

## Table des Varlets

Classe	Masse (tonnes)	Coque	V.T.L. (E.A.-L.)	Potentiel (tonnes)	Coefficient	Equipage			Passagers Maxi	Confort Disponible	Ecran (potentiel / pt d'E)	Antimatière (kilos)	Illustration (page)
						P	M	G					
Chasseur	20	30	40	6	0,1	1			2	1	0,5	30	58, 70
Jabo	30	40	25	10	0,2	1			3	1	0,5	60	38
Tracevide	50	50	20	21	0,5	1			5	1 ou 2	1	120	46
Lumyn	70	55	17	38	1	1			10	2	2	570	-
Candel	100	60	15	56	2	1	1		20	1 ou 2	4	1 200	-
Tabron	200	70	12	120	5	1	1		40	2 ou 3	5	5 700	24
Corvette	350	75	11	250	10	1	2		60	2 ou 3	10	8 500	-
Transistel	500	80	10	320	16	2	2		100	3	20	11 400	92
Classe I	1 000	100	9	720	40	2	3		200	3 à 5	50	14 100	-
Classe II	2 000	200	8	1 600	100	3	4		400	3 à 5	100	18 000	86
Classe III	3 000	300	7	2 520	180	3	5		600	3 à 5	150	22 200	78
Classe IV	4 000	400	6	3 480	290	4	6		800	4 ou 5	200	26 700	-
Classe V	5 000	500	5	4 450	445	4	7		1 000	4 ou 5	250	36 000	10, 64
Lehouine	10 <sup>6</sup> -10 <sup>8</sup>	M / 100	3	¾ M	-	sp	?		1/10 M	6	PE = 12	illimitée	67

### Masse

Masse maximale en charge.

Voyager à vide n'augmente pas les performances... mais chaque fraction de % de Masse en excédent diminue tous les jets de pilotages de 1 pt cumulatif. Avec un dépassement de charge de plus de 6%, les moteurs refusent de fonctionner.

**Prix de la coque = 1 000 C / tonne**

### Points de Coque

Capacité de résistance structurelle du navire.

A 0 pts de coque la destruction est totale...

### Vitesse Triche-Lumière minimale

Vitesse de base avec le propulseur livré avec la coque.

**Prix du propulseur = 1 000 000 C / E.A.-L. / h**

### Potentiel

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

Utilisé pour connaître la consommation d'antimatière.

La partie du Potentiel non utilisée est divisée par ce Coefficient pour connaître la V.T.-L. supplémentaire qu'il est possible de donner au vaisseau.

**Prix de la vitesse supplémentaire = 1 000 000 C / E.A.-L. / h (idem propulseur d'origine)**

### Maniabilité

A lire sur la **Table des Combats Spatiaux**, reprise ci-dessous :

V.T.L.	0	1 – 10	11 – 20	21 – 30	31 – 40	41 – 50	51 – 60	61 – 70	71 – 75	76 – 80	81 – 85	86 – 90
Maniabilité	0	1	2	3	4	5	6	7	8	8	9	9

### Vitesse espace

Donnée en km/sec

**Vitesse espace = V.T.L. x 3 300**

## Equipage

Dans les petits vaisseaux, dont le nombre de passagers est inférieur à 10, le pilote est souvent le seul membre d'équipage.

### **Pilote et mécaniciens**

Si l'un ou l'autre de ces Etres fait défaut, l'autonomie du vaisseau est diminuée au prorata des manquants.

Ex. : s'il manque 1 membre d'équipage sur un total de 3, l'autonomie est diminuée d'1/3 (Autonomie = 2/3 de la valeur normale)

### **Gestionnaires**

5% des passagers pour un confort de type 3

10% des passagers pour un confort de type 4

20% des passagers pour un confort de type 5

### **Artilleurs**

1 artilleur / batterie de Fleurs de la mort

Les canaondes dépendent du pilote.

## Passagers

Nombre maximum de passagers transportables dans de bonnes conditions en état d'éveil (correspondant à des Etres de taille moyenne proche des humains).

Si les capacités d'accueil du vaisseau sont dépassées, le **Commissaire de bord** doit effectuer un jet de Maintien de Vie (ou, à défaut, un jet d'Esprit) avec un malus dépendant du dépassement :

- Malus de 1 au-delà de 15%
- Malus de 2 au-delà de 30%
- Malus de 3 au-delà de 45%
- Etc...

## Hibernateurs

**Masse = 1 tonne**

**Prix = 100 000 C**

Le manquement à l'une des deux règles ci-dessous entraîne la mort :

- Durée maximale du sommeil léthargique = Endurance de l'Etre x 100 jours
- Temps minimal de récupération avant nouvel hibernation = 12 – Endurance de l'Etre (en jours)

## Confort disponible

La masse de bagages à main que peut emporter avec lui chaque passager ou membre d'équipage = **20 kg x type de confort** (sauf type 6... aucune restrictions).

Type	Equipements	Exemples	Classe (tonnes / place)	Prix (C / place)
1	Siège plus ou moins confortable (ne pas y passer plus d'heures que son Endurance !), espace exigü...	Chasseurs, Jabos	1 tonne	2 500 000 (très cher car avionique sophistiquée)
2	Rangées de sièges polymorphiques, un ou deux petits salons, une cafétéria ou alors quelques cabines spartiates (« boîtes de conserve »)...	Type « Aéronef transocéanique » des mondes NT3 (= gros avion de ligne)	2 tonnes	50 000
3	Cabines privatives, un ou deux petits restaurants convertibles en salles de spectacle, et même petits jardins...	Type « navire de croisière de 2 <sup>e</sup> classe »	3 tonnes	100 000
4	Bon confort. Cabines spacieuses, bon service, bonne nourriture, nombreuses activités proposées...	Type « navire de croisière de 1 <sup>ère</sup> classe »	4 tonnes	200 000
5	Le luxe. Cabines hyper spacieuses, repas gastronomiques, salles de sport, fitness, wellness, grands jardins, personnel aux petits soins,...	Type « yacht de luxe »	5 tonnes	500 000
6	Le summum.	Vaisseaux Lehouine exclusivement	10 tonnes	1 000 000

## Ecrans

Ecrans à champ de force de type « tout ou rien ». Soit il intercepte la totalité de la décharge, soit il la laisse passer en totalité. En termes de jeu les points d'écran représentent un malus au tir de l'adversaire (*Pilote T.L.* pour les canaondes ou *Combat interfacé* pour les Fleurs de la Mort).

- Le chiffre de la Table des Varlets indique le tonnage de **potentiel** nécessaire pour assurer **1 point d'écran**.
- De plus, la **Maniabilité** du navire limite l'efficacité de l'écran. A cause d'interactions quantiques avec les moteurs Varlets, plus le vaisseau est agile, moins il peut se protéger.

Maniabilité	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Points d'écran max	6	5	4	3	3	2	2	1	1	1

Note 1 : une maniabilité de 0 correspond à une station spatiale ou un vaisseau à l'arrêt, moteurs coupés

Note 2 : **sur une planète**, l'écran voit son efficacité réduite par le champ gravifique. Jusqu'à une distance au sol égale au diamètre du monde, **la protection du navire tombera à 1**, quelle que soit la puissance de l'écran.

**Prix (C) = 10 x PE x V.T.L.**

Où PE = Points d'écran désirés  
V.T.L. = Vitesse Triche-Lumière

## Informatique

Chaque vaisseau dispose de ses propres logiciels Infopilote et Infotir. Les ordinateurs d'un vaisseau ne sont utiles que dans l'Espace. Le Triche-Lumière est le domaine réservé des Etres Pensants... Aucun ordinateur ne peut y manœuvrer seul.

**Infopilote** : sert pour manœuvrer à grande vitesse dans l'atmosphère des planètes ou des champs d'astéroïdes, ainsi que pour les tirs au canaonde dans l'Espace ou avec n'importe quelle arme sol montée dans l'axe du navire. Il existe 12 niveaux de programme.

**Prix = 200 000 C / niveau**

**Infotir** : est utilisé pour les Fleurs de la Mort. Il faut un logiciel par batterie.

Il existe 12 niveaux de programme.

**Prix = 100 000 C / niveau**

## Transmetteur de matière

Envoi d'Etres vivants et intelligents à travers la « dimension astrale ».

L'utilisation d'un Transmetteur de matière dépend de la compétence *Transmetteur* ou *Combat interfacé* à -3 ou *Pilote T.L.* à -6.

- Le matériel transporté par l'Etre doit être contenu dans son Aura de Kirlian : zone de vie de 15 cm depuis la peau.
- L'antimatière ne passe pas.
- L'utilisation d'un Transmetteur à proximité d'une étoile est hasardeuse. Si un Transmetteur est utilisé à l'intérieur d'un système stellaire, un jet de compétence *Transmetteur* est demandé.
- Les sols de mondes de taille 0 (= astéroïde, station spatiale,...) peuvent être atteints.
- Les sols de mondes de taille 1 ou plus ne peuvent être atteints que s'ils sont dépourvus d'atmosphère (= on ne peut que téléporter un commando de scorpionnautes en orbite basse et non pas sur le monde directement).
- Les vaisseaux spatiaux sont atteignables dans l'Espace comme dans le Triche-Lumière.

**Matière transmissible par manœuvre = 100 kg x T**

**Durée d'une manœuvre = 12 secondes – compétence en « Transmetteur »**

Où T = Niveau du Transmetteur (de 1 à 6)

**Portée = 100 000 000 000 km = 0,01 A.-L.**

**Masse = 200 tonnes**

**Prix (C) = 2 000 000 x T**

## Grappins

L'utilisation d'un Grappin de matière dépend de la compétence *Grappin* ou *Combat interfacé* à -1 ou *Pilote T.L.* à -2.

Permet de soulever ou remorquer une masse égale ou inférieure à sa propre masse.

Plusieurs vaisseaux peuvent s'associer pour en remorquer un autre. Dans ce cas, la vitesse de l'ensemble sera égale à la plus basse des vaisseaux (remorqueurs et remorqué).

**Masse = 100 tonnes**

**Portée = 100 km**

**Prix (C) = 1 000 000**

### Antimatière et autonomie

Représente la contenance des réservoirs. La seule façon d'augmenter l'autonomie du navire est d'embarquer une réserve de cartouches d'antimatière dans la cale.

**Consommation = 1 kg / minute**

**Cartouche = sphère de 2 mètres de diamètre, pèse 1 tonne pour 15 kg d'antimatière**

**Faire le plein = 2 cartouches / minute**

Il est impossible de « faire le plein » ou de transvaser une quelconque cartouche de la cale aux propulseurs lorsque le vaisseau est déplacement !

### Navires auxiliaires

Tout navire peut embarquer des navires de classe strictement inférieure s'il dispose d'un hangar de taille suffisante. Les opérations d'accostage et d'embarquement sont possibles dans l'espace et dans le Triche-Lumière.

### Hangars

Masse (en tonnes) occupée par les hangars est celle du ou des navires que l'on prévoit de transporter.

**L'aménagement d'un hangar, y compris matériel d'entretien pour les navires invités = 10 000 C / tonne**

### Cales

Egalement appelées « soutes », les cales sont modulables de manière à transporter toutes sortes de marchandises...

Aménager une cale coûte :

- **Matières inertes (céréales, métaux non radioactifs, etc...) = 500 C / tonne**
- **Matières non inertes (matières radioactives, roches en fusion, etc...) = 1 000 C / tonne**
- **Etres vivants à respiration O<sub>2</sub> aérienne (animaux aériens ou terrestres) = 1 000 C / tonne**
- **Etres vivants à respiration spéciale (animaux aquatiques, respiration non O<sub>2</sub>) = 1 500 C / tonne**

### Rentabilité

Coût d'entretien par année lumière parcourue (en crédits) =  $(1 \times M) + (5 \times V.T.L.) + (20 \times N \times TC) + (10 \times C)$

Où M = Masse du vaisseau  
V.T.L. = Vitesse Triche-Lumière  
N = nombre d'occupants éveillés (équipage + passagers)  
TC = Type de Confort  
C = masse maximale de cargaison transportable en cales

### Tarifs usuels

Les tarifs suivants sont pratiqués couramment sur le marché. Ils ne comprennent pas les primes de risque que certains Corsaires peuvent percevoir (traverser une région troublée peut faire doubler les prix indiqués).

- **Passager en éveil = 60 C x TC par A.-L.**
- **Passager en hibernation = 50 C par A.-L.**
- **Une tonne de fret = 40 C par A.-L.**

### Création d'un Navire Lehouine

Voir *Encyclopédie Galactique* vol. 1, p. 67

### Tarifs « Lehouine »

- **Passager en éveil = 30 C par A.-L.**
- **Passager en hibernation = 10 C par A.-L.**
- **Une tonne de fret = 2 C par A.-L.**

### Rentabilité

Coût d'entretien par année lumière parcourue (en crédits) =  $(M/10) + (5 \times N \times 6) + (1 \times C)$

Où M = Masse du vaisseau  
N = nombre d'occupants éveillés (équipage + passagers)  
6 = Type de Confort catégorie Lehouine  
C = masse maximale de cargaison transportable en cales

## Armement

Un vaisseau Varlet peut disposer d'un certain armement pour assurer sa protection. Il existe un facteur 10 de différence de puissance entre les armes énergétiques « classiques » utilisées au sol et les armes à « canalisation entropique » que sont les Canaondes et les Fleurs de la Mort.

- Ainsi, face à une arme classique les points de Coque sont multipliés par 10 mais l'arme inflige ses dégâts maximums à chaque round.
- De plus, si les points de Coque sont réduits à 0 à l'aide d'une arme classique cela ne signifie pas que le vaisseau explose mais seulement qu'un trou de la taille d'un homme y a été pratiqué.

## *Normes légales*

- 1 arme pour 500 tonnes de masse pour les vaisseaux à usage civil
- 1 arme pour 250 tonnes de masse pour les Corsaires
- pas de restriction pour les appareils militaires bien sûr... mais la norme se situe à 1 arme pour 100 tonnes.

## **Armes sol**

En cas d'abordage ou de combat à la surface d'une planète.

Toutes les armes énergétiques de NT 5 ou 6 sont utilisables (versions « d'épaulement »)

### **Armes montées dans l'axe**

- Jet de tir sous *Pilote T.L.* (ou *Conduite NT 6*) ou logiciel *Infopilote*
- **Masse = 100 kg**
- **Prix = 100 000 C**

### **Armes montées sur tourelle**

- Jet de tir sous *Combat interfacé* ou logiciel *Infotir*
- **Masse = 500 kg**
- **Prix = 200 000 C**

## **Armes antinavire**

A notre époque, il n'existe que deux types d'armes efficaces contre les vaisseaux Varlet et leurs coques énergisées : les Canaondes et les Fleurs de la mort. Ces deux types d'armes utilisent le même principe de canalisation entropique...

### **Canaondes : dans l'axe du vaisseau**

- Nombre maximum par vaisseau = V.T.L. / 8 (car soutire de l'énergie au propulseur)
- **Puissance de Feu = 20**
- **Masse = 1 tonne**
- **Prix = 5 000 000 C**

### **Fleurs de la Mort : sur tourelle**

- Pas de nombre maximum par vaisseau, peut tirer dans toutes les directions.
- **Puissance de Feu = 12**
- **Masse = 50 tonnes**
- **Prix = 10 000 000 C**

Autres options :

### **Canaondes de première génération : dans l'axe du vaisseau**

- Nombre maximum par vaisseau = V.T.L. / 8 (car soutire de l'énergie au propulseur)
- **Puissance de Feu = 10**
- **Masse = 1 tonne**
- **Prix = 3 000 000 C**

### **Fleurs de la Mort de première génération : sur tourelle**

- Pas de nombre maximum par vaisseau, peut tirer dans toutes les directions.
- **Puissance de Feu = 6**
- **Masse = 50 tonnes**
- **Prix = 5 000 000 C**

### **Canaondes prototype : dans l'axe du vaisseau**

- Nombre maximum par vaisseau = V.T.L. / 6 (car soutire de l'énergie au propulseur)
- **Puissance de Feu = 22**
- **Masse = 2 tonnes**
- **Prix = 6 000 000 C**

### **Fleurs d'Entropie : sur tourelle**

- Nombre maximum par vaisseau Lehouine = 1
- **Puissance de Feu = 100**
- **Masse = 1000 tonnes**
- **Prix = n.a.**

## Puissance de feu et Valeur de dégâts

En additionnant la Puissance de Feu des armes montées sur une même batterie, la **Table des Combats Spatiaux** donne les Dégâts de dégâts infligés.

Ces dégâts ne sont en aucun cas comparables aux dégâts infligés par des armes « classiques ». Si un Etre devait être touché directement par un tir de Canaonde ou de Fleur de la Mort, il convient de multiplier les dégâts par 10...

## Armes antiplanètes

Voir *Encyclopédie Galactique* vol. 1, p. 53