

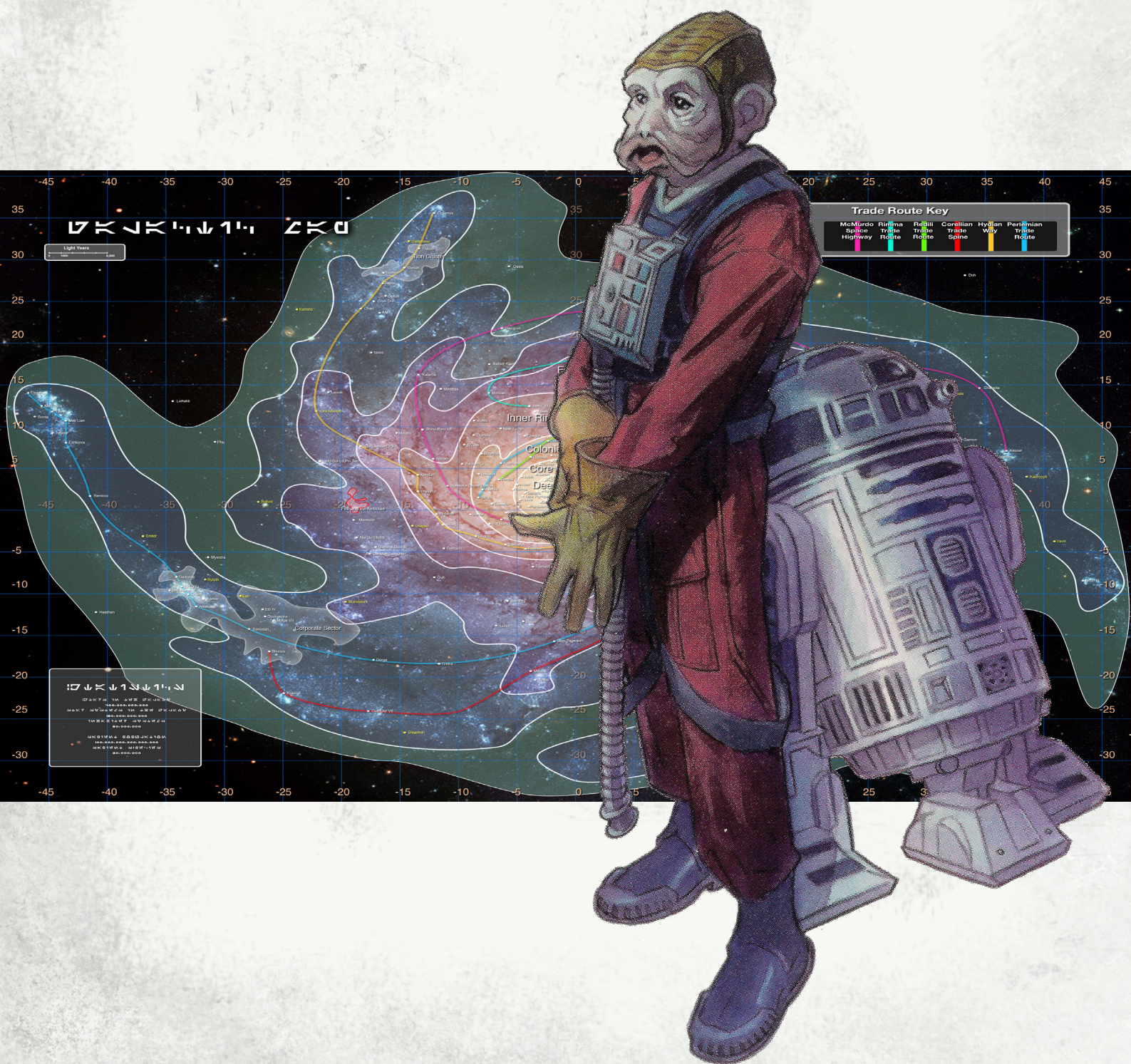
STAR WARS

LE GUIDE DU ROUTARD

INTERGALACTIQUE

VOLUME 3

L'ASTROGATION



Bienvenue dans le troisième volume du Guide du Routard Interpalactique.

Tout d'abord, je suis heureux de vous annoncer que le GRI possède maintenant un quartier général... bon, ce n'est qu'une cantina miteuse du fin fond de la Bordure Extérieure, mais c'est chez nous. Si vous voulez nous rendre visite, il suffit de suivre le lien suivant :

<http://endofhyperlane.blogspot.fr/>

Revenons-en à nos banthas :

L'astrogation est la partie la plus importante d'un voyage en hyperspace. La plus importante, mais pas la plus dangereuse... Bien connaître les règles de base qui régissent les voyages en hyperspace est le minimum vital pour pouvoir se déplacer rapidement et avec un maximum de sécurité. La galaxie étant un endroit suffisamment dangereux comme ça, il nous paraît inutile de rajouter les dangers découlant d'un mauvais calcul de coordonnées. C'est pourquoi après avoir lu ce guide, vous saurez tout ce qu'il y a à savoir sur les voyages en hyperspace !

Bonne lecture,



Erjik'l Ta'pnos,
Rédac'Chef du GRI

UN MOT DE L'AUTEUR

Le système d'astropation de Aux confins de l'Empire est très basique et ne permet pas de savoir combien de temps le navordinateur va mettre pour calculer les coordonnées du prochain saut, ni combien de temps va durer le voyage. Si, dans la plupart des cas, ces informations n'ont pas une importance capitale, la durée de calcul peut être vitale lorsqu'une patrouille de chasseurs TIE poursuit. C'est pourquoi nous allons développer les règles des calculs d'astropation.

Certaines parties de ce guide n'ont pas pour vocation d'apporter une explication scientifique au fonctionnement de l'hyperespace. Après tout, à partir du moment les vaisseaux spatiaux ont de l'inertie et que les lasers font «piou piou», nous sommes dans de la science fiction. Les parties techniques sont là pour que vous sachiez ce qu'un scientifique peut savoir et vous abreuver de termes techniques à ressortir à vos joueurs.

La seconde partie peut paraître un peu lourde à mettre en place. Il est donc préférable de faire vos petits calculs lors de la préparation du scénario plutôt qu'en cours de partie. Mais une fois que vous aurez pris l'habitude d'utiliser ce système, il vous sera aisé de sortir des difficultés, des temps de calcul et de voyage à la volée lorsque vos joueurs en auront besoin... Rappelez vous que l'astropation est une science tellement complexe que ses subtilités échappent même aux navigateurs les plus expérimentés !

L'HYPERESPACE

L'hyperespace est l'état alternatif que les vaisseaux prennent pour effectuer des voyages à une vitesse supérieure à celle de la lumière. Ce phénomène n'est pas entièrement expliqué par les scientifiques qui le décrivent comme un univers parallèle, une dimension supplémentaire de l'espace, ou simplement l'univers vu à une vitesse supérieure à celle de la lumière.

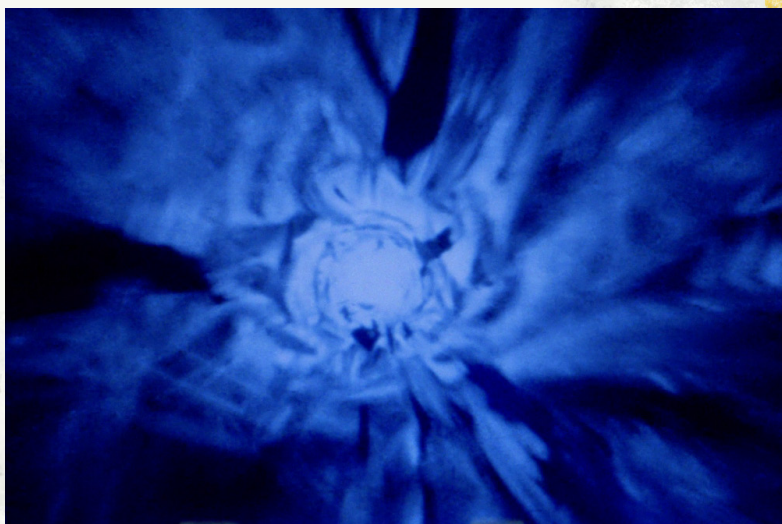
LA TECHNIQUE

En temps normal, la matière baryonique obéit aux principes de la relativité : la masse augmente asymptotiquement au fur et à mesure qu'elle approche de la vitesse de la lumière, demandant de plus en plus d'énergie et contraint à toujours rester sous ce seuil. La matière tachyionique, quant à elle, existe uniquement au dessus de la vitesse de la lumière et ne peut passer en dessous. L'hyperpropulsion permet aux vaisseaux de franchir cette barrière et d'atteindre des vitesses mille ou un million de fois supérieures à celle de la lumière.

HISTOIRE

Le principe des voyages en hyperespace fut découvert par les anciens Rakata. Les premiers systèmes d'hyperpropulsion étaient des artefacts tels que des Arches étranges, les transmetteurs de matière découverts sur des mondes en ruines ou des Superportes Gree. Ces technologies furent impossibles à recréer.

Les Corelliens et les Duros, grâce à la rétro-ingénierie des technologies rakata, furent les premiers à être capables de construire un hyperpropulseur (ou hyperdrive) tel que nous les connaissons aujourd'hui. Par conséquent, en dépit de son



usage courant, on sait relativement peu de chose sur la véritable nature de l'hyperespace.

Durant les 21 000 premières années de la République, les premières routes hyperspatiales furent tracées à l'aide de balises hyperspatiales, stations spatiales placées dans l'espace profond et les coordonnées de voyage étaient fournies par le Bureau Républicain des Voies Spatiales. Au moment des guerres mandaloriennes, les balises furent remplacées par les navordinateurs, rendant les vaisseaux bien plus autonomes pour naviguer en hyperespace.

USAGE

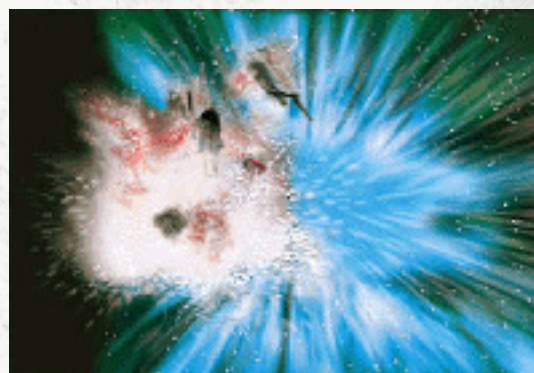
Un vaisseau souhaitant passer en hyperespace doit respecter un certain processus. Après avoir rentré les coordonnées dans le navordinateur, le pilote doit placer son vaisseau dans le bon angle avant d'enclencher son hyperpropulseur. L'appareil semble subir une telle accélération que les passagers voient les étoiles s'étirer durant le saut. Cette apparente accélération est également visible depuis l'extérieur du vaisseau, ce dernier semble accélérer subitement et disparaît de l'espace normal. Ce phénomène est appelé pseudomotion.

Lorsque le vaisseau entre dans l'hyperespace, il quitte l'univers conventionnel. En vitesse lumière, tout l'univers visible est représenté par un couloir bleuté, tacheté de traces floues dues à la vitesse. Dans l'hyperespace, un vaisseau est invisible à toutes les méthodes classiques de scan et de détection.

Pour sauter dans l'hyperespace, les coordonnées du point d'arrivée doivent être entrées dans le navordinateur, soit manuellement soit par transmissions (les flottes et les escadrons utilisent cette technique pour coordonner leurs sauts). Le calcul du saut doit être le plus précis possible, afin de ne pas passer trop près d'un trou noir, d'une étoile ou de n'importe quelle masse gravitationnelle qui pourrait faire sortir le vaisseau de l'hyperespace. Les voyages intra-système par micro-sauts sont rares, mais peuvent être utilisés pour l'explora-

tion ou pour des raisons stratégiques. En raison des dangers inhérents à la navigation hyperspatiale, les grandes routes sont proches de systèmes habités. En cas d'erreur de navigation ou de défaillance de l'hyperdrive, la proximité d'un astroport ou d'un système habité donne une chance de ne pas être coincé avec ses seuls moteurs subluminiques au milieu de nulle part. Généralement, ce genre de problème est causé par une erreur de calcul, ou des données de navigation incomplètes voire périmées.

Tenter de retrouver un vaisseau qui vient de sortir de l'hyperespace à cause d'un problème technique, ou arrivé à une destination inconnue, est quasiment impossible.



LES DANGERS

Il y a de nombreux dangers à voyager à des vitesses bien supérieures à celle de la lumière. Si, à cette vitesse, une collision ou une interférence peut être fatale, les effets de l'attraction gravitationnelle peuvent être particulièrement dévastateurs. C'est pourquoi la route doit éviter les ombres gravitationnelles ou puits de gravité des corps célestes de grande taille. Ces particularités sont utilisées depuis le commencement des voyages hyperspatiaux : la masse d'une planète est utilisée comme point d'arrêt, le système de sécurité de l'hyperpropulseur arrêtant le vaisseau au plus près de la planète.

Si l'on considère que la plupart des réacteurs des vaisseaux de guerre rivalisent en puissance avec une étoile, et au vu de la quantité d'énergie nécessaire

LE DESTROYER INTERDICTOR

Quand l'Empire mit au point un projecteur gravitationnel, il fut décidé de construire un vaisseau capable de fournir l'énergie nécessaire au fonctionnement de cet appareil. C'est ainsi que le Groupe Sienar Astronautique fabriqua le premier croiseur lourd de classe Interdiction.

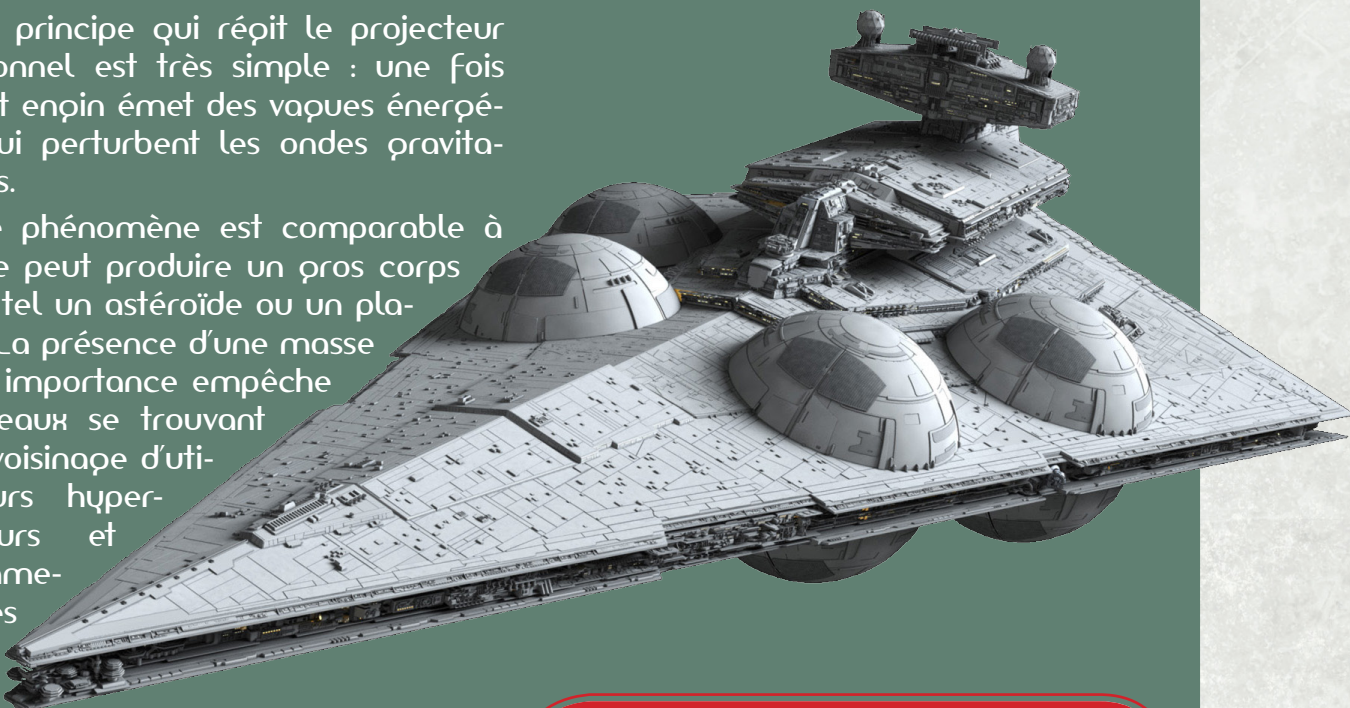
Le principe qui régit le projecteur gravitationnel est très simple : une fois réplé, cet engin émet des vagues énergétiques qui perturbent les ondes gravitationnelles.

Ce phénomène est comparable à celui que peut produire un gros corps stellaire, tel un astéroïde ou un planétoïde. La présence d'une masse de cette importance empêche les vaisseaux se trouvant dans le voisinage d'utiliser leurs hyperpropulseurs et peut ramener des engins voyageant en vitesse-lumière dans l'espace normal.

Les croiseurs d'interdiction sont utilisés afin d'empêcher la fuite dans l'hyperespace de vaisseaux ennemis. Ils se positionnent généralement en des points stratégiques, situés à l'écart des batailles, bénéficiant ainsi d'un arc de tir optimum. Ils projettent ensuite des ondes gravitationnelles sur toute la zone de combat, rendent ainsi les hyperpropulseurs des vaisseaux ennemis inutilisables. De cette façon, ils peuvent contrecarrer la tactique qu'affectionnent particulièrement les appareils rebelles consistant à mener un seul assaut, avant de s'enfuir au plus vite en passant en vitesse-lumière.

Ces croiseurs lourds sont également employés pour tendre des embuscades. Ils se cachent aux abords d'une route hyperspatiale et projettent des champs

gravitiques générateurs de perturbations. Quand des vaisseaux voyageant en vitesse-lumière se trouvent confrontés à des perturbations de ce type, ils sont obligés de revenir dans l'espace normal. Des appareils impériaux peuvent alors les attaquer ou les aborder afin de les fouiller de fond en comble.



Croiseur Immobilizer 418 'Croiseur Interdictor'

7	3	-1	DEFENSE	FORE/PORT	STARBOARD/AFT	ARMOR
SILHOUETTE	SPEED	HANDLING	3	2	2	2
			HULL TRAUMA			SYSTEM STRAIN
			85			55

Hull Type: Croiseur Lourd

Categories: Non-Fighter Starship, Starship, Capital Ship

Hyperdrive: Primary: Class 2, Backup: Class 12

Starfighters: 24 chasseurs

NaviComputer: Yes

Sensor Range: Long

Ship's Complement: 2807 officiers, pilotes et membres d'équipage

Encumbrance Capacity: 6500

Passenger Capacity: 80

Consumables: 16 mois

Massive 1: Add 1 to enemy Crit Rating

Cost: 10 400 000

Rarity: 8

Customization Hard Points: 0 (0 Remaining)

Weapons:

(5) Dorsal Turret Mounted Quad Canon Quad Laser (**Fire Arc:** Forward; **Damage:** 5; **Critical:** 3; **Range:** Close; **Qualities:** Jumelé 3, Précis 1)

(5) Ventral Turret Mounted Quad Canon Quad Laser (**Fire Arc:** Forward; **Damage:** 5; **Critical:** 3; **Range:** Close; **Qualities:** Jumelé 3, Précis 1)

(4) Port Turret Mounted Quad Canon Quad Laser (**Fire Arc:** Forward, Port; **Damage:** 5; **Critical:** 3; **Range:** Close; **Qualities:** Jumelé 3, Précis 1)

(4) Starboard Turret Mounted Quad Canon Quad Laser (**Fire Arc:** Forward, Starboard; **Damage:** 5; **Critical:** 3; **Range:** Close; **Qualities:** Jumelé 3, Précis 1)

(3) Aft Turret Mounted Quad Canon Quad Laser (**Fire Arc:** Aft; **Damage:** 5; **Critical:** 3; **Range:** Close; **Qualities:** Jumelé 3, Précis 1)

pour passer en hyperspace, les collisions hyperspatiales, qu'elles soient volontaires ou accidentelles, peuvent dévaster ou même détruire une planète entière. Un des accidents les plus célèbres eut lieu durant la Guerre des Clones, lorsque le *Quaestor* fractura le noyau de la planète séparatiste Pammant en percutant son ombre gravitationnelle dans l'hyperspace.

Des générateurs de gravité peuvent être utilisés pour créer un champ d'interdiction qui bloque les voyages hyperspatiaux dans une zone en simulant la présence d'un puits de gravité. Cette technique est très pratique pour faire sortir un vaisseau de l'hyperspace ou empêcher ses ennemis de fuir. Les groupes moins bien équipés, comme les pirates, amènent de gros astéroïdes sur les routes commerciales leur servant autant de puits de gravité que de base ou de couverture contre les tirs ennemis.

Les trous noirs représentent une menace constante. On ne compte plus les vaisseaux détruits par un trou noir « errant » dans l'espace normal. Le puits de gravité instable d'un trou noir est un cauchemar pour tous les astronautes.

En dehors des problèmes techniques, l'hyperspace est un endroit dangereux pour les être conscients. Comme dans le vide de l'espace réel, il est impossible de survivre dans l'hyperspace, même avec une combinaison spatiale. Certains affirment qu'il est possible d'éjecter une capsule de sauvetage dans l'hyperspace, mais sans hyperdrive, il lui sera impos-

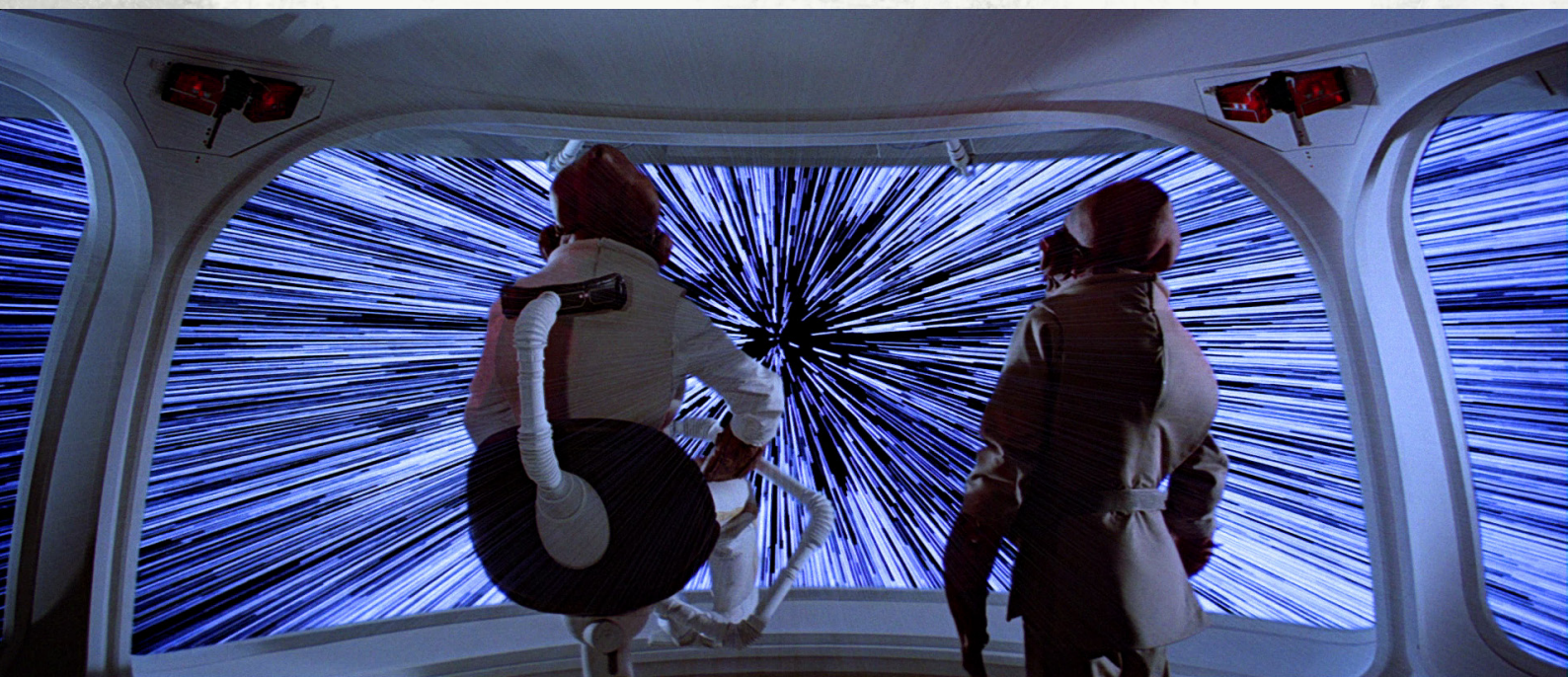
sible de revenir dans l'espace normal. Et comme toute communication et contact est impossible dans l'hyperspace, autant dire que la capsule et ses passagers seraient condamnés.

Si l'on en croit la légende, reparder l'hyperspace trop longtemps depuis son cockpit ou le pont d'un navire, peut engendrer une forme de folie qu'on appelle « l'hyper-torpeur ».

EFFETS SUR LES SENSEURS ET LES COMMUNICATIONS

Outre les dangers de navigation, l'hyperspace engendre un autre problème de taille : la communication. Le vaisseau n'ayant plus d'existence tangible dans l'espace normal le coupe de tous les moyens de communication conventionnels. Même si des signaux pouvaient atteindre un vaisseau dans l'hyperspace, ils seraient tellement déformés qu'ils ne pourraient être exploités. Si des signaux hypercomm pouvaient atteindre un vaisseau dans l'hyperspace, ils devraient être émis depuis le point de départ ou le point d'arrivée du saut, ou bien par un vaisseau étant sur le même trajet, pour pouvoir être exploités.

Des difficultés similaires s'appliquent aux senseurs. Il est quasiment impossible de verrouiller des senseurs sur un vaisseau en hyperspace, ce qui rend très efficace



la fuite en vitesse lumière. La seule option pour le poursuivre consiste à calculer les différents sauts possibles depuis le dernier vecteur connu du fuyard et tenter de deviner où il pourrait sortir de l'hyperespace. Cela est généralement peine perdue, la plupart des vaisseaux fuyant de cette manière font un saut court avant de repartir vers une autre destination en empruntant un vecteur différent. La meilleure solution reste donc de placer un traceur sur le vaisseau ennemi, mais seuls les traceurs équipés d'un signal HoloNet sont exploitables à longue distance. De tels traceurs sont

cependant extrêmement chers et illégaux.

Les Radiations de Cronau sont un phénomène intéressant relatif aux voyages en hyperspace. Il s'agit d'une brève explosion de radiations intenses générée par l'entrée et le moment qui précède la sortie de l'hyperespace. Elle peut être détectée à quelques secondes lumières par des senseurs correctement alignés, bien souvent hors de portée des senseurs classiques.

LE CALCUL DU SAUT

LES CONCEPTS

LES RÉGIONS

Ce que nous appelons régions regroupent les zones de colonisation telles que les mondes du Noyau, la Région d'Expansion ou la Bordure Extérieure. Lorsque l'on parle d'écart entre deux destinations, on compare le nombre de colonne d'écart dans le tableau des régions. (cf Table 2-4, page 10). Par exemple un voyage entre les Colonies et la Bordure Intermédiaire a un écart de 1 tandis qu'un voyage entre les Bordure Extérieure et la Bordure Intermédiaire a un écart de 3.

LES CADRANS

La galaxie est divisée en quatre cadrans : Nord-Est, Nord-Ouest, Sud-Est et Sud-Ouest.

LES ROUTES HYPERSPATIALES

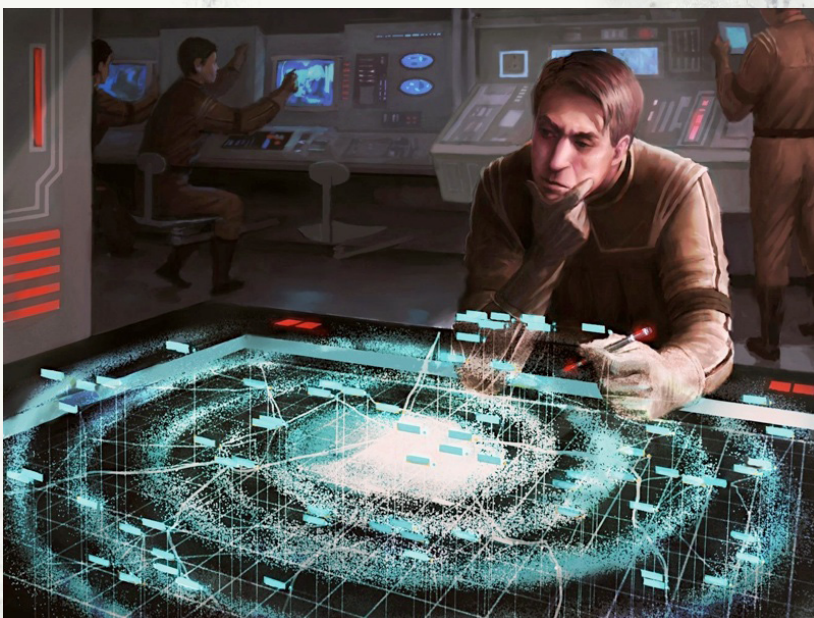
Comme expliqué dans le livre de base, il existe de nombreuses routes hyperspatiales reliant différents points de la galaxie. Ces routes sont des couloirs où les conditions de voyage dans l'hyperespace sont bien connues, extrêmement détaillées et régulièrement mises à jour.

On distingue quatre types de routes : les routes majeures (les cinq routes décrites dans le livre de base), les routes secondaires, les routes mineures et les routes occasionnelles.

Bien entendue, plus une route est importante et plus les informations des navigations sur cette route sont complètes et mises à jour régulièrement. Il existe aussi des zones qui ne possèdent pas de route, rendant les voyages hyperspatiaux plus dangereux (et plus longs).

LES DONNÉES DE NAVIGATION

Pour effectuer un calcul, un navigateur utilise les données qu'il a en mémoire et les données récupérées par les senseurs du vaisseau. Toutes ses informations constituent les données de navigation.



tion.

Lorsqu'un appareil atterrit sur un astroport, ses données de navigation sont directement envoyées au centre de contrôle et comparées aux données existantes. Les données les plus récentes remplacent les plus anciennes et c'est ainsi que les astroports gardent des données de navigation de toute la galaxie plus ou moins récentes.

Lorsqu'un navire quitte un astroport, son navordinateur met à jour automatiquement ses données de navigation avec celles du centre de contrôle.

Le transfert ne concerne que les données de navigation utile aux calculs du navordinateur. Il est impossible de cette manière de tracer les déplacements d'un vaisseau ou de récupérer les localisations particulières enregistrées dans le navordinateur (comme la localisation de la flotte rebelle ou une base secrète de contreban-

diers).

En terme de règles, les données possèdent quatre rangs de mise à jour : à jour, datées, anciennes et périmées.

LE TEST D'ASTROGATION

LA DIFFICULTÉ DU JET

La première chose à faire est de déterminer la difficulté de base du trajet. La Table 7-13 page 248 du livre de base devient obsolète. Elle est remplacée par trois tables : la Table 2-1 qui prend en compte la mise à jour des données de navigation, la table 2-2 qui se réfère à l'état de l'appareil lors du calcul du saut en hyperspace et la table 2-3 qui se base sur la distance entre le point de départ et le point d'arrivée et la Table.

TABLE 2-1 : DONNÉES




Données de navigation	Difficulté
Données à jour	+ 
Données datées	0
Données anciennes	+ 
Données périmées	+ 

TABLE 2-2 : ÉTAT DE L'APPAREIL







État de l'appareil	Difficulté
Le droïd astromech effectuant le calcul ou le navordinateur est endommagé	+   
Vaisseau légèrement endommagé	+ 
Vaisseau gravement endommagé	+  

TABLE 2-3 : ÉCART

Écart	Difficulté
1	Améliorez la difficulté une fois
2-3	Améliorez la difficulté deux fois
4-6	Améliorez la difficulté trois fois
7+	Améliorez la difficulté quatre fois
Un des points est le noyau	-1 
Voyage dans le même cadran	+ 
Voyage dans des cadrans opposés	+ 

CHRONOLOGIE D'UN SAUT

Entrer les coordonnées d'un saut et effectuer le test d'astroption prend un round. Si le personnage décide d'étudier son itinéraire, il passe autant de rounds qu'il le souhaite et pourra effectuer son test à la fin du dernier round d'étude.

Le calcul des coordonnées commence au début du round suivant le test d'astroption et se termine à la fin du dernier round de calcul, une fois que tous les protagonistes ont apit. Lors du round suivant, le pilote (ou le co-pilote) peut sauter en hyperspace en dépensant une manœuvre pour actionner son hyperpropulseur. Le saut s'effectue immédiatement après la manœuvre.

Si le pilote ne saute pas immédiatement (ou si les adversaires ont l'initiative sur le pilote) le navigateur garde le calcul du saut en mémoire. Tant que le vaisseau conserve la vitesse et la direction qu'il avait à la fin du calcul, il peut effectuer son saut. Si le pilote entreprend n'importe quelle manœuvre ou action de pilotage ou si le vaisseau subit un dépôt critique, le calcul est perdu et le saut est annulé.

TRACER SON ITINÉRAIRE

Le navigateur calculera un trajet direct entre le point de départ et le point d'arrivée. Le navigateur a la possibilité d'affiner le trajet pour rendre le calcul plus simple. Il peut choisir d'effectuer plusieurs sauts, où passer par des routes hyperspatiales plus importantes, etc. Pour chaque round qu'il passe à affiner le trajet, il peut dégrader une fois la difficulté du test. Exceptionnellement on considère que lorsqu'il n'y a plus de dé à dégrader, on supprime un dé de difficulté jusqu'à un minimum de ♦♦.

Le navigateur peut dégrader gratuitement la difficulté du test autant de fois qu'il a de rang dans la compétence Astroption. Chaque dégradation supplémentaire augmente le temps de voyage d'un pourcentage égale au nombre de dégradation (ou d'annulation) effectué $\times 10$.

Par exemple un navigateur prépare un saut avec un test ayant une difficulté de ♦♦♦♦ pour 10h de voyage. Le navigateur décide d'étudier son itinéraire pendant quatre rounds. Il possède 1 rang en Astroption, ce qui ramène la difficulté du test à ♦♦♦♦ après le premier round d'étude. Les 3 rounds suivant lui permettent de dégrader encore sa difficulté trois fois. Son test se fera maintenant avec **une difficulté moyenne (♦♦)** pour un temps de trajet augmenté de 30%, soit 3 heures.

CALCUL D'URGENCE

Le navigateur peut également effectuer un calcul d'urgence, c'est à dire un calcul rapide mais bien plus dangereux. Pour effectuer un calcul d'urgence, la difficulté augmente de d et le temps de base du calcul (donné par la Table 2-4) est divisé par deux.

CALCUL D'URGENCE

Le navigateur peut également effectuer un calcul d'urgence, c'est à dire un calcul rapide mais bien plus dangereux. Pour effectuer un calcul d'urgence, la difficulté augmente de d et le temps de base du calcul (donné par la Table 2-4) est divisé par deux.

LE RÉSULTAT DU TEST DE COMPÉTENCE

Il est maintenant temps d'effectuer le test d'astroption.



Si le jet est réussi :

- ☺ : le temps de calcul est diminué de 1 round
- ☺ : le temps de voyage est diminué de 10 %
- ☆☆☆ : le temps de calcul est diminué de moitié
- ou ☺ : le temps de voyage est diminué de 20 %
- ☺ : le vaisseau sort de l'hyperespace exactement là où le souhaitent les personnages
- ☺ : le temps de calcul est augmenté de 1 round
- ☺ : le temps de voyage est augmenté de 10 %
- ☺☺☺ : Le temps de calcul est multiplié par 2
- ☺☺☺ : le temps de voyage est augmenté de 20 %
- ☹ : le vaisseau sort de l'hyperespace à mi-parcours. Un nouveau jet d'astroportation est requis (au MJ de voir s'il souhaite rajouter des complications)

Si le jet est raté, le navordinateur tourne pendant la durée indiquée par la Table 2-4. À la fin du calcul, il prévient le personnage que le calcul a échoué :

- ▼ : la durée du calcul est augmentée de 1 round
- ☹ : la durée du calcul est diminuée de 1 round
- ☺ : le navordinateur prévient immédiatement que le calcul a échoué
- ☺☺ : la durée du calcul est augmentée de 1 round
- ☹ : le navordinateur s'emmêle les pinceaux et le calcul prend 2 fois plus de temps avant d'échouer

LE TEMPS DE CALCUL DU NAVORDINATEUR

DURÉE DE BASE

La première information à connaître est la durée de base du calcul. Pour cela il faut connaître la région du point de départ et celle du point d'arrivée, puis consulter la Table 2-4, qui indique le nombre de dés à lancer pour connaître la durée (en rounds) du calcul.

TABLE 2-4 : DURÉE DE BASE (EN ROUNDS)

Arrivée Départ	Noyau	Colonies	Bord. Interm.	Rép d'expans	Bord médiane	Bord extérieure	Espace sauvage	Régions inconnues
Noyau	3	3	5	5	5	6	8	12
Colonies	4	4	5	5	6	7	9	12
Bord. Interm.	4	5	5	5	7	7	9	12
Rép. d'expans.	5	5	6	6	7	8	10	12
Bord médiane	5	6	6	7	7	8	10	12
Bord extérieur	6	7	7	8	8	9	10	12
Espace sauvage	8	9	9	9	10	10	10	17
Rép. inconnues	14	14	14	14	14	14	16	22

LES CADRANS

Le cadran du point d'arrivé par rapport à celui du point de départ va influencer le durée du calcul (cf Table 2-5). Si la destination se trouve dans le même cadran que le point de départ, le calcul sera plus court.

LE TEMPS DE VOYAGE

Les Tables 2-6* indiquent le temps de voyage nécessaire pour rejoindre une région en fonction de la région de départ

TABLE 2-5 : CADRANS

Cadran	Modif. (en rounds)
Même cadran :	-2
Cadran adjacent :	0
Cadran opposé :	+1

et du quadrant de la région d'arrivée. Pour connaître le temps de trajet, lancez le nombre de dés indiqué et ajoutez le résultat à la durée de base donnée par le tableau. Les durées sont exprimées en heure pour un hyperdrive de classe 1.



TABLE 2-6.1 : TEMPS DE VOYAGE ENTRE DEUX DESTINATIONS DANS UN MÊME CADRANT (EN HEURES)

	Noyau	Colonies	Bord. Interméd.	Rép d'expans.	Bord médiane	Bord extérieure	Espace sauvage	Régions inconnues
Noyau	"1 1d10"	"20 1d10"	"30 1d10"	"50 2d10"	"75 2d10"	"80 3d10"	"105 3d10"	"125 4d10"
Colonies		"5 1d10"	"20 1d10"	"40 1d10"	"50 2d10"	"75 2d10"	"80 3d10"	"105 3d10"
Bord. Interméd.			"15 1d10"	"30 1d10"	"40 1d10"	"50 2d10"	"75 2d10"	"80 3d10"
Rép. d'expans..				"20 1d10"	"30 1d10"	"40 1d10"	"50 2d10"	"75 2d10"
Bord médiane					"25 1d10"	"30 1d10"	"40 1d10"	"50 2d10"
Bord extérieure						"30 1d10"	"40 1d10"	"50 1d10"
Espace sau- vage							"35 1d10"	"40 1d10"
Rép. inconnues								"40 1d10"

LES MICRO-SAUTS

Un micro-saut consiste à sauter à quelques années lumières. Les explorateurs utilisent cette technique dans l'espace inconnu pour cartographier un secteur en limitant les risques de tomber sur un ombre gravitationnelle. Les contrebandiers, pirates et autres criminelles en tous genres, effectuent des micro-sauts afin de fuir un adversaire, avant de recalculer une course vers leur destination.

Calculer un micro-saut prend 1d6 rounds et subit un malus de  à la difficulté. Il est possible d'effectuer un micro-saut en urgence. Un micro-saut dure 1d10 rounds.

De plus, les hyperpropulseurs standards ne sont pas prévus pour s'activer et s'éteindre aussi rapidement. Ils sont mis à rude épreuve lors des micro-sauts. Le vaisseau subit, à la sortie de l'hyperespace, 5 points de stress mécanique, +1 par  obtenu sur le test d'astropation. Un  engendre directement un dépôt critique au vaisseau.

(EN HEURES)

Novgu



(EN HEURES)

Ποῦνα

LE MATÉRIEL

LES HYPERPROPULSEURS

Un hyperpropulseur, ou hyperdrive, est un ensemble de systèmes permettant à un vaisseau de rentrer et de sortir de l'hyperespace.

Lorsqu'un pilote engage le processus de saut, les catalyseurs de champ opèrent une collecte de rayons gamma pour fournir l'énergie nécessaire au saut. Une fois l'énergie collectée, le motivateur prend le relais et va amplifier et modifier cette énergie dans un générateur de fusion en la faisant passer à travers plusieurs kilomètres de câbles supraconducteurs agencés en spires. Une fois l'énergie appropriée obtenue, les boosters horizontaux d'hyperdrive alimentent la chambre d'ionisation avec cette énergie. Commence alors l'ignition qui lâchera un flux concentré de radiation, provoquant des distorsions dans la matrice d'espace-temps. Ces distorsions vont permettre de créer une fenêtre d'ouverture hyperspatiale dans laquelle le vaisseau spatial va plonger.

Lors de cette phase, aucun être vivant ne pourrait supporter une telle accélération. C'est pourquoi les compensateurs inertiels fonctionnent à plein régime pour garantir la sécurité de l'équipage. À l'inverse, une fois en hyperespace, un générateur de champ quantique nul confère une certaine stabilité au vaisseau et le prémunit d'une quelconque dislocation dans le cas d'un retour, et d'une brusque décélération, en espace conventionnel. Lors d'un voyage en vitesse-lumière, les boucliers d'un vaisseau, qui servent avant tout à le protéger d'une attaque en espace réel, sont également utilisés pour protéger le vaisseau des paz interstellaires et des particules d'antimatière.

Concernant l'émergence de l'hyperespace, une technologie similaire à celle de l'entrée en hyperespace s'occupe d'extirper le vaisseau de cette dimension alternative. Si un vaisseau entre en hyperespace à une vitesse donnée, il en ressortira à cette même vitesse.

AJOUTER OU REMPLACER UN HYPERDRIVE

La manière la plus simple d'améliorer un hyperpropulseur est encore de la changer. Il est également possible d'installer un hyperpropulseur sur un appareil n'en disposant pas de série.

Le nombre d'emplacements donné dans la table 3-1 est uniquement utilisé lorsque l'on souhaite installer un hyperdrive sur un vaisseau qui n'en n'est pas équipé. L'installation d'un hyperdrive demande un **test de Mécanique Exceptionnel** (◆◆◆◆◆) plus 20 % du prix de l'hyperdrive en matériel divers, tandis que son remplacement demande un **test Intimidant** (◆◆◆◆◆).

L'HYPERDRIVE DE SECOURS

Un hyperdrive de secours est un système annexe capable de remplacer l'hyperdrive principal lorsque ce dernier est hors-service. Ce n'est pas un hyperdrive supplémentaire, mais un système de pièces et circuits capable de prendre le relais si une ou plusieurs pièces de l'hyperdrive principal venaient à ne plus fonctionner.

De série, un hyperdrive de secours est de classe 12. Chaque tranche de 10 % du prix de base de l'hyperdrive principal permet de diminuer de 1 la classe de l'hyperdrive de secours. Par exemple, un hyperdrive Classe 2 avec un hyperdrive de secours de classe 10 coûtera 30 000 cr (25 000 de base, +2x10 % soit 2x2 500 cr).

TABLE 3-1 : HYPERPROPULSEURS

Hyperdrive	Emplacement	Prix	Rareté
Classe 1	4	50 000 cr	5
Classe 2	3	40 000 cr	3
Classe 3	3	25 000 cr	3
Classe 4	3	20 000 cr	4
Classe 5	3	15 000 cr	4
Classe 6	3	10 000 cr	4
Classe 8	3	5 000 cr	5
Classe 10	3	2 500 cr	6
Hyperdrive de secours	2	+10 %	3
Anneau d'Hyperdrive	2	+10 %	3

ANNEAU D'HYPERDRIVE

Un anneau d'Hyperdrive est une structure à laquelle s'arrime un chasseur afin de lui permettre d'effectuer des voyages en hyperspace.

Ces anneaux sont tombés en désuétude, depuis la fin de la Guerre des Clones, avec la généralisation de chasseurs équipés d'hyperpropulseurs. Ils sont même devenus illégaux après la Bataille de Yavin, l'Empire ayant pris conscience de la dangerosité des petits appareils. Ils restent tout de même populaire auprès des pirates et des chasseurs de primes souhaitant agrandir le rayon d'action de leur chasseur (généralement lourdement armé).

Ces anneaux ne sont pas équipés de navordinateurs, obligeant les appareils qui les utilisent à disposer d'un droïde astromech ou d'un système RDA.

LES AMÉLIORATIONS D'HYPERDRIVE

GÉNÉRATEUR POUR HYPERDRIVE

Rajoutez ces options au kit décrit p.270 du livre de base de Aux Confins de l'Empire :

Mods possibles : Diminution de la classe de l'hyperpropulseur de secours de 1 [3]

SYSTÈME DE REFROIDISSEMENT AU TERLON

La plupart des vaisseaux d'exploration sont équipés de ce système diminuant nettement les risques engendrés par les micro-sauts.

Effet : réduit de 1 le stress mécanique subit par l'appareil effectuant un micro-saut.



Mods possibles : réduit de 1 le stress [3], annule l'effet du dépôt critique sur un ψ [1]

Emplacement nécessaire : 1

Coût : 5000 cr

SYSTÈME RDA (RÉCEPTION DE DONNÉES D'ASTROGATION)

Les petits vaisseaux et la plupart des chasseurs possédant un hyperdrive ne sont pas systématiquement équipés d'un navordinateur. Le RDA est un système permettant à ces vaisseaux de recevoir des données

LÉGISLATION

Les hyperdrive de classe 0,5 sont des prototypes militaires interdits à la vente. Il est donc quasiment impossible de s'en procurer. Il est cependant possible de diminuer la classe d'un hyperdrive grâce au kit Générateur pour Hyperdrive.

Toute modification d'hyperdrive doit faire l'objet d'une déclaration au service du BOSS et d'une inscription dans la couche principale du code transpondeur.

TABLE 3-2 : LE MATÉRIEL

Nom	Emplacement	Prix	Rareté
Module de saut préprogrammé	0	2500	3
Processeur de tâche de fond	0	3500	5
Système de refroidissement au Terlon	1	5000	5
Système RDA	0	1500	3
Système TDA	1	3000	4

d'astropation envoyées par un navordinateur distant. Il est très souvent utilisé par les escadrons de chasseurs ou les flottes d'escortes ou commerciales pour effectuer des sauts coordonnés.

Effet : permet à un hyperdrive de recevoir des données d'astropation envoyées par un navordinateur distant équipé d'un système RDA.

Mod possible : aucun

Emplacement nécessaire : 0

Coût : 1500 cr

LES NAVORDINATEURS

Un navordinateur, aussi appelé ordinateur d'astropation, ordinateur de navigation ou navicomp, est un dispositif stockant les données de navigation récupérées dans les astroports et effectuant les calculs nécessaires à la navigation à travers l'hyperespace. Le navordinateur est capable de calculer le trajet le plus rapide et le plus sûr pour atteindre une destination précise.

Le navordinateur comprend aussi le descriptif officiel (donné par Coruscant) de tous les systèmes et mondes connus de la galaxie.

LES AMÉLIORATIONS DE NAVORDINATEUR

PROCESSEUR DE TÂCHE DE FOND

Les navordinateurs sont incapables de mettre à jour un calcul en temps réel. L'ajout d'un processeur de tâche de fond permet à un navordinateur de recalculer en temps réel des coordonnées de saut en fonction des mouvements du vaisseau. Le pilote peut maintenant effectuer des ma-

nœuvres et des actions de pilotage avant de sauter dans l'hyperespace.

Effet : ce kit permet au navordinateur de mettre à jour son calcul en temps réel pendant 5 rounds au prix d'1 point de stress mécanique par round. Un dépôt critique engendre toujours la perte des coordonnées.

Mods possibles : +1 round de fonctionnement [2]

Emplacement : 0

Coût : 3500 cr

MODULE DE SAUT PRÉPROGRAMMÉ

Même si les spacers sont des nomades, il n'est pas rare qu'ils aient un port d'attache, un lieu privilégié où ils se rendent régulièrement. Le module de saut préprogrammé permet de calculer en permanence et en tâche de fond un saut vers une destination particulière.

Effet : les personnages choisissent une localisation. Leur navordinateur garde en mémoire les coordonnées de cet endroit et met moitié moins de temps pour calculer les sauts standards à destination de cet endroit. Cette amélioration ne fonctionne pas avec les sauts d'urgence.

Modifier la destination du module nécessite d'être à la localisation choisie et d'effectuer un **test d'Informatique difficile** (◆◆◆). Après cette manipulation, le pilote pourra utiliser son module de saut pour rejoindre cette destination.

Mods possibles : ajoute une destination [2]

Emplacement nécessaire : 0

Coût : 2500 cr

SYSTÈME TDA (TRANSMISSION DE DONNÉES D'ASTROGATION)

Ce système équipe les vaisseaux chargés de calculer les coordonnées d'astrogation afin de les transmettre aux vaisseaux équipés d'un système RDA

Effet : permet à un navordinateur de transmettre des données d'astrogation à un appareil ne disposant pas de navordinateur.

Mod possible : aucun

Emplacement nécessaire : 1

Coût : 3000 cr

SI TU SAUTES, JE SAUTE !

Les systèmes RDA et TDA fonctionnent de concert. Le TDA calcule normalement les coordonnées de saut. Une fois le calcul terminé, il faut attendre un round complet pour que le TDA transmette les coordonnées et que le, ou les, RDA traitent ces informations. A la fin de ce round, les pilotes peuvent sauter normalement en hyperspace, comme s'ils avaient effectué le calcul eux-mêmes. Un saut utilisant les systèmes RDA/TDA prend donc 1 round de plus qu'un saut normal.

Enfin, ces systèmes sont incapables d'effectuer des calculs pour un saut d'urgence. C'est pourquoi les vaisseaux équipés d'un système TDA sont souvent équipés d'un module de saut préprogrammé.



Une aide de jeu non officielle pour Star Wars Edge of the Empire, conçue et réalisée par Cyberdwarf
Relecture : Chtioben! et @SylvainCharroy

Edge of the Empire est un jeu de rôle édité par Fantasy Flight Game et traduit par Edge, tous droits réservés.

Les illustrations utilisées proviennent d'Internet et appartiennent à leurs auteurs.

Le design est inspiré du design officiel de la gamme Edge of the Empire et a été réalisé à partir de sources mise à disposition librement sur le forum de FFQ.