

Psychoperception

Distance de Psychoperception d'un Etre (E.A.-L.) = Ame + Esprit + (Connaissance T.-L. x 4)

La psychoperception maximum qu'un Etre puisse atteindre est de **36 E.A.-L.**

Navigation

La Route

Dans le Triche-Lumière, chaque étoile est reliée à ses plus proches voisines par des « routes », de vastes « couloirs » qui se croisent et s'entrecroisent constamment.

Quitter une Route implique un retour immédiat dans l'Espace normal (et un jet de *Moteur Varlet* pour éviter les conséquences → Tempête) ce qui constitue un choc sensoriel total pour les passagers.

Utilisation des compétences liées au vaisseau

- **Astronavigation** : en utilisant les systèmes automatiques en Espace normal, cette compétence permet de faire la corrélation avec le Triche-Lumière et ainsi trouver la bonne Route entre deux étoiles.
- **Pilote T.-L.** : entretien de base du vaisseau, piloter dans l'Espace normal, suivre la Route dans le Triche-Lumière, utiliser les canaondes, créer un Point de Vérité, faire de la voltige spatiale...
- **Connaissance T.-L.** : détermine la distance de Psychoperception, permet de se souvenir de la Route entre deux étoiles si celle-ci a déjà été empruntée par le personnage, connaissances générale des phénomènes du T.-L., « flairer » une Tempête, etc...
- **Moteur Varlet** : entretien et réparation du système de propulsion du vaisseau, contrôle des transitions « T.-L. → Espace ».

Point de Vérité

Quitter le Triche-Lumière pour l'Espace normal crée automatiquement un **Point de Vérité** à l'endroit précis du transfert qui se perçoit de toute personne à distance de Psychoperception (sous forme d'onde de choc sourde au goût et à l'odeur poivrée).

Champ de normalité

Autour du bloc des moteurs (Varlet ou Lehouine) s'établit un « champ de normalité » :

- Les règles de la **physique normale** s'y applique.
- La psychoperception est bloquée par le champ de normalité.
- Le champ de normalité s'étend sur tout le vaisseau et sur une distance de **3 à 4 mètres au-delà de la coque**.

Dans le Triche-Lumière la perception de l'environnement est radicalement différente pour peu que l'on se laisse aller ! L'univers du vaisseau, contenu dans le champ, ne semble exister que si l'on se concentre sur lui.

Ainsi le barman du Tycho III voit-il son bar et les clients dans le salon, tandis que l'homme accoudé au comptoir et 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 que son environnement immédiat (le bar) reprendra forme sous ses yeux.

De même, un Etre 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...

Maladie du vol hyperluminique

La présence du Triche-Lumière et si écrasante que les Etres de toutes races éprouvent le besoin d'y échapper ne serais-ce qu'un moment au cours d'un long voyage.

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

S'il manque à le faire, le personnage effectue un **test de Volonté** avec un **malus de 1** point (en fait il retire 1 point de Volonté tant qu'il n'est pas ressorti de la Psychoperception).

- En cas de **succès**, le personnage dispose d'une heure de grâce, au bout de laquelle on recommence la procédure (le malus de Volonté est cumulatif...).
- Si le jet **échoue**, le personnage est victime d'hallucinations et de nausées qui le rendent incapable de toute activité...

Les malaises cessent dès la prise d'un médicament.

Les points de Volonté se récupèrent au rythme de **1 pt/h** après un **délai de 4 heures**.

Rencontres dans le Triche-Lumière

Tous les 100 E.A.-L. le MJ tire 2 dés :

- 1 – 4 = Le Triche-Lumière est vide aussi loin que porte la meilleure Psychoperception des passagers ou de l'équipage. Il n'y a que les Routes qui se déploient dans le Néant lumineux, intangible, inodore, insipide et silencieux.
- 5 – 9 = tirage sur la table des *rencontres normales*
- 10 – 12 = tirage sur la table des *rencontres spéciales*

Table des rencontres normales

1 – 2	Cathédrale
3 – 4	Spire
5 – 6	Reflot

Table des rencontres spéciales

Régions désertiques	
1 – 2	Tempête (tirer le « flair »)
3 – 4	Cathédrale : 1d x 20 E.A.-L. de détour
5	Follets
6	Navire, consulter la table ci-dessous :
1	Vaisseau Varlet de 1 000 tonnes ou plus (Classe I à V)
2	Vaisseau Varlet de 70 à 500 tonnes
3	Vaisseau Varlet de moins de 70 tonnes (chasseur, Tracevide...)
4	Vaisseau Lehouine civil, embarquement possible
5	Vaisseau militaire, Lehouine ou Varlet de la division Nova de l'Armée. Lancer 1d : 1 = un contrôle est effectué.
6	Navire suspect. Lancer 1d : 1 = pirate !
Proximité de Mondes NT 1 à 4	
1 – 2	Tempête (tirer le « flair »)
3 – 4	Cathédrale : 1d x 20 E.A.-L. de détour
5	Follets
6	Navire, consulter la table ci-dessous :
1 – 2	Vaisseau Corsaire
3	Vaisseau Varlet civil de plaisance de 70 à 500 tonnes
4	Vaisseau militaire, impérial ou indépendant. Lancer 1d : 1 – 3 = un contrôle est effectué.
5	Cargo (500 tonnes ou +)
6	Navire suspect. Lancer 1d : 1 = pirate !
Proximité de Mondes NT 5 et 6	
1 – 2	Tempête (tirer le « flair »)
3 – 4	Cathédrale : 1d x 20 E.A.-L. de détour
5 – 6	Navire, consulter la table ci-dessous :
Monde impérial NT 5 ou 6 :	
1	1d6 Vaisseaux Varlet de plaisance
2	1d6 Vaisseaux Varlet commerciaux
3	2d6 Vaisseaux Varlet + un Lehouine
4	plusieurs vaisseaux Lehouine
5 – 6	Douanes. Lancer 1d : 1 – 3 = un contrôle est effectué.
Monde non impérial NT 5 :	
1 – 2	1d6 Vaisseaux Varlet de plaisance
3 – 4	1d6 Vaisseaux Varlet commerciaux
5 – 6	Douanes. Lancer 1d : 1 – 3 = un contrôle est effectué.

Phénomènes du Triche-Lumière

Phénomène	Description sensorielle				
	Vision	Audition	Olfaction	Goût	Toucher
Cathédrales	Formes moirées et cramoisies avec innombrables « pics », aspérités et superstructures cristallines	Antique bruit d'orgue	Poussiéreuse	Fade	S'effritent
<p>Rôle : obstacle sérieux au voyage hyperluminique. Le Route serpente entre les structures de la cathédrale. Taille : 10 à 100 E.A.-L. Vitesse : se déplace à environ 1 E.A.-L. par mois ! Des systèmes entiers ont été isolés durant des années... Créer un point de Vérité dans une Cathédrale : jet de <i>Moteur Varlet</i> à -2 <i>En cas d'échec</i> : pas d'autres tentatives avant 5 minutes... Traverser une Cathédrale : jet de Pilote T.-L. à -2 toutes les heures <i>En cas d'échec</i> : crash ! Voir Table des Combats TCS. Ajouter 20 à la V.T.-L. du vaisseau pour connaître la « puissance de feu » du crash et tirer les dommages pour les points de Propulsion et les points de Coque.</p>					
Tempêtes	Nuage d'eau gazeuse	Pétilllement et déchirement de papier	Nauséabonde	Amer	Glaciale
<p>Rôle : danger de projection dans l'Espace normal, « mort gravifique » des vieux naviborg. La Route se met à tortiller en tout sens. Taille : 10 à 60 E.A.-L. Vitesse : se déplace à environ 20 à 40 E.A.-L./h. « Flairer » une Tempête : jet secret de <i>Connaissance T.-L.</i> + <i>Intuition</i> Créer un point de Vérité dans une Tempête : jet de <i>Moteur Varlet</i> à -1 <i>En cas d'échec</i> : pas d'autres tentatives avant 5 minutes... Traverser une Tempête : jet de Pilote T.-L. sans malus toutes les heures <i>En cas d'échec</i> : projection dans l'Espace normal ! Si le mécano réussit un jet de <i>Moteur Varlet</i> pas de dégâts, sinon procéder comme pour les Cathédrales : Voir Table des Combats TCS. Ajouter 10 à la V.T.-L. du vaisseau pour connaître la « puissance de feu » du crash et tirer les dommages pour les points de Propulsion et les points de Coque + Jet de CORPS pour tous les passagers, 1d de dégâts en cas d'échec</p>					
Follets	Boules de lumière, rapides et agiles	Vrombissantes	Odeur de brûlé	Salé	Brûlant
<p>Rôle : Etres intelligents mais incompréhensibles. Nombre : 2d Comportement : 2d</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 2 à 5 = hostilité, attaque immédiate ▪ 6 à 9 = méfiance, attaque si provocation ▪ 10 et 11 = indifférence ▪ 12 = désir de communiquer avec un télépathe (qui aura une énorme migraine s'il le fait). <p>Vitesse : 50 E.A.-L./h, Maniabilité : 5, Propulsion : 55, Coque : 30, Pilotage global : 10, « Canaonde » : p. de feu = 25, Ecran : -2</p>					
Spires	Formes arachnéennes de couleur verte, grande comme des systèmes stellaires, pulsent lentement comme des cœurs	Son grave de cloches	Anisé	Anisé	Lisses et douces
<p>Rôle : points de convergence des lignes de force qui maintiennent la cohérence de Grand Univers. Taille : moins d'1 E.A.-L. Vitesse : inconnue Traverser une Spire : le MJ lance 1d, sur un « 1 » la Spire meurt. <i>Dans ce cas tous les occupants du vaisseau meurtrier s'endorment dans la neurasthénie. Ils sont condamnés sans aucun espoir. Chaque PJ lance 2d, c'est le nombre de mois restant à vivre...</i></p>					
Reflets	<p>Rôle : les trous noirs, les étoiles à neutron et les naines blanches de l'Espace normal fissurent la barrière avec le Triche-Lumière. Précieux points de repères. Taille : moins d'1 E.A.-L. Ne pas s'en approcher à moins d'un jour lumière !</p>				
Trou Noir	Tourbillon de poussière	Roulement de billes sur un couvercle métallique	Citron rance	Acide	-
Etoile à Neutron	Boule violette pulsant rapidement	Bruit de vagues en accéléré	Iodée	Persil	-
Naine Blanche	Nuage dense de billes noires	Chocs de cailloux	Poussière de roche	Terre, roche	-

Séquence de combat

1 séquence de combat spatial = 3 min.

Détection

Dans l'espace

Détecteurs de base = 6 minutes-lumières (env. 100 000 000 km, env. distance Soleil-Vénus)

Dans le Triche-Lumière

L'Etre avec la Psychoperception la plus haute détecte automatiquement tout « objet » entrant dans son champ.

Dans ce cas, 3 choix :

- **Evitement** : jet de Pilote T.-L. pour se fondre dans le T.-L.
- **Filature** : pour le poursuivant = jet de Pilote T.-L. à +1 toutes les 15 minutes.
Réussite = possibilité de maintenir la distance ou se rapprocher
Echec = distance augmentée de 1 niveau
- **Tir caché** : bonus de +1 pour le 1^{er} tir (*Pilote T.-L.* si canaondes ou *Combat interfacé* si Fleurs de la mort)

Poursuite

Dans l'espace

Un vaisseau plus rapide finira automatiquement par l'emporter.

Dans le Triche-Lumière

Jet en opposition de Pilote T.-L.

Consulter la table ci-dessous.

Résultat positif = le poursuivant se rapproche

Résultat 0 = distance maintenue

Résultat négatif = le pourchassé s'éloigne

		Poursuivant			
		Critique	Réussite	Echec	Maladresse
Pourchassé	Critique	0	-1	-2	-3
	Réussite	+1	0	-1	-2
	Echec	+2	+1	0	-1
	Maladresse	+3	+2	+1	0

Initiative

Dans l'Espace

Infopilote + Maniabilité + 1d6

Dans le Triche-Lumière

Coordination + Pilotage T.-L. + Maniabilité + 1d6

Tirs

Canaonde

Coordination + Pilote T.-L. – malus Ecran

Fleurs de la mort

Coordination + Combat Interfacé – malus Ecran

Malus Ecran

Varie de 1 à 6 (voir création de Vaisseau Varlet)

Maniabilité	Malus Ecran max.
1	6
2	5
3	4
4	3
5	2
6 et +	1

Table des poursuites et distances

Valeur	Distance	Equipements utilisables				
		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	100 km	OUI	OUI	non	non	
Rencontres	1	T.-L. 1 à 6 E.A.-L.	OUI	non	non	non
		Espace 1 min.-lumière		OUI	non	non
	2	T.-L. 7 à 12 E.A.-L.	OUI	non	non	non
		Espace 2 min.-lumière		OUI	non	non
	3	T.-L. 13 à 18 E.A.-L.	OUI	non	non	non
		Espace 3 min.-lumière		OUI	non	non
	4	T.-L. 19 à 24 E.A.-L.	OUI	non	non	non
		Espace 4 min.-lumière		OUI	non	non
	5	T.-L. 25 à 30 E.A.-L.	OUI	non	non	non
		Espace 5 min.-lumière		OUI	non	non
	6	T.-L. 31 à 36 E.A.-L.	OUI	non	non	non
		Espace 6 min.-lumière		OUI	non	non
7	Plus de 36 E.A.-L. Plus de 6 min.-lumière	Perte de contact				

Table des Combats Spatiaux - TCS

Valeur soit V.T.-L. soit PdF batterie	Puissance de feu dégâts infligés	Maniabilité dépend de la V.T.-L.	Points de Propulsion dépend de la V.T.-L.
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 – 60		6	
61 – 70	4d	7	70
71 – 75		8	
76 – 80	5d		9
81 – 85			
86 – 90	6d		90
91 – 95			
96 – 98	7d		
99+	8d		

