3

LE GRAND UNIVERS

Las de devoir constamment remettre en cause leurs schémas décrivant le Monde au fil des nouvelles découvertes, les scientifiques ont créé la notion de « Grand Univers » employée aussi bien par les astrophysiciens que par les mystiques.

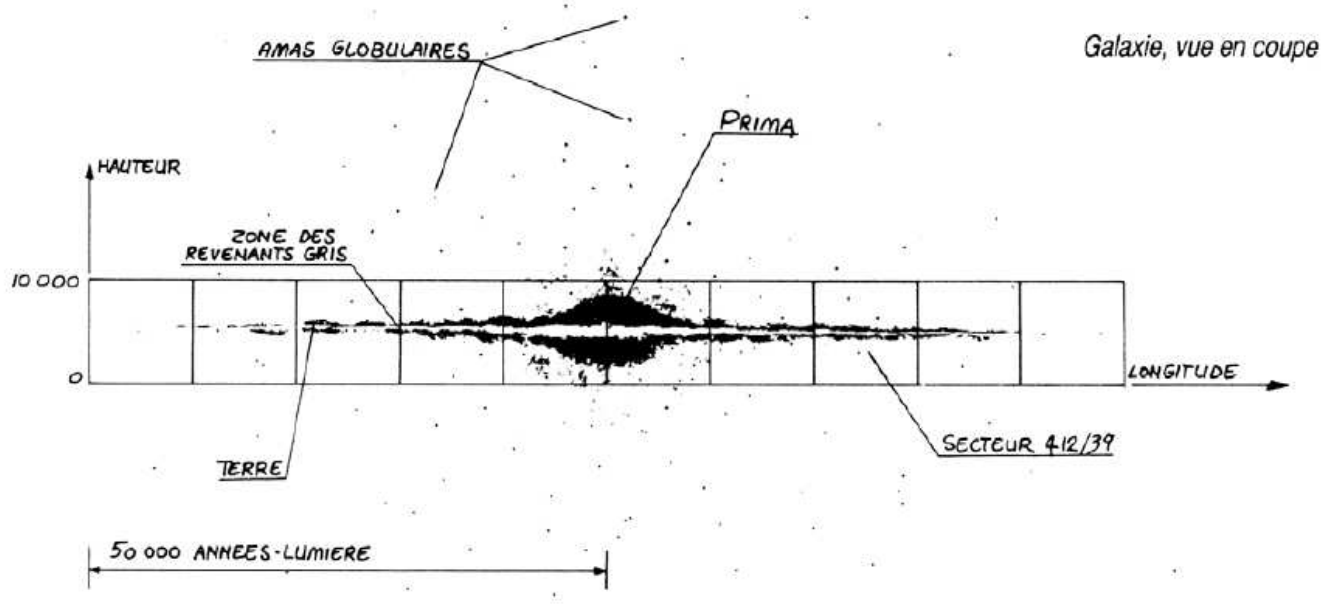
Arthur Zoynbee, Prolégomènes à une modélisation de l'univers connu

Le « Grand Univers » relie dans une même notion l'espace-temps perceptible par les sens à d'autres dimensions révélées par la recherche scientifique ou théologique. Tout ce qui touche de près ou de loin à la Création trouve sa place dans le Grand Univers.

On représente le Grand Univers comme une succession de dimensions, se superposant par couches de nature similaires quoique légèrement différentes les unes des autres. On pourrait faire une comparaison avec le pétrole où stagnent les huiles les plus lourdes, recouvertes d'huiles plus légères en couches bien repérables jusqu'à ce que l'on arrive aux essences volatiles...

A l'heure actuelle, cinq dimensions sont connues. La plus « lourde », la plus « dense » est l'Espace que nos sens perçoivent « naturellement ». Ensuite vient la dimension appelée en argot de navyborg le « Triche-Lumière ». Puis une mystérieuse dimension dénommée « astrale » par où transitent ceux qui empruntent les transmetteurs de matière. Encore au-dessus, la dimension dénommée « éthérale » où agit le fluide mystérieux des pouvoirs PSI.

La couche la plus impalpable, dont les savants commencent à peine à concevoir la nature, est le temps, bien plus complexe que ne le pensaient les anciens... Le nombre des dimensions du Grand Univers est probablement infini, chacune transcendant l'autre...



L'ESPACE

Quelques notions astronomiques banales suffisent à comprendre l'environnement de l'Empire galactique. Pourtant, seule une infime minorité de voyageurs a une conscience claire de la solitude de ces îlots de civilisation parmi l'immensité du vide intersidéral…

Radu Van Cleef, Une poignée de pionniers

La Voie lactée, notre galaxie, a la forme d'une galette de 100 000 années-lumière (A.-L.) de diamètre. Son épaisseur moyenne est de 1 300 A.-L. Son centre renflé forme une sphère de 5 500 A.-L. de diamètre.

La Galaxie

La Galaxie compte 100 milliards d'étoiles, qui sont pour la plupart regroupées dans ce renflement, et dans deux spires concentriques faisant un tour et demi sur elles-mêmes : le « bras d'Orion » et le « bras du Sagittaire ».

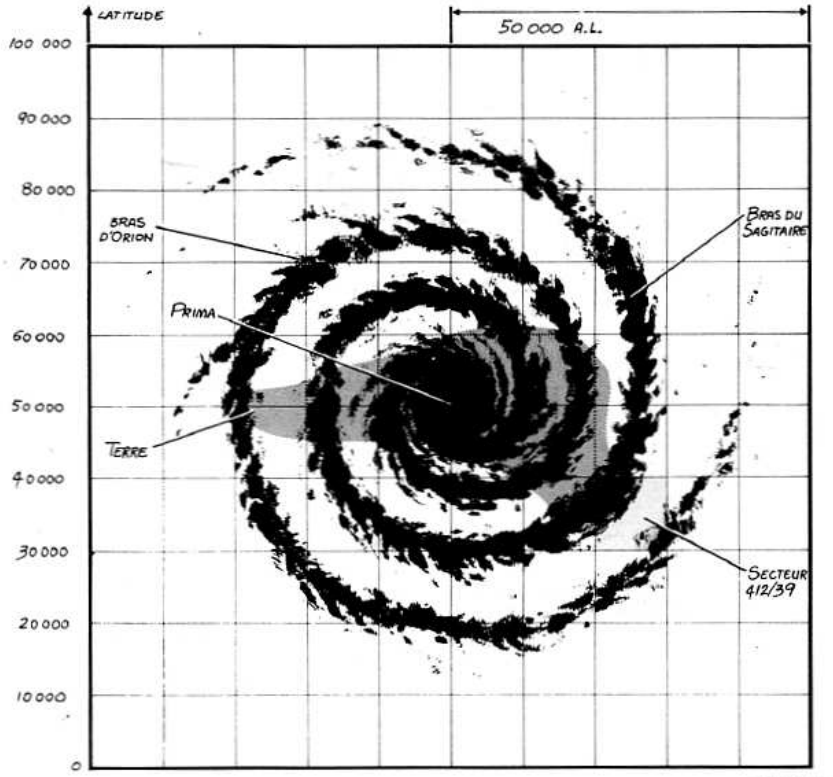
La Voie lactée baigne à l'intérieur d'une sphère irrégulière de quelque 50 000 A.-L. de diamètre, où flottent d'anciennes étoiles et quelques amas globulaires, des rassemblements d'une centaine de millions d'étoiles, d'un diamètre moyen de 100 A.-L.

Plus loin, à 150 000 A.-L. du centre de la Voie lactée, orbite le Grand Nuage de Magellan avec ses 15 milliards d'étoiles. A 250 000 A.-L., le Petit Nuage de Magellan ne compte que 5 milliards d'étoiles. Ce sont en eux-mêmes de petites galaxies. Outre ces « nuages », on compte neuf micro-galaxies satellites de la Voie lactée.

Un océan de vide de 2 200 000 A.-L. sépare notre galaxie de sa grande sœur M31, la galaxie d'Andromède. Celle-ci, escortée elle-même de galaxies naines, forme avec la Voie lactée le « Groupe local ».

Car il n'est pas seul : de nombreux groupes semblables existent... Les savants pensent que l'Espace compte 100 milliards de galaxies : autant que la Voie lactée compte d'étoiles...

Les étoiles peuvent être simples (25 *%),* doubles (35 *%),* triples (20 %), quadruples (10 *%)* ou même quintuples (7 *%)* ou sextuples (3 %). Les planètes gravitent le plus souvent autour des étoiles simples. Mais, dans la pratique, on en trouve autour de chaque type de système.



Galaxie, spirale

L'Empire

Et l'Empire dans tout cela ? Il n'occupe que 25 % de la Voie lactée, dont il ne contrôle effectivement que 0,03 % le cube de 1 500A.-L. de côté qui entoure Prima... Ce genre d'information, classé « Domaine réservé » voici 20 siècles en raison de son caractère « démoralisant », reste peu connu du public. L'Empire galactique compte en tout 25 000 systèmes habités, soit 1 % des systèmes habitables qu'il inclut...

Un système stellaire est dit « habitable » lorsqu'il comporte au moins une planète où il est possible de vivre au moins 50 % du temps sans système d'assistance lourd (casemates climatisées, scaphandres spatiaux, etc.). Le nombre de systèmes habitables est de 1 pour 100 000. Ils dépendent d'une étoile simple dans 95 %

des cas, double dans 4.9 %, triple dans 0.1 %. Il en existe même certains dont les soleils sont plus nombreux encore. On remarquera que plus le nombre de systèmes habitables d'un secteur est faible, plus leur taux d'occupation est grand... L'Empire a établi quelques colonies dans des amas globulaires proches.

Deux expéditions sont parties en 11421 vers les Nuages de Magellan. Celle du Grand Nuage est revenue en 11498. Celle du Petit Nuage n'a pas redonné signe de vie, ce qui est normal son retour n'est prévu qu'en 11510... Une troisième expédition est partie vers la galaxie d'Andromède en 11490. On prévoit son arrivée aux alentours de 11575, et son retour... vers 11760.

Les Lignes de coordonnées galactiques (ou Coordonnées)

La découverte du vol hyperluminique rendit nécessaire la création d'un système de navigation simple et fiable. Le plus logique était de créer un système de référence à trois dimensions à partir d'un point origine. La galaxie fut donc « enchâssée » dans un parallélépipède de lignes de coordonnées. La base de ce parallélépipède est un carré de 100 000 A.-L. de côté. Sa hauteur est de 10 000 A.-L. Il n'est pas centré sur le milieu exact de la galaxie, mais sur Prima. La position de chaque étoile est donnée à une A.-L. près par sa LONGITUDE (L), sa LATITUDE (l) et sa HAUTEUR (H). Le point d'origine des coordonnées est situé à l'un des coins du parallélépipède. Les coordonnées de Prima sont donc L :50 000 l :50 000 H :5 000 (cf. fig. 1).

Un secteur galactique n'a pas de taille définitivement fixée. Il est représenté par une carte en

Distance entre étoiles

A) Règle de base pour des questions de simplicité, on considérera que la Galaxie n'a que deux dimensions. On ne tient pas compte des chiffres indiquant la HAUTEUR de l'étoile. La mesure est directe, par utilisation d'une règle graduée.

B) Règle avancée Le système de calcul des distances en trois dimensions est relativement simple, mais met en jeu des chiffres très élevés, aussi l'emploi d'une calculatrice possédant les puissances de 10 est-il conseillé.

La formule est la suivante:

$D = \text{Racine carrée de } [(L_1 - L_2)^2 + (l_1 - l_2)^2 + (H_1 - H_2)^2]$

où D = Distance entre les deux points.
= Longitude du point de départ.
L_2 = Longitude du point d'arrivée.
= Latitude du point de départ.
l_2 = Latitude du point d'arrivée.
H = Hauteur du point de départ.
H_2 = Hauteur du point d'arrivée.

Exemple:

Un vaisseau Lehouine entreprend un long voyage qui va le conduire de Prima à Hugo, dans le secteur de Lavorovna.

Coordonnées de Prima: L : 50 000 ; l : 50 000 ; H : 5 000.

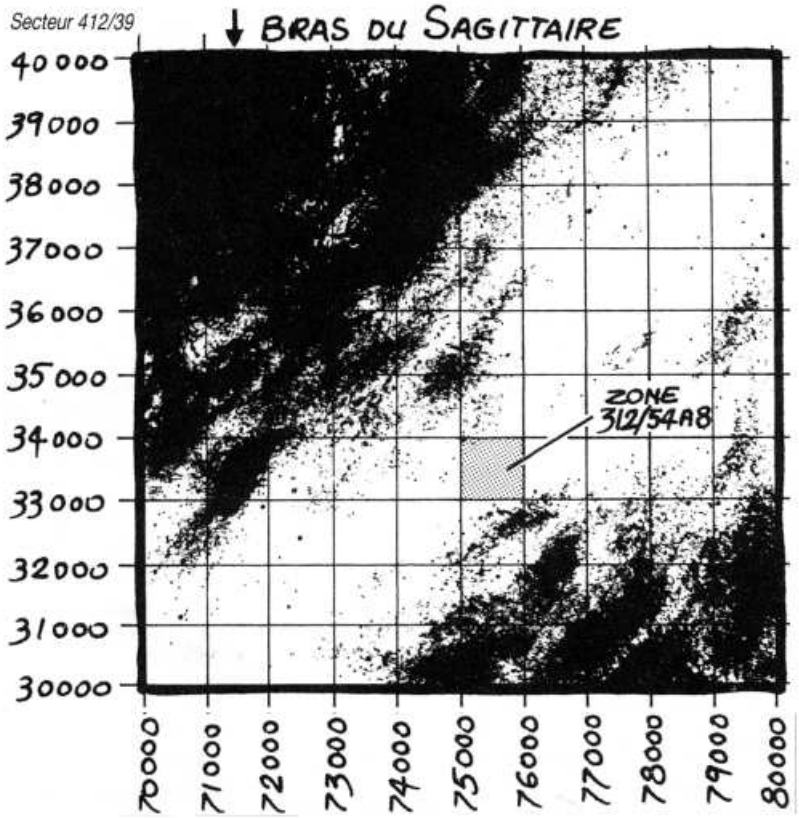
Coordonnées de Hugo: L : 82 101 ; l : 43 223 ; H : 4 318.

La distance à parcourir est:

Racine carrée de:

$[(50\,000 - 82\,101)^2 + (50\,000 - 43\,223)^2 + (5\,000 - 4\,318)^2]$

La distance à parcourir est donc égale à 32 815,55 A. -L. (1 an et 3 mois de voyage pour un navire de ce type).



deux dimensions dont l'échelle est fonction de la densité des mondes habités. Dans le poste de pilotage des vaisseaux Lehouine, on trouve souvent une représentation holographique TriD de l'environnement immédiat du vaisseau. Dans les vaisseaux plus petits, on utilise plutôt les reproductions en deux dimensions fournies par les bases de données. Y sont indiqués :

- les étoiles entourées de mondes habités
- les points de repère interdimensionnels (trous noirs, étoiles à neutrons, Reflets, voir p. 45)
- les « lignes de coordonnées galactiques », qui définissent la position de chaque étoile dans la Voie lactée, ainsi que l'échelle des distances.

L'échelle la plus utilisée pour ces cartes est de 1 mm pour 1 A.-L. Notons qu'une carte de la Galaxie à cette échelle couvrirait une surface de 10 000 m^2.

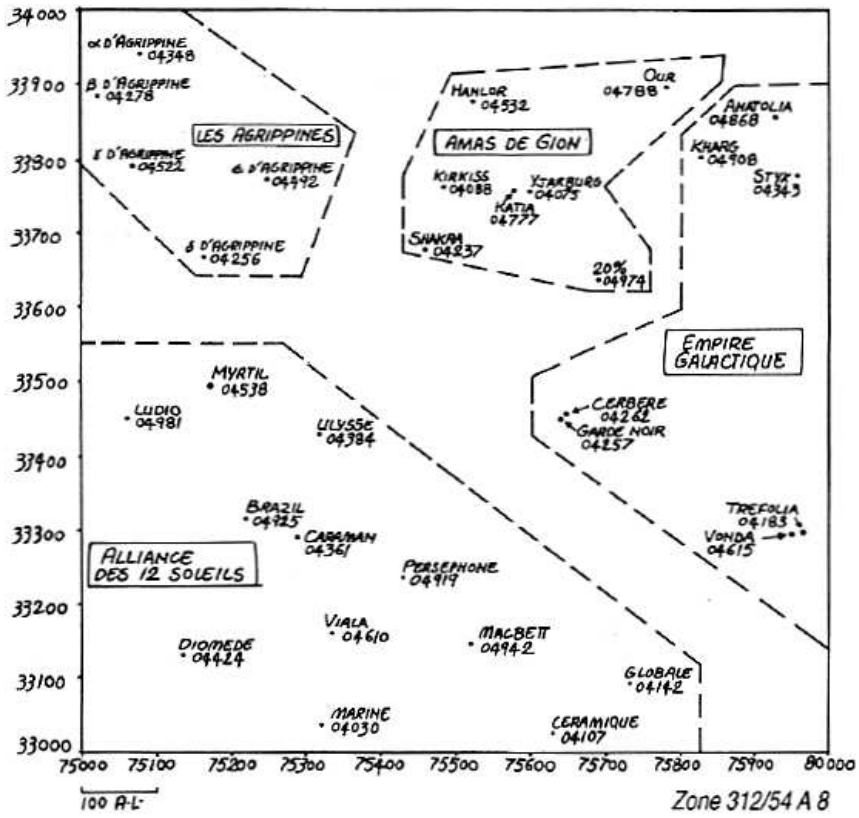
On trouve des secteurs à forte densité dans le renflement central de la Galaxie ou au centre des amas globulaires extragalactiques. La distance moyenne qui sépare deux étoiles est alors de 2 A.-L. La distance moyenne entre deux systèmes habités est environ de 20 A.-L.

Les secteurs de moyenne densité sont dans les bras de la Galaxie, ou sur le pourtour du renflement central. La distance moyenne qui sépare deux systèmes stellaires y est de 4 à 5 A.-L. La distance moyenne entre deux systèmes habités, de 40 à 50 A.-L.

Des secteurs à faible densité se situent entre les bras galactiques, ou sur la bordure, frontière entre les étoiles et le vide... La distance moyenne qui sépare deux systèmes stellaires est de 10 A.-L. ou plus... La distance moyenne entre deux systèmes habités est très variable.

Secteur 412/39 Zone 312/54 A 8

NOM	NT	LONG.	LAT.	HAUT.	ENTITE POLITIQUE
Anatolia	NT6	75 929	33 853	4 868	Empire galactique
alpha d'Agrippine	NT5	75 079	33 937	4 348	Les Agrippines
Brazil	NT4	75 221	33 316	4 925	Alliance des 12 Soleils
béta d'Agrippine	NT4	75 024	33 884	4 278	Les Agrippines
Caraman	NT4	75 290	33 290	4 361	Alliance des 12 Soleils
Céramique	NT1	75 632	33 023	4 107	Alliance des 12 Soleils
Cerbère	NT2	75 652	33 457	4 262	Empire galactique
gamma d'Agrippine	NT4	75 071	33 786	4 522	Les Agrippines
Diomède	NT5	75 136	33 130	4 424	Alliance des 12 Soleils
delta d'Agrippine	NT5	75 163	33 666	4 256	Les Agrippines
epsilon d'Agrippine	NT4	75 249	33 772	4 492	Les Agrippines
Garde noir		75 645	33 451	4 257	Trou noir, Reflet
Globale	NT2	75 736	33 090	4 142	Alliance des 12 Soleils
Hanlor	NT3	75 523	33 873	4 532	Amas de Gion
Katia	NT4	75 581	33 753	4 777	Amas de Gion
Kharg	NT5	75 831	33 799	4 908	Empire galactique
Kirkiss	NT3	75 484	33 758	4 088	Amas de Gion
Ludio	NT2	75 061	33 452	4 981	Alliance des 12 Soleils
Macbett	NT6	75 519	33 146	4 942	Alliance des 12 Soleils
Marine	NT2	75 318	33 033	4 030	Alliance des 12 Soleils
Myrtil	NT3	75 173	33 495	4 538	Alliance des 12 Soleils
Our	NT4	75 786	33 895	4 788	Amas de Gion
Perséphone	NT3	75 429	33 235	4 919	Alliance des 12 Soleils
Shakra	NT4	75 462	33 674	4 237	Amas de Gion
Styx	NT6	75 962	33 776	4 343	Empire galactique
Tréfolia	NT6	75 966	33 297	4 183	Empire galactique
Ulysse	NT2	75 322	33 431	4 384	Alliance des 12 Soleils
Viala	NT6	75 336	33 159	4 610	Alliance des 12 Soleils
Vonda	NT6	75 950	33 293	4 615	Empire galactique
Yjaburg	NT4	75 602	33 757	4 075	Amas de Gion
20 %	NT3	75 694	33 635	4 974	Amas de Gion



LE TRICHE-LUMIÈRE

Dans les derniers jours de l'année 7494, un clone de sexe féminin vola un prototype de barge. Il était équipé du moteur de Jonas Varlet, que l'on n'avait jamais réussi à mettre au point. C'était le moyen le plus spectaculaire trouvé par Rosalia pour mettre fin à ses jours...

Dédaignant les complexes dispositifs automatiques, elle fit se déhaler l'engin en le pilotant à la main. Sourde aux appels furieux de ceux qui la traitaient comme un outil devenu inutile et encombrant, elle mit sous tension les mystérieux équipements qui allaient causer sa mort.

Le vaisseau disparut sous le nez de la navette de police que l'on avait envoyé à sa poursuite. Mais, à la différence des centaines d'engins automatiques équipés du même moteur Varlet qui l'avaient précédée, la barge pilotée par Rosalia ne fut pas détruite dans les secondes qui suivirent. Les observatoires guettèrent en vain l'intense luminosité habituelle, signe de son retour catastrophique dans l'Espace...

Extrait de La Légende de Rosalia Goutte-de-Pluie

La dimension appelée familièrement « Triche-Lumière » fut découverte presque par hasard au moment de la mise au point d'un moteur qui devait dépasser la vitesse de la lumière. Une telle vitesse pour un objet quelconque de notre univers le fait automatiquement passer dans un plan supérieur du Grand Univers.

La découverte de ce plan, nommé par les savants « surdimension kinesthétique psychoperceptible », ouvrit aux hommes la route des étoiles. Le passage d'un vaisseau à travers les routes inexplorées de ce nouvel espace permettait de franchir en peu de temps des distances que la lumière mettait des années à parcourir dans l'espace normal. D'où son surnom de « Triche-Lumière », popularisé par les Navyborgs. La surdimension kinesthésique, ou Triche-Lumière, compte trois dimensions courbées autour d'une quatrième le temps. Dans le Triche-Lumière, l'écoulement du temps est normal à trois secondes près par an.

Pour le reste, le Triche-Lumière est radicalement différent de l'espace normal. *Aucun système automatique d'acquisition de données ne fonctionne dans le Triche-Lumière* ! Braqués vers l'extérieur, les caméras NT3 comme les cubes TriD NT6 n'enregistrent rien au-delà d'un « champ de normalité » engendré par les moteurs. Capteurs de rayonnements infrarouges ou ultraviolets, enregistreurs de rayons X, gamma ou simplement lumineux, détecteurs de champs de gravité, tous les appareillages sophistiqués conçus par l'homme pour mesurer son environnement restent inertes. Les radars se perdent dans l'Inconnaissable. Les navires des étoiles demeurent aveugles et sourds dans le Triche-Lumière. Aucun engin automatique ne peut y évoluer plus de quelques secondes sans sortir des Routes et se désintégrer en regagnant

Expérience du Triche-Lumière

Pour connaître l'Expérience du Triche-Lumière d'un P.J. qui commence ses aventures, il faut effectuer une opération supplémentaire à la fin de la création du personnage.

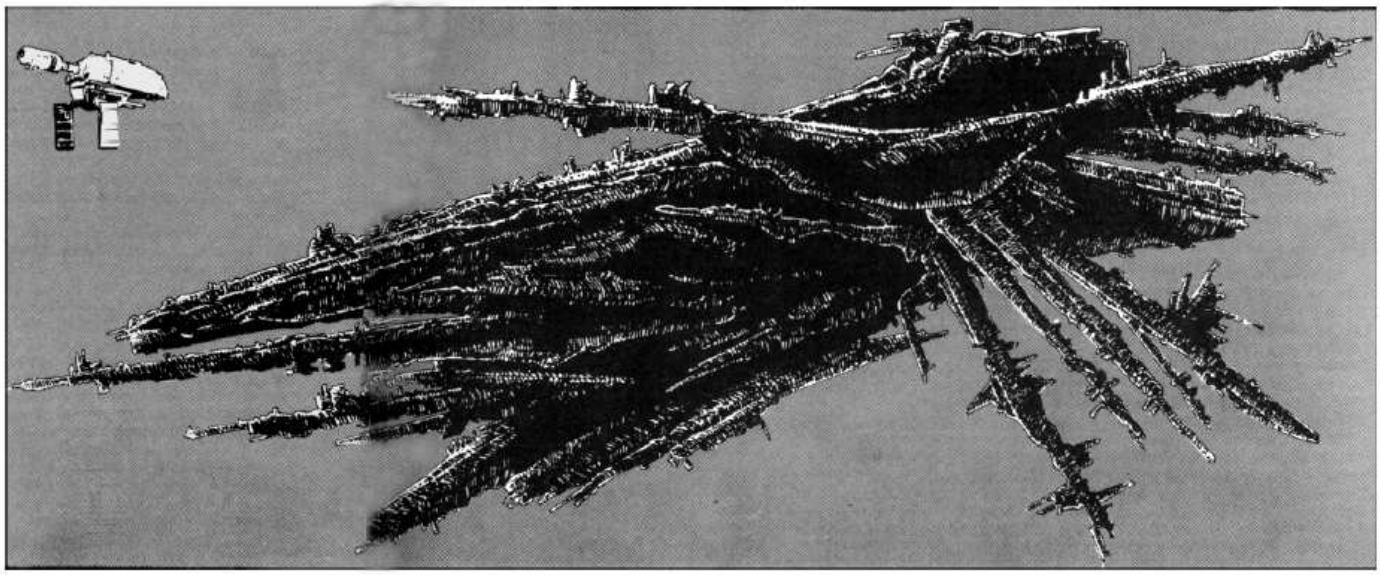
Les Navyborgs et Soldats de la division Nova lancent ***deux dés.*** Les P.J. qui ne sont pas Navyborgs lancent ***un seul dé.***

L'Expérience ne dépassera jamais 12, et en aucun cas, elle ne diminuera. Au même titre que les points de Guilde, le M.J. attribue 0,1 ou 2 points d'Expérience aux P.J. à la fin de chaque aventure, ou pendant l'aventure si un très long voyage dans le Triche-Lumière est effectué.

1 an de voyage dans le Triche-Lumière ≅ 1 point d'Expérience.
Le M.J. est libre de modifier cette règle s'il le désire.

l'Espace normal.

Par contre, un Être vivant et intelligent possède les moyens d'appréhender le Triche-Lumière. Sa vue, son ouïe, son toucher, son odorat ou son goût lui apportent des informations partielles, contradictoires ou même parfois démentes, subjectives toujours ! Par l'Expérience, l'Être finit par s'accommoder d'un spectacle pour lequel tous ses systèmes de référence font défaut. A force de recouper les témoignages, on a pu repérer des constantes dans les données subjectives Perçues par chacun. Petit à petit se sont élaborés des termes pour désigner les phénomènes observés.



Vaisseau à propulsion Varlet en vol Triche-Lumière s'approchant dangereusement d'une Cathédrale.

LA PSYCHOPERCEPTION

Elle vivait! Le moteur de Varlet émettait bien des vibrations de mauvais augure, mais il paraissait tenir le choc, pour le moment. Mais la paroi n'était plus opaque, un peu comme si le Tri-Fibranne s'effilochait.

Au-delà, Rosalia découvrait un brouillard lumineux, presque iridescent. Et ce brouillard semblait refluer par vagues, comme s'il se levait. Maintenant, par-delà la coque complètement transparente, Rosalia «Percevait ».

De grandes formes arachnéennes pulsaient comme des cœurs. Sous elle, une tenture moirée à la trame dense se déroulait presque à perte de vue. Un moment, deux flèches venant d'en haut passèrent sur sa droite, infiniment plus rapides qu'elle. Devant le vaisseau se déroulait une ligne lumineuse qui, croisant et recroisant d'autres lignes, se perdait au-delà de sa Psychoperception en un réseau serré. Cela ressemblait à une « Route » qu'elle aurait suivie depuis son intrusion dans ce monde inconnu. Mais insensiblement le vaisseau se déportait de cette Route ! Ses mains agrippèrent les commandes.

Extrait de La Légende de Rosalia Goutte-de-Pluie

Tout Être vivant et intelligent possède la Psychoperception. Ce terme vague englobe tous les moyens par lesquels un Etre se représente ce qui existe dans le Triche-Lumière.

L'unité de distance utilisée dans le Triche-Lumière est l'Equivalent Année-Lumière, ou E.A.-L. La Psychoperception la plus grande qu'un Etre (Humain ou E.T.) peut atteindre est 36 E.A.-L.

Différente des sens traditionnels et des talents PSI, la Psychoperception n'est cependant pas sans rappeler les uns et les autres.

La Psychoperception est scientifiquement mesurable, mais son aspect subjectif lui donne un caractère ésotérique. La Psychoperception se traduit tout d'abord comme l'extension d'un sens privilégié par l'être (en général la vue pour les humains).

Les « visuels » (cas le plus fréquent) décrivent le Triche-Lumière en termes visuels et colorés sans se faire comprendre des auditifs qui, eux, « entendent » des vibrations musicales, mélodieuses ou non. Plus rares, les « olfactifs » et les « gustatifs » se dirigent par le flair ou le goût. Rarissimes sont les « sensoriels » qui perçoivent le Triche-Lumière comme un terrain tangible où les guident douceur et rugosité. C'est le cas pour les Panzanopèdes, par exemple.

Au bout d'un certain laps de temps, différent selon la Volonté de l'Etre, un autre sens est affecté, puis un autre encore. Au stade ultime de la Psycho-perception, l'Etre devient totalement libéré de ses sens.

Ainsi, Sellos Rosa Djaffir. le vieux Navyborg aveugle et sourd, Percevait le Triche-Lumière jusqu'à 36 Equivalents années-lumière (E.A.-L.). Il y dirigeait son Lehouine avec une maestria ahurissante, évitant tous les pièges. Sellos réussit même, dit-on, la traversée de quinze « Cathédrales », record historique !

Le champ de normalité

Autour du bloc des moteurs s'établit un « champ de normalité ». C'est un volume d'espace normal engendré par les moteurs Varlet et Lehouine. Les règles de la physique normale s'y appliquent. Ainsi, on ne peut savoir ce qui se déroule dans la portion de Triche-Lumière qui coexiste avec un autre vaisseau : la Psychoperception est stoppée par son champ de normalité.

Tout le vaisseau est inclus dans ce champ qui se prolonge de 3 à 4 mètre au-delà de la coque. Toute matière (objet ou Être) projetée au-delà du champ ne peut espérer se maintenir dans le Triche-Lumière. Elle réintègre brutalement l'Espace... sous forme de lumière, hélas !

L'univers du vaisseau, contenu dans le champ, semble exister indépendamment. A condition de se concentrer sur lui. Sinon Triche-Lumière et champ de normalité s'interpénètrent. Ainsi,

La **distance de Psychoperception** d'un Etre est donnée par la formule :

D = HAB **+** VOL **+** EXP

où D = Distance de Psychoperception en E.A.-L.
HAB = Habileté.
VOL = Volonté.
EXP = Expérience, en années passées à naviguer.

le barman du *Tycho III* voit-il son bar et les clients dans le salon, tandis que l'homme accoudé au bar, perdu dans ses pensées, ne verra que son tabouret et son verre sur fond (grandiose !) de Triche-Lumière. Ce n'est qu'au moment de renouveler sa consommation qu'il Percevra le barman. De même, un Être enfermé à fond de cale ne saura rien de ce qui se passe à bord, mais Percevra le parcours du navire. A moins d'être drogué.

La maladie du vol hyperluminique

La présence de Triche-Lumière est si écrasante que les Êtres de toutes races éprouvent le besoin d'y échapper ne serait-ce qu'un moment au cours d'un long voyage. Le problème ne se pose pas pour les petits vaisseaux, qui, de faible autonomie, n'effectuent que de brèves incursions dans le Triche-Lumière. Mais lors des vols au long cours, après quelques heures, le besoin se fait sentir d'un retour à une perception normale.

Un gros effort de Volonté doit être accompli. Après quelques minutes de concentration, les parois du vaisseau réapparaissent, les amis ne semblent plus flotter au-dessus d'un sol de verre, et il est de nouveau possible d'écouter de la musique en paix.

Malheureusement, certains Etres s'avèrent incapables d'échapper à la Psychoperception et sont alors victimes de malaises, d'hallucinations, contre lesquels somnifères et neuroleptiques classiques sont impuissants. Si le phénomène persiste, il peut conduire à la folie furieuse puis à la mort.

Les médicaments destinés à soigner ce mal sont très spécifiques. Ils sont extrêmement chers, mais leur coût est toujours pris en charge par la compagnie de transport. Aucun supplément sur le prix du billet n'est donc exigible du malade.

Au bout d'un nombre d'heures de vol égal à sa Volonté, le voyageur doit revenir à une perception normale pendant 1 heure.

S'il manque à le faire, le P.J. commence par retirer 1 point à sa Volonté. Puis il tente un jet à 3 dés sous sa Volonté assortie de son niveau d'Expérience.

- Si le jet est réussi, le PJ. dispose d'une heure de grâce, au bout de laquelle on recommence la procédure.

- Si le jet échoue, le P.J. est victime d'hallucinations et de nausées qui le rendent incapable de toute activité.

On imagine aisément les conséquences dramatiques qu'un échec peut faire courir à un membre d'équipage que sa tâche oblige à rester trop longtemps en Psychoperception...

Les malaises cessent dès la prise d'un médicament. Les points de Volonté se récupèrent au rythme d'1 point/h après un délai de 4 heures.

LA NAVIGATION

Où était-elle ? L 'univers qui l'entourait, fantastique, ne recelait rien qu'elle pût reconnaître. Déjà une heure, et son vaisseau n'avait pas explosé ! Peut-être, dans l'Espace, ne s'était-il passé que quelques fractions de secondes ? En tout cas, il fallait faire quelque chose : elle voulait savoir !

Peut-être sa main trembla-t-elle lorsqu'elle arrêta le moteur ?

Splendeur !

Le vide. Loin devant, le Centre galactique, but ultime de ses contemporains. Derrière elle, une belle étoile blanc bleuté: Édénis, d'où elle était partie, où elle avait été « fabriquée ». Mais QUAND était- on? Elle alluma sa radio à hyperondes et chercha la balise horaire.

Il s'était écoulé à peu près une heure depuis son départ !

ÇA AVAIT MARCHÉ ! Elle était allée plus vite que la lumière ! Rapidement, elle estima à l'œil l'endroit où elle se trouvait, son cap initial, ses manœuvre dans ce milieu où elle avait triché avec la lumière. Où aller ? Takerna ? non ! Dictature militaire sur un continent, et qui terrorisait le reste de la planète, Sibylle ? bien loin pour sa petite réserve d'antimatière... Gandhi ! petit monde agricole et pacifique, possédant une technologie très correcte. Voilà ce qu'il lui fallait !

Elle relança le moteur sans hésiter. Maintenant, elle avait confiance.

Extrait de La Légende de Rosalia Goutte-de-Pluie

La navigation dans le Triche-Lumière dépend essentiellement des qualités propres du pilote puisqu'il ne peut s'aider d'aucun instrument.

La Psychoperception est si précise qu'elle permet à un navigateur, même inexpérimenté, de se rendre à un point qu'il a fugitivement Perçu depuis quelques E.A.-L. avec une précision d'un millier d'équivalents-kilomètres. Un navigateur expérimenté qui Perçoit un autre vaisseau quittant le Triche-Lumière peut en retrouver le « point de vérité » à quelques kilomètres près.

Quand un Navyborg n'a pas parcouru au cours de ses aventures la Route qui relie deux étoiles, il doit créer des points de vérité, c'est-à-dire quitter le Triche-Lumière à intervalles réguliers, afin que les systèmes de localisation automatiques de son vaisseau, jusqu'alors inactifs, puissent fonctionner. Il établit ensuite, par approximations successives, la corrélation entre l'Espace et le Triche-Lumière, et « apprend » ainsi la Route.

Naviguer est toujours une action PRÉCISE : selon la difficulté, le M.J. lance donc 3, 4 ou 5 dés selon l'Habileté et le niveau d'Expérience du pilote.

- Si le pilote connaît la Route, le voyage peut s'effectuer aussi directement que possible, et sa durée ne sera limitée que par la vitesse et l'autonomie du vaisseau.
- Si personne à bord ne la connaît, le pilote devra l'apprendre en créant un point de vérité pour quitter le Triche-Lumière toutes les 50 E.A.-L. environ, augmentant ainsi la durée du voyage de 20 % environ.

Exemple:
Le pilote d'un vaisseau douanier de la division Nova Perçoit, à 20 E.A.-L., un navire suspect. Presque aussitôt, ce navire crée un point de vérité et quitte le Triche-Lumière. Comme il n 'y a rien dans l'Espace à cet endroit-là, le vaisseau est très certainement un contrebandier, qui a tenté de passer inaperçu par ce moyen. Eh bien, c'est raté... Branle-bas de combat à bord du navire de police. Le pilote des forces de la loi retrouve sans aucun problème l'endroit où a été créé le point de vérité, et quitte le Triche-Lumière à 600 kilomètres de l'endroit où se terre le fuyard.

Nouvelles compétences

Les compétences des règles avancées de Empire Galactique seront détaillées dans un prochain tome de l'Encyclopédie Galactique.

Toutefois, pour pouvoir explorer l'Espace et le Triche-Lumière sans attendre, vous trouverez ci-dessous les nouvelles compétences indispensables.

Armes lourdes

Force, Endurance, Habileté

Cette compétence concerne toutes les armes lourdes montées sur des véhicules ou non. Elle est indispensable pour assurer la maintenance des cantonnes, fleurs de la mort et autres armements sur les vaisseaux spatiaux.

Le personnage connaît l'utilisation des systèmes d'armes dits « hautement destructeurs » : bombes à antimatière, parfois casse-mondes ou même déploseurs Nova.

Cas particulier du canaonde : la compétence est nécessaire pour la maintenance de cette arme, mais non pour son utilisation qui dépend de la compétence Pilote T.-L.

Energie

Volonté, Habileté, Intelligence

Le personnage connaît le fonctionnement des divers systèmes de production d'énergie, y compris les génératrices à antimatière, mais pas les systèmes des vaisseaux Lehouine.

Niveau 1/3D Le personnage peut utiliser ou assurer la maintenance des systèmes de production d'énergie des véhicules dont la masse est inférieure à 30 tonnes.

Niveau 2/3D Idem niveau 1, pour des véhicules dont la masse va jusqu'à 100 tonnes.

Niveau 3/4D Idem niveau 1, pour des véhicules dont la masse va jusqu'à 200 tonnes.

Niveau 4/4D Un être assurant la fonction d'Ingénieur mécanicien doit posséder ce niveau de compétence sur les véhicules dont la masse va jusqu'à 1 000 tonnes.

Niveau 5/5D Idem niveau 4 pour les véhicules dont la masse va jusqu'à 3 000 tonnes.

Niveau 6/5D Idem niveau 4 pour les véhicules dont la masse dépasse 3 000 tonnes.

Maintien de vie

Intelligence, Volonté, Charme

Cette compétence regroupe tout ce qui permet aux Etres de vivre dans un espace confiné : vaisseau ou station spatiale, mais également unités de vie en milieux « extrêmes » (sous-marins, chars, d'assaut, etc.). Son usage fait appel à un vaste éventail de domaines techniques, écologiques et psychosociologiques… Un technicien du maintien de vie aura à résoudre une foule de problèmes, allant du « circuit air pilote » d'un Chasseur hyperluminique de 20 tonnes aux forêts hydroponiques d'un Lehouine de 5 millions de tonnes, en passant par les cuisines d'un char de combat planétaire...

Niveau 1/3D L'Etre peut assurer la maintenance des systèmes de maintien de vie de véhicules dont la masse est inférieure à30 tonnes.

Niveau 2/3D La masse du véhicule concerné peut aller de 30 tonnes à 100 tonnes.

Niveau 3/4D La masse du véhicule peut aller jusqu'à 200 tonnes.

Niveau 4/4D La masse du véhicule peut aller jusqu'à 1 000 tonnes. Pour assurer à bord de gros vaisseaux la fonction de Commissaire de bord, un Etre doit posséder la compétence à ce niveau.

Niveau 5/5D La masse du véhicule peut aller jusqu'à 3 000 tonnes.

Niveau 6/5D La masse du véhicule peut dépasser 3 000 tonnes.

Moteurs Varlet

Volonté, Habileté, Intelligence

Le personnage connaît le fonctionnement des moteurs hyperluminiques Varlet. Cette compétence est indispensable au Navyborg chargé de la salle des machines d'un tel navire.

Niveau 1/3D L'Etre peut manœuvrer ou assurer la maintenance des moteurs des astronefs dont la masse est inférieure à 30 tonnes.

Niveau 2/3D Idem niveau 1, pour des astronefs dont la masse va jusqu'à 100 tonnes.

Niveau 3/4D Idem niveau 1, pour des astronefs dont la masse va jusqu'à 200 tonnes.

Niveau 4/4D Un Etre assurant la fonction d'ingénieur mécanicien doit posséder ce niveau de compétence sur les astronefs dont la masse va jusqu'à 1 000 tonnes.

Niveau 5/5D Idem niveau 4 pour les astronefs dont la masse va jusqu'à 3 000 tonnes.

Niveau 6/5D Idem niveau 4 pour les astronefs dont la masse dépasse 3 000 tonnes.

Pilote Triche-Lumière

Habileté, Force, Volonté

Le personnage est capable de manœuvrer avec un vaisseau hyperluminique dans l'Espace, de pénétrer dans le Triche-Lumière, d'y trouver sa Route et

d'en sortir. Plus la vitesse du vaisseau est élevée, plus le pilotage en est délicat, même si le navire est largement en dessous de sa vitesse de pointe. Seuls les Experts s'installent aux commandes des Chasseurs.

Niveau 1/3D L'Etre peut piloter des vaisseaux filant jusqu'à 10 E.A.-L./heure.

Niveau 2/3D Jusqu'à 20 E.A.-L./heure.

Niveau 3/4D Jusqu'à 30 E.A.-L./heure. Ce niveau est le maximum pour les personnages qui ne sont pas navyborgs.

Niveau 4/4D Jusqu'à 40 E.A.-L./heure.

Niveau 5/5D Jusqu'à 50 E.A.-L./heure.

Niveau 6/5D Le Pilote est un Expert. Il sait piloter tous les Varlet, y compris les fantastiques Chasseurs-Courriers capables de monter jusqu'à 90 E.A.-L./heure. Il peut prétendre s'installer aux commandes d'un Lehouine. Il a le droit d'ajouter à son nom le patronyme « Rosa », en hommage à Rosalia Goutte-de-pluie, sainte patronne des Navyborgs (ex. : Olga Rosa Verencko. Louis Rosa 6/3 de la Flammèche).

Transmetteur

Habileté, Force, Volonté

Le personnage sait utiliser un transmetteur de matière. Il peut envoyer des créatures vivantes et intelligentes à travers le Triche-Lumière avec une précision d'autant plus grande que son niveau de compétence est élevé. Cette précision s'exprime dans la distance qui sépare le point d'arrivée de la cible visée. Elle ne varie pas en fonction de l'éloignement de la cible car les transmetteurs de matière n'obéissent pas aux lois de la physique traditionnelle...

Niveau 1 : L'opérateur peut envoyer sa « charge » avec une précision calculée par un lancer de 2 dés assortis d'un MOD négatif de 2 (2D - 2) multipliés par 10 000 mètres.

Niveau 2 : Précision de (2D - 2) x 1 000 mètres

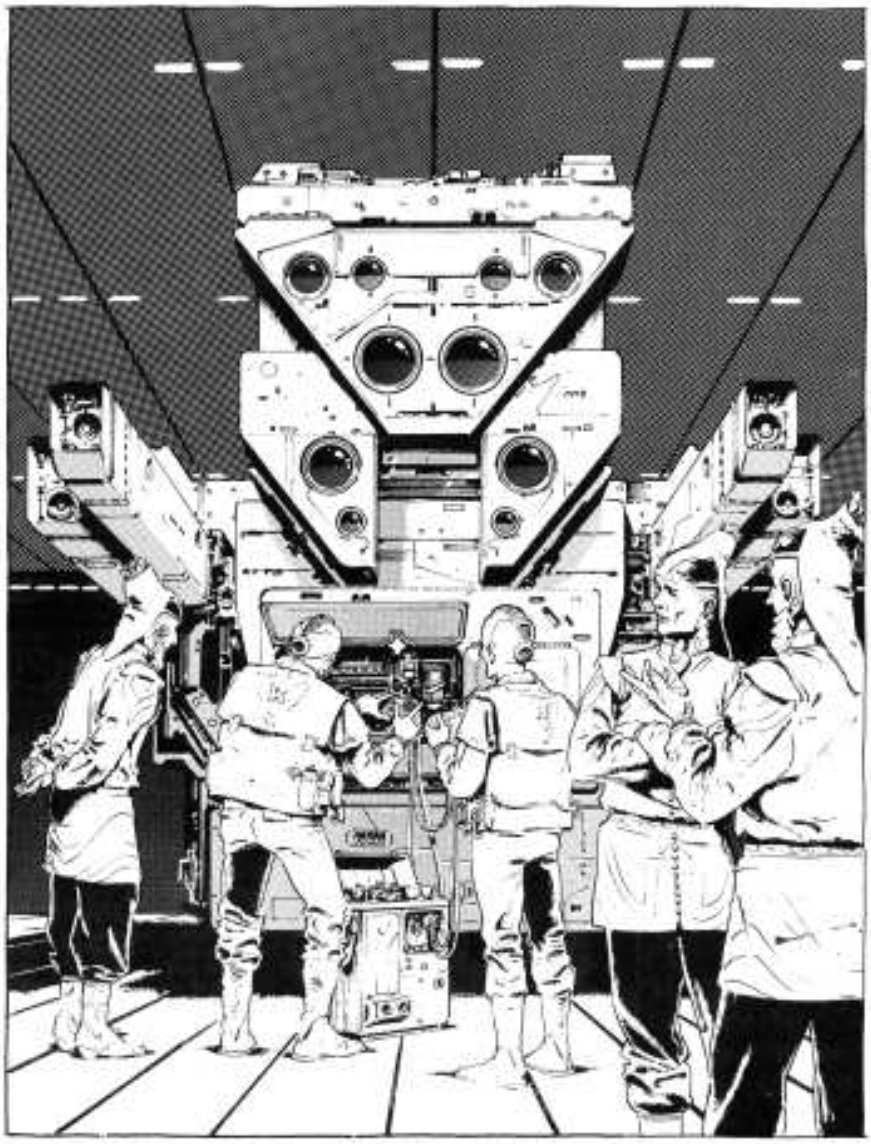
Niveau 3 : Précision de (2D - 2) x 100 mètres

Niveau 4 : Précision de (2D - 2) x 10 mètres

Niveau 5 : Précision de (2D - 2) x 1mètre.

Niveau 6 : L'opérateur possède la « précision totale ». Il peut envoyer sans aucun problème un commando complet avec armes et bagages dans un vaisseau pirate, par exemple.

Si le résultat des 2 D est zéro, (1 + 1) – 2, le joueur relance les dés avec la précision du niveau de compétence supérieur.



PHENOMENES DU TRICHE-LUMIERE

Elle vit alors plus de merveilles qu'aucun Être auparavant...
Extrait de La Légende de Rosalia Goutte-de-Pluie

De nombreux phénomènes hantent le Triche-Lumière, certains d'entre eux sont merveilleux, d'autres terrifiants... Il en est qui semblent vivants et d'autres qui, au-delà même de l'horreur, défient la Psychoperception. Ils peuvent rendre fou le Navyborg inconscient qui, à leur approche, ne fuit pas dans l'Espace avec son vaisseau. Dresser une liste exhaustive de ces manifestations s'avère impossible : de nouvelles découvertes sont enregistrées chaque jour sous la forme de rapports oraux fondés sur une Psychoperception subjective. Nous ne citerons donc ici que les plus courantes.

Les Cathédrales

Généralement Perçues comme des formes moirées et cramoisies, à l'odeur poussiéreuse et au goût fade, les Cathédrales s'effritent au toucher et font entendre comme un antique bruit d'orgue. Les plus petites occupent un espace de 10 E.A.-L. et les plus vastes s'étendent parfois jusqu'à 100 E.A.-L. C'est un obstacle sérieux pour le voyage hyperluminique.

Tout d'abord, il est très dangereux de les traverser. Elles se présentent comme des obstacles quasi matériels au milieu desquels serpente la Route. De plus, elles rendent difficile la création des points de vérité où les navires entrent ou sortent du Triche-Lumière. Des systèmes stellaires entiers se trouvent parfois isolés pour des mois, des années, voire des siècles, car une Cathédrale « occupe » la portion de Triche-Lumière correspondant à leur position dans l'Espace.

Les Cathédrales se déplacent paresseusement à la vitesse d'un E.A.-L. par mois au maximum. Les spécialistes se perdent en conjectures quant à leur nature exacte. Ce sujet a provoqué maintes querelles scientifiques depuis le vol de Rosalia.

Les Tempêtes

« Un nuage d'eau gazeuse glaciale et nauséabonde », telle est la description usuelle des témoins d'une Tempête. Elle perturbe une zone de 10 à 60 E.A.L. de diamètre et peut se déplacer à une vitesse de 20 à 40 E.A.-L./h. Les vieux Navyborgs l'appellent « la Mort gravifique », surnom bien exagéré : nul ne meurt plus des Tempêtes depuis longtemps. Bien qu'elles puissent encore sérieusement secouer un navire...

Des trains d'ondes se déplacent soudain à grande vitesse sur les Routes. Perturbant la gravité artificielle des navires. La Route se met à tortiller en tous sens. Une seconde d'inattention, et le navire est violemment projeté dans l'Espace. Le Chef mécanicien devra agir vite pour limiter les dégâts. Curieusement, les navigateurs expérimentés arrivent parfois à « flairer » une Tempête. Ils font alors tout pour que leur navire évite l'endroit où elle va se former.

Les Follets

Les Follets sont Perçus par tous comme des boules de lumière vrombissantes, rapides et agiles, au goût salé, laissant derrière elles une odeur de brûlé. Les Prêtres ont pu établir avec certitude qu'il s'agit d'Etres, d'un type d'intelligence assez proche du nôtre. Un échange télépathique est parfois possible au prix de violentes migraines pour la personne qui établit la communication PSI.

Lorsqu'ils sont agressifs, ce qui est souvent le cas, les Follets évoquent irrésistiblement des escadrilles de Chasseurs. Fort heureusement ils sont moins rapides et armés que les redoutables appareils de l'Empire galactique. Les Follets sont vulnérables aux canaondes et aux fleurs de la mort, ainsi qu'aux attaques mentales.

Mais il est cependant arrivé que des navires rencontrent des groupes de Follets tout à fait disposés à communiquer. Certains affirment même qu'ils sont sensibles à la musique...

Les Spires

Perçues comme des formes arachnéennes de couleur verte, grandes comme des systèmes stellaires, les Spires pulsent lentement, semblables à des cœurs, avec un son grave de cloche. Elles ont un goût et un parfum anisés et sont douces à toucher.

On pense qu'il s'agit de points de convergence des mystérieuses lignes de force qui maintiennent la cohérence du Grand Univers dans toutes ses dimensions et à toutes ses époques.

Le M.J. choisit l'allure générale de la **Cathédrale,** ainsi que son diamètre (10 E.A.-L. pour les plus petites, 100 pour les plus grandes).

Traverser une Cathédrale : c'est toujours une opération **PRÉCISE** et **DIFFICILE,** le pilote effectue toutes les heures un jet à 5 dés sous:

Pilote T.L. + Expérience

• Si le jet échoue, on se reporte à la Table des combats. On ajoute 20 à la vitesse du navire au moment de la collision, et on fait correspondre le chiffre ainsi trouvé à la colonne « Puissance de feu ». On tire une fois les dégâts indiqués sur les points de Coque, et une autre fois sur les points de Propulsion. Tout Être non maintenu devra réussir un jet d'Évasion physique pour éviter 2 dés de dégâts.

Exemple: *Un classe V de la Guilde Navyborg doit porter d'urgence une cargaison de sérums et de vaccins à Suomi, petit monde NT4 victime d'une épidémie, qui a appelé l'Empire galactique à son secours. Ce système stellaire est isolé depuis 6 mois par une Cathédrale, et cet isolement doit se prolonger 1 an encore. Dans 1 an, le monde sera un cimetière ! Il faut donc passer coûte que coûte.*

Rosa Traveller est considérée comme un as parmi les Navyborgs. Son Expérience égale 12, sa compétence Pilote T.L. 6 (6 **+** *12 = 18). Elle a su s'entourer d'un équipage à sa mesure. Son vaisseau, Chanteclair, a donc toutes les chances de mener la mission à bien.*

Rosa Traveller fait bien sûr pénétrer son vaisseau dans la Cathédrale à l'endroit où la distance à franchir pour rejoindre Suomi sera la plus faible : 6 É.A.-L. Chanteclair filant 6 E.A.-L. par heure, la traversée durera donc tout juste 1 heure.

Rosa Traveller lance les 5 dés: 15.

Brillante réussite: les médicaments sont livrés.

Rosa Traveller a, comme tout le monde, beaucoup donné d'elle-même : elle est épuisée. Cependant, les frais d'immobilisation du navire sont élevés et, sa mission humanitaire achevée, Chanteclair redécolle peut-être un peu trop tôt. Il parvient néanmoins à passer dans le Triche-Lumière, et Rosa Traveller fait 22 aux dés.

Choc brutal! 5 000 tonnes de vaisseau heurtent une flèche de la petite Cathédrale.

Chanteclair filait 6 E.A.-L./h. Le calcul des dégâts se lit donc à 6 + 20 = 26, ce qui correspond à une puissance de feu de 2D. Le navire perd donc 5 points de Coque sur 500, ce qui n 'est pas très grave, et 4 points de Propulsion sur 25, ce qui aurait pu être pire.

Somme toute, Rosa Traveller et son équipage ne s'en sortent pas trop mal, et en seront quittes pour la peur.

Créer un Point de vérité dans une Cathédrale:

Lorsqu'un vaisseau entre ou sort du Triche-Lumière, il le fait en créant un point de vérité.

Dans une Cathédrale, le Chef mécanicien doit réussir un jet à 4 dés sous la compétence Moteurs Varlet pour accomplir cette opération. Un échec signifie qu'aucune autre tentative ne pourra être effectuée avant 5 minutes, ce qui peut être dramatique dans le cas d'un vaisseau à faible autonomie.

Flairer une Tempête : le M.J. jette secrètement 3 dés pour chaque PJ. et P.N.J. :

(Intelligence + Expérience) ≥ **3D**

• Si l'un des êtres réussit ce jet, le M.J. l'informe qu'une tempête approche, lui fournissant éventuellement quelques détails quant à sa durée prévisible, sa vitesse, etc.

Traverser une Tempête : Le pilote effectue toutes les heures un jet normal sous Pilote T.L.

- Si l'un des jets rate, le navire est, lentement mais irrésistiblement, projeté dans l'Espace.

Ce phénomène, terrifiant, peut s'étaler sur 3 ou 4 interminables secondes.

Le chef mécanicien peut tenter de limiter les dégâts, en réussissant un jet **DIFFICILE** sous la compétence Moteurs Varlet.

- S'il réussit, le navire ne subit aucun dégât.
- S'il échoue, on procédera comme pour une Cathédrale, en ajoutant 10 à la vitesse du navire au lieu de 20, et les occupants non sanglés devront réussir un jet d'évasion physique pour éviter 2 dés de dégâts.

Apparition **de Follets :** le M.J. détermine d'abord le nombre de Follets avec 2 dés. Puis il détermine leur agressivité, toujours avec 2 dés.

2 à 5	Hostilité. Attaque immédiate.
6 à 9	Méfiance. Attaque si provocation.
10 & 11	Indifférence.
12	Les Follets désirent communiquer.

Attaque **des Follets :** Si les Follets attaquent, ils sont considérés comme des Chasseurs aux caractéristiques suivantes :

V.T.L.	50
Maniabilité	05
Points de Propulsion	55
Points de Coque	30
Volonté du pilote	08
Pilote T.L.	05
Un canaonde, puissance de feu	25
Points d'écran	10

Les Follets cesseront leur attaque si un ou plusieurs des leurs sont gravement blessés ou tués.

Cas des Follets bavards: Un télépathe peut être leur interlocuteur (au prix d'une fabuleuse migraine). L'événement peut être raconté à des journalistes ou à des scientifiques, prêts à payer très cher. Ce que peuvent avoir à raconter ces créatures est laissé à la discrétion et à l'imagination fertile du M.J...

Lorsqu'un pilote est assez fou pour **traverser une Spire,** le M.J. lance1 dé.

- Si le résultat est 1, la Spire meurt, et tous les occupants du vaisseau meurtrier sombrent dans la neurasthénie. Ils sont condamnés. Chaque joueur lance 2 dés. Le résultat est le nombre de mois qu'il reste à vivre au P.J. Aucun traitement médical ne sera efficace.

Fragiles malgré leur taille, elles peuvent disparaître si un navire les traverse. Quand cela se produit, tous les occupants du vaisseau « assassin » sont victimes d'une maladie proche de la neurasthénie. Ils meurent sans rémission, au bout d'un laps de temps plus ou moins long. Les Prêtres disent que l'âme des malades semble s'effilocher...

Les Reflets

Les trous noirs, les étoiles à neutrons et les naines blanches de l'Espace normal exercent sur le Grand Univers un tel vecteur gravifique qu'ils « fissurent » dans une faible mesure la barrière qui sépare l'Espace du Triche-Lumière. Ils acquièrent ainsi une certaine existence dans le Triche-Lumière.

Les Reflets représentent de précieux points de repère. Tout Etre en a automatiquement conscience dès lors qu'ils entrent dans son champ de Psychoperception. Il n'y a pas deux Reflets exactement semblables. Les Navyborgs de grande Expérience parviennent à les distinguer les uns des autres. Attention aux Reflets ! S'en approcher à moins d'un jour-lumière cause la perte automatique du navire.

Le M.J. est laissé libre d'user des Reflets à sa convenance.

Créer d'autres «choses» hantant le Triche-Lumière

Le MJ doit se sentir libre de créer d'autres phénomènes. Il y est même invité, le Triche-Lumière étant loin d'avoir livré tous ses secrets. Cependant, ici comme dans tout jeu de rôles, on gardera le sens de la mesure : éviter les absurdités...

RENCONTRES DANS LE TRICHE-LUMIERE

Elle se posa donc sur Gandhi, en pleine campagne, près d'une ferme communautaire. Il pleuvait, et les gouttes, perles d'argent sur l'ébène de ses cheveux, lui donnèrent son nom...

« Qu'es-tu venue faire parmi nous, petite femme à la sombre peau ? » demandèrent les Enfants.

« Vous donner les Étoiles ! » répondit-elle simplement...

Elle révéla le secret. Les Gandhiens le confièrent à la radio dont les ondes allaient plus vite que la lumière, et il vola d'étoile en étoile, et toute l'humanité sut que les temps allaient changer...

Ceux à qui elle avait volé sa machine demandèrent alors qu'on l'arrête pour vol et qu'on la mette en prison. Les Gandhiens répondirent que, chez eux, on ne mettait pas les gens en cage, et que le vol n'existait pas parce que chaque Être, naturel ou fabriqué, était traité dignement et disposait de tout ce dont il avait besoin...

Mais Rosalia voulut repartir. Elle décolla et disparut. Depuis, elle est comme une sainte. Quelques Navyborgs prétendent qu 'alors qu'ils étaient en grand danger un rire cristallin venant d'un vaisseau incroyablement vieux les a guidés en lieu sûr. Les autres Navyborgs ne rient pas...

Extrait de La Légende de Rosalia Goutte-de-Pluie

Pour permettre au Maître de Jeu de rendre vivant et même passionnant un voyage à travers le Triche-Lumière, il peut se servir des tables de la page suivante. Elles ne sont données qu'à titre indicatif. Libre au M.J. de les modifier à sa convenance, ou même de les ignorer.

Il gardera cependant à l'esprit le principe suivant : De la mesure en tout ! Eviter les situations où les rencontres se produisent toutes les 2 minutes comme celles où le navire croise un mois sans rien rencontrer...

Table des rencontres dans le Triche-Lumière

Toutes les 100 E.A.-L., le M.J. tire 2 dés.

- Si le résultat est inférieur à 5, le Triche-Lumière est vide. Aussi loin que porte la meilleure Psychoperception parmi l'équipage ou les passagers du navire, il n'y a que les Routes qui se déploient dans le Néant lumineux, intangible, inodore, insipide et silencieux.
- De 9 à 5, le M.J. tire 1 dé sur la table des rencontres normales.
- Si le résultat est supérieur à 9, le M.J. tire 1 dé sur la table des rencontres spéciales correspondant à la région de l'espace où les P.J. se trouvent.

Table des rencontres normales: 1 dé.

1 & 2 Cathédrale
3 & 4 Spire
5 & 6 Reflet

Table des rencontres spéciales: 1 dé.

RÉGIONS DÉSERTIQUES	
1 & 2	Tempête (Tirer le « Flair »)
3 & 4	Cathédrale: 1 dé x 20 É.A.-L. de détour
5	Follets
6	Navire ; lancer 1 dé sur la table suivante
Table des navires rencontrés	
1	Vaisseau Varlet de 1 000 tonnes ou plus
2	Vaisseau Varlet entre 50 et 500 tonnes
3	Vaisseau Varlet de petit tonnage
4	Vaisseau Lehouine civil. Embarquement possible
5	Vaisseau militaire, Lehouine ou Varlet de la division Nova de l'Armée. Le M.J. lance 1 dé. Un contrôle est effectué, si le 1 sort
6	Navire suspect. Le M.J. lance 1 dé. Il s'agit d'un pirate si le 1 sort
MONDES NT1 à 4 (impériaux ou non)	
1 & 2	Tempête (Tirer le « Flair »)
3 & 4	Cathédrale: 1 dé x 20 É.A.-L. de détour
5	Follets
6	Navire ; lancer 1 dé sur la table suivante
Table des navires rencontrés	
1 & 2	Vaisseau Corsaire
3	Cargo (500 tonnes ou plus)
4	Vaisseau militaire, impérial ou indépendant. Le M.J. lance 1 dé. 1 à 3 : contrôle
5	Cargo (500 tonnes ou plus)
6	Navire suspect. Le M.J. lance 1 dé. Si le 1 sort, il s'agit d'un pirate
MONDES NT5 & 6	
1 & 2	Tempête (Tirer le « Flair »)
3 & 4	Cathédrale : 1 dé x 20 É.A.-L. de détour
5 & 6	Navire ; lancer 1 dé sur les tables suivantes selon le cas
Table des navires rencontrés près d'un monde impérial NT5 ou NT6	
1 à 3	Vaisseaux commerciaux Varlet de tous types
4	Les mêmes, plus un vaisseau Lehouine
5	Les mêmes, plus plusieurs vaisseaux Lehouine
6	Douanes. Le M.J. lance 1 dé. 1 à 3 : contrôle
Table des navires rencontrés près d'un monde non impérial NT5	
1 à 4	Vaisseaux commerciaux Varlet de tous types
5 à 6	Douanes. Le M.J. lance 1 dé. 1 à 3 : contrôle