 6 en compétence Armes lourdes, Kaliméra est armée de 2 fleurs de la mort (Valeur PdF/24 = 2D de dégâts). Le Jabo est aussi pourvu de 20 points d'écran. Sybille règle également ses armes sur « Propulsion », tire et fait 11 aux dés... Les écrans sont saturés et laissent passer la décharge. Les dégâts sont de 3 points: le nombre de points de Propulsion du Jabo est maintenant de 57. L'échange de tirs suivant ne lui est pas plus favorable, il reperd 8 points de Propulsion. Son nombre de points de Propulsion est maintenant de 49. En conséquence:

- Sa V.T.-L. tombe au maximum de la tranche des 50 points de Propulsion, c'est-à-dire 20 É.A.-L./h.
- Sa maniabilité n'est plus que de 2.

Ce qui revient à dire que, vu les excellentes pilote et canonnière de Kaliméra, le Transistel Corsaire devient supérieur au Jabo en combat tournoyant...

Comble de malchance pour les pirates, un troisième larron se met de la partie : Protecteur, un classe V de la division Nova, qui croisait à 200 É.A.-L. et accourt aux appels de Kaliméra...

ABORDAGE

Transmetteurs de matière

Les transmetteurs de matière sont constamment utilisables dans l'Espace. Dans le Triche-Lumière, quand la valeur de la distance tombe à 0, le transmetteur de matière permet d'envoyer toutes les séquences de combat, 500 kilos d'êtres vivants armés jusqu'aux dents. L'opérateur doit posséder sinon la précision totale (compétence Transmetteur au niveau 6), du moins la précision au mètre (Transmetteur 5). Dans ce dernier cas, il devra impérativement connaître la disposition du vaisseau adverse et envoyer sa « charge » dans un grand espace (cale vide, par exemple).

Exemple : c'est la fin. Les Chasseurs de Protecteur ont éliminé les Jabos de Prédateur, et ont stoppé le grand vaisseau pirate, aidés d'ailleurs par Sybille, la canonnière de Kaliméra.

Les deux transmetteurs de matière de Protecteur ont envoyé 10 Soldats de la division Intervention toutes les 3 minutes, Ils ont pris les fleurs de la mort et les ont mises hors d'état de nuire. Protecteur peut alors s'approcher et envoyer d'autres Soldats, de la division Nova, ceux-là, pour découper un trou au niveau de la passerelle. Préférant Cerbère à une mort certaine, les pirates se rendent...

Grappins

Quand la valeur de la distance devient -1, les mécaniciens peuvent lancer les grappins sous la compétence Energie. Cette opération est toujours PRECISE. Elle peut avoir lieu dans la même séquence de combat où le vaisseau s'est mis à portée des grappins.

Le pilote d'un vaisseau « agrippé » peut tenter de se libérer : il doit réussir, sur la Table de pilotage contre pilotage, un jet qui donne une valeur de + 3. La distance ne bouge alors pas, mais le poursuivi est libre. Les mécaniciens du poursuivant ne pourront refaire une tentative qu'après les jets de poursuite de la séquence de combat suivante. Si le poursuivi ne parvient pas à se libérer, la valeur de la distance diminuera automatiquement de 1 à chaque séquence de combat...

Armes classiques

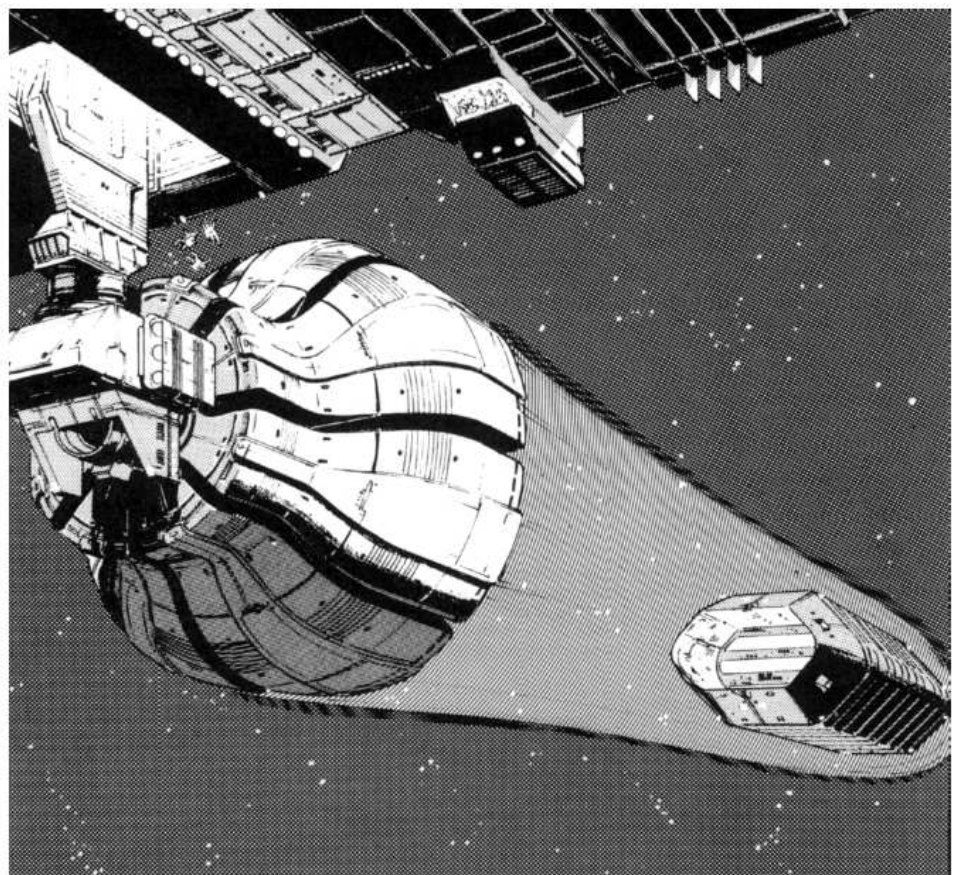
Quand la valeur de la distance devient -2, les champs de normalité des vaisseaux s'interpénètrent. Cela permet à des troupes d'assaut de se rendre d'un navire à l'autre, aux armes classiques, blaster, lasers etc... de fonctionner.

Une arme classique doit faire 100 points de dommages pour

percer dans une coque semi-énergétique un trou de la taille d'un homme en armure de combat. Lors du perçage, l'arme fait ses dommages maximaux à chaque séquence de combat.

Réparations de fortune

La réparation des points de Propulsion, de Coque ou de la puissance de feu est effectuée sous la compétence Moteurs Varlet. Une tentative par heure est autorisée. Les réparations faites par un Navyborg sont PROVISOIRES, et doivent être consolidées dans un chantier astrонаval.



7

LA PROPULSION LEHOUINE

Ursula Lehouine fut un Être comme il n'en existe qu'un ou deux par siècle dans l'histoire de l'Empire. Acolyte de l'Ordre de la Vertu démoniaque, enseigne Navyborg, Vendeuse diamantaire, cette humaine aux multiples talents ne se réalisa pleinement que chez les Teknos. Promue Architecte en un temps record, elle s'entoura des meilleurs éléments de sa profession et disparut dans la Galaxie.

Quinze ans plus tard, Ursula Lehouine reparut à bord d'un navire hyperluminique d'un type nouveau. Il était plus lent que les vaisseaux Varlet, certes, mais beaucoup plus gros que tout ce qu'il avait été possible de construire jusque-là. Arrivée sur Prima, elle remit solennellement à l'empereur l'énorme engin. Ensuite, elle embarqua avec son équipe de Teknos dans un Varlet qu'elle avait transporté dans les soutes de son « léviathan » du cosmos... ou elle se fit sauter.

Magister Rocannon, La Main droite du Triche-Lumière

Dès sa découverte, le secret de la propulsion Lehouine devint le mieux gardé de l'Empire. La possibilité de déplacer d'énormes vaisseaux à travers le Triche-Lumière donnait à qui le possédait le contrôle de la Galaxie. Après maintes délibérations au sein du Conseil suprême, une décision fut prise : Sa Majesté remit en grande pompe le secret d'Ursula Lehouine aux Navyborgs. Dans la confusion qui suivit la mort d'Ursula, la Loge Tekno se posant un peu abusivement en « entrepreneur commanditaire » obtint que lui soit attribué le bénéfice de cette découverte. Les Teknos voulurent faire d'Ursula l'équivalent de ce qu'avait été Rosalia Goutte-de-

Pluie pour les Navyborgs. Mais l'impact sur le public fut moindre. Malgré son caractère mélodramatique, l'histoire d'Ursula ne devint jamais une légende.

Les vaisseaux Lehouine à usage militaire sont affrétés par l'empereur qui en confie la gestion à l'Armée sous contrôle de la Guilde Navyborg. Les vaisseaux civils sont construits par la guilde Navyborg grâce aux fonds de compagnies interstellaires ou de personnes privées. La Guilde Navyborg leur en cède l'usage mais garde la propriété du navire. Chacune des grandes guildes possède quelques-uns de ces navires. Mais, bien sûr, la Hanse des Marchands est le principal client de la Guilde. Seule la Hanse peut faire face aux frais exorbitants

que représente le maintien d'une flotte complète en état de marche ; elle seule sait rentabiliser chaque voyage, grâce à sa connaissance des divers marchés de fret et de passagers. Presque toutes les lignes commerciales régulières utilisant des Lehouine appartiennent donc à la Hanse.

LES VAISSEAUX LEHOUINE

Un vaisseau Lehouine possède une masse minimale de 1 million de tonnes. C'est un parallélépipède plat à l'extrémité duquel est soudée une mystérieuse sphère scellée la salle des machines. Un Lehouine est extrêmement lent (3 E.A.-L./h), mais son autonomie est très grande, peut être infinie. Incapable d'approcher les systèmes stellaires, il est tributaire des grands ports orbitaux qui tournent au-delà des planètes les plus extérieures.

Lorsqu'il se déplace, un Lehouine laisse derrière lui une traînée de noirceur appelée la « veuve ». Elle le suit sur une distance de cent fois sa longueur. Traverser la veuve d'un Lehouine entraîne la

destruction pour tout vaisseau, quel que soit son type d'écrans...

Un Lehouine se décompose en deux parties qui ne communiquent pas : un vaste parallélépipède accessible à tous, et une sphère dont l'accès est exclusivement réservé à un petit nombre de membres d'équipage.

La partie réservée

Cette sphère est l'un des plus grands secrets de l'Empire. Insondable ou presque, les rares fous ayant tenté de le percer ont échoué ou sont morts. Lorsqu'ils ne s'offusquent pas d'avoir été soupçonnés d'essai de violation des secrets de l'Empire, les Prêtres de haut rang laissent entendre que cet endroit « dérange les pouvoirs PSI ».

On sait seulement qu'une extraordinaire source d'énergie y trouve sa place. Des champs de force titanesques se déploient dans les sphères Lehouine... Elles ne sont ouvertes que tous les trois ans environ. Pourvu à

l'occasion de son seul équipage Navyborg, le vaisseau se rend dans l'un des systèmes stellaires réservés à la fabrication des Lehouine. On peut croire que la source d'énergie des moteurs y est révisée ou remplacée. Selon certains auteurs cependant, cette escale obligatoire serait liée davantage à la nécessité de relever les Ingénieurs mécaniciens qu'à des contraintes techniques.

La partie publique

Sur les grand paquebots à vocation essentiellement civile, la partie ouverte au public est généralement d'un luxe inouï. Les faces extérieures sont isolées du vide par des champs de force. Elles sont décorées de parcs, de forêts et de plans d'eau. Les ingénieurs paysagistes reconstituent les écosystèmes de mondes existants ou bien complètement imaginaires. Le passager a l'impression de marcher dans des prés ouverts sur l'Espace ou le

A lire par le Maître de Jeu uniquement

Comment Ursula Lehouine découvrit-elle le secret ? Sûrement pas par hasard, ce n'était pas son genre. Elle avait son idée. Elle n'en avait parlé à personne de peur d'être prise pour une folle. Lorsqu'elle et son équipe furent suffisamment éloignés de l'Empire, ils s'approchèrent du trou noir. Ils y firent tomber « quelque chose » et observèrent. Cinq ans plus tard, ils pouvaient créer et emprisonner une de ces abominations au moyen de champs de force. L'équipe menée par Ursula travailla et fit d'énormes progrès.

Plus le trou noir était grand, plus il donnait prise à leur filet. Cinq ans de plus, et ils savaient utiliser ces forces pour passer dans le Triche-Lumière. Faire un navire ne fut qu'un jeu. Ils revinrent faire don de leur découverte à l'empereur et se suicidèrent. L'enfer vaincu, qu'attendre de plus de la vie ? Tel est le secret de la propulsion Lehouine: un trou noir emprisonné dans un réseau de champs de force.

Les Ingénieurs mécaniciens navyborgs enfermés dans les salles des machines sont une vingtaine. Ils sont toujours de la même race, et l'équilibre des sexes est rigoureusement respecté, lorsque le problème se pose. Ils sont relevés tous les trois ans lors d'escalades dans des mondes exclusivement navyborgs où sont fabriqués et entretenus les Lehouine.

Leurs demeures sont construites dans un parc qui occupe 50 % de la surface intérieure de la sphère contenant les propulseurs. La luminosité de l'air simule le rythme des journées. Comme un œil brûlé, un soleil noir luit au-dessus de leurs têtes. Ces Navyborgs confinés disposent d'instruments de navigation pour savoir où leur navire est situé dans l'Espace. Ils n'ont évidemment aucun problème dans le Triche-Lumière, grâce à la Psycho-perception. Ils peuvent recevoir des ordres de la passerelle, mais envoient toujours les mêmes messages secs et stéréotypés: « Machines parées », « Puissance nominale disponible », « Gagner d'urgence un monde habité » ou « Evacuez le navire ».

Leur conditionnement au secret confine à la paranoïa ; toute tentative d'ouverture par effraction du bloc moteur entraîne chez eux une pulsion suicidaire : ils coupent le champ de forces, le navire est absorbé par le trou noir. Un bref instant encore brille une étoile fugitive, puis plus rien.

Triche-Lumière.

L'intérieur du vaisseau est occupé tout d'abord par la soute qui contient la cargaison et des vaisseaux Varlet à usage multiple. Autour de cette soute, d'autres jardins, des salles de spectacle, des salons de rencontres jouxtent les cabines, suites ou palais des voyageurs et les appartements de l'équipage..., la liste de possibilités offertes aux voyageurs s'allonge à l'infini.

Sur les navires militaires, le confort, bien qu'important, reste subordonné aux nécessités de la guerre. Les parcs externes sont

des terrains d'entraînement pour les troupes. A peu près n'importe quel champ de bataille peut y être reconstitué. Les Soldats peuvent donc s'habituer aux conditions de la planète où un combat les attend.

Dans la soute, de nombreux vaisseaux militaires Varlet sont tenus prêts à prendre leur vol pour des missions de protection ou de débarquement. Des dizaines de transmetteurs de matière attendent d'envoyer des milliers d'Êtres à l'abordage de navires ennemis ou sur des mondes rebelles. A perte de vue, des couloirs s'ouvrent sur des

casernements, des salles de repos, des gymnases, des simulateurs de combat... Certaines zones sont interdites à l'emplacement où sont détenues les armes ultimes de l'Empire galactique : bombes à antimatière, cassemondes et plus rarement déploseur Nova... L'armement extérieur du vaisseau est plus classiquement constitué de fleurs de la mort permises par de nombreuses installations Varlet spéciales.

CONSTRUCTION D'UN LEHOINE

Les mondes où sont fabriqués les Lehouine sont exclusivement fréquentés par les Navyborgs accrédités. Tout navire qui s'en approche à moins de 50 E.A.-L. se voit infliger un coup de semonce. S'il ne répond pas aux demandes d'explications dans les dix secondes, il est impitoyablement abattu. Quelques navires en difficulté ont légitimement pu obtenir un droit d'asile. Leurs équipages se sont retrouvés courtoisement enfermés dans les confortables cabines d'un Lehouine. Ils ont pu remarquer que leur vaisseau était pris en charge par le même Lehouine avant de subir l'absorption d'un médicament sensé soigner la maladie du vol hyperluminique. Leur Psychoperception neutralisée, ils ont été déposés peu de temps après avec vaisseau, armes et bagages sur un monde civilisé.

La masse d'un Lehouine est au moins égale à 1 million de tonnes. Théoriquement, aucune limite supérieure ne s'impose. Pratiquement, on dépasse rarement les 10 millions de tonnes. Le plus gros Lehouine jamais construit, *Divine Endurance*, a

une masse de 100 millions de tonnes. Conçu pour l'expédition Andromède, il est parti en 11490. Le quart de la masse d'un navire est consacré au mystérieux « Propulseur à rayons stellaires ». La vitesse de ces vaisseaux avoisine invariablement 3 E.A.-L./h.

Les règles de construction d'un vaisseau Lehouine sont très proches de celles des Varlet, avec quelques exceptions.

Caractéristiques des vaisseaux Lehouine

Classe : chaque Lehouine étant unique, la notion de classe n'est pas appliquée.

Masse : elle est ce que désire le constructeur.

Coque : les points de Coque sont égaux à : **Masse / 100**

V.T.-L. : environ 3 E.A.-L./h. Vitesse standard des Lehouine.

Potentiel : il est égal aux 3/4 de la masse, en tonnes.

Coefficient : il n'a pas lieu d'être.

Vitesse Espace : 10 000 km/seconde.

Maniabilité : elle est égale à 0.

Autonomie : théoriquement illimitée, restreinte dans les faits par la nécessité de changer les Ingénieurs mécaniciens.

Confort disponible : type 5 uniquement.

Équipage :

- Un pilote pour 100 000 tonnes de masse.
- Nombre de mécaniciens inconnu.
- Un artilleur par batterie de fleurs de la mort.
- Nombre de gestionnaires : suivant besoins.
- Un Navyborg dominant la spécialité « Propulsion et systèmes internes » pour 10 000 tonnes de masse, pour l'entretien des systèmes de maintien de vie, etc.

Passagers maxi : 1/10 de la masse.

Rentabilité : Une É.A.-L. coûte :

$$((M/10 + (5 \text{ Crédits} \times N \times 5) + (1 \text{ Crédit} \times C))$$

où M/10 est le dixième de la masse.

5 Crédits est un coefficient.

N = nombre de passagers maxi.

5 = type de confort (standard 5 pour les Lehouine).

C = cargaison maxi.

- Prix d'un billet passager à bord = **30 Crédits x par année-lumière**

- Prix d'un billet « en hibernation » = **10 Crédits x par année-lumière**

- Prix du transport d'une tonne de fret = **2 Crédits / année-lumière**

Informatique, Navires auxiliaires, Cale : idem Varlet.

Tonnage pour 10 points d'Écran : 1/20 de la masse. Max. 50 points.

Armement : une fleur de la mort pour 2 000 tonnes de masse. Cela est dû à des contraintes liées aux installations Varlet spéciales. La masse de l'arme reste bien sûr de 50 tonnes.

