

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 LEHOINE

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'escapes 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 juxtent 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.

