

VOYAGE SPATIAL & TEMPOREL

VOYAGE SPATIAL

Un voyage spatial n'est possible que d'un point A à un point B dans le Présent de Galaxy.

- » **Voyage spatial sécurisé (p. 88)** : ce type de voyage en vitesse hyperluminique ne peut se faire qu'entre deux relais ST à bord d'un XB-27 ou d'un XB-900.

⚠ Rencontre cosmique (p. 184) possible.

Consommation d'Ultralum :

- Voyage entre deux décors du même Secteur galactique : **2 jerricans**.
- Voyage vers un Secteur galactique adjacent : **4 jerricans**.

(exemples : voyager du SG 2 au SG 3 consomme 4 jerricans, mais voyager directement du SG 2 au SG 5 consomme 12 jerricans)

- » **Voyage spatial aventureux (p. 88)** : ce type de voyage en vitesse subluminique, effectué en XB-27 ou en XB-900, permet d'explorer l'intérieur d'un Secteur galactique sans avoir besoin de passer par des relais ST – autrement dit de visiter/découvrir ses planètes mineures sur lesquelles ne serait pas encore installé un transpondeur ST (p. 335).

⚠ Rencontre cosmique (p. 184) impossible.

Consommation d'Ultralum :

- Voyage entre deux décors du même Secteur galactique : **1 jerrican**.
- Voyage vers un Secteur galactique adjacent : **2 jerricans**.

⚠ Option : le MJ peut estimer que la résolution longuette d'une rencontre cosmique qui se produit à cette faible vitesse équivaut à un Interlude court (avec l'ajout de 1 Coup d'Avance, mais sans la récupération du Souffle si jamais la rencontre cosmique est « mouvementée »).

VOYAGE TEMPOREL

Un voyage temporel n'est possible que vers le Passé de la Terre, jamais vers le Futur (au-delà de l'instant Présent de Galaxy où se tisse le Continuum espace-temps).

Subtilité : si l'on part d'un point B situé dans le Passé de la Terre pour rejoindre un point A lui aussi situé dans le Passé de la Terre, mais chronologiquement plus proche du Présent de Galaxy, il s'agira alors d'un voyage vers le **Futur antérieur de la Terre** (les points de départ et d'arrivée se situant tous les deux dans le Passé de la Terre).

⚠ Les rencontres cosmiques sont impossibles lors d'un voyage temporel.

- » **Voyage (ou bond) temporel sécurisé (p. 89)** : ce type de voyage est réalisable aussi bien à bord d'un XB-27 que d'un XB-900 à condition qu'il s'effectue entre deux relais ST installés dans deux époques différentes du Passé de la Terre (on dit qu'elles sont « chronographiées »).

Consommation d'Ultralum :

- Date chronographiée : **3 jerricans**.

- » **Voyage (ou bond) temporel aventureux (p. 89)** : ce type de voyage n'est possible qu'à bord d'un XB-900 (seul vaisseau XB à disposer d'un ordinateur temporel pour programmer une date d'arrivée « en aveugle » (sans relais ST pour baliser la destination)).

Nécessite un test de programmation temporelle : il s'agit d'un test mental de difficulté 9, difficulté qui peut être augmentée d'une tranche si le XB-900 ne jouit pas de ses 2 points de Fiabilité et/ou si la date d'arrivée est estimée « au pif » (non chronographiée).

- **Réussite excessive** : l'arrivée se fait avant la date.*
- **Réussite parfaite** : l'arrivée se fait à l'instant précis.
- **Échec** : l'arrivée se fait après la date.*
- **Échec cinglant** : l'arrivée se fait à une autre époque ou dans un Monde Miroir.*

* Le laps de temps ou l'époque est à la discrétion du MJ.

Consommation d'Ultralum :

- Date non chronographiée (ou « au pif ») : **6 jerricans**.

SORTIR D'UN MONDE MIROIR

Cette prouesse est possible :

- Qu'avec un XB-900 à condition de **réussir un test de programmation temporelle** (si l'ordinateur est en état) pour revenir à l'instant avant l'entrée dans le Monde Miroir. Les résultats ont les mêmes conséquences que celles décrites ci-dessus, mais notez qu'un échec (cinglant ou pas) signe un retour dans le même Monde Miroir (ou un autre) et non pas un retour dans l'Univers Alpha.
- Que si la Trinité d'Hypsis (p. 301) exfiltre les agents du Monde Miroir au prix d'un Grand Service (GS) – si ce PNJ allié n'est pas encore inscrit dans leur Carnet de contacts, il y aura sans doute une contrepartie (quête secondaire en remerciement du service rendu). **Consommation d'Ultralum** : **9 jerricans**.

PRINCIPALES STATIONS-SERVICE D'ULTRALUM (SUGGESTIONS)

Le MJ devrait proposer des conditions avantageuses si les PNJ cités entre parenthèses sont des alliés : possibilité de payer le juste prix, de faire un plein plutôt qu'un demi-plein en cas de pénurie, de rationnement ou d'État d'Alerte, etc.

- **SG 1** : Point Central (y compris les agents démis de leurs fonctions, tant que la Cellule civilisationnelle terrienne n'est pas bannie).
- **SG 2** : Galaxy (sauf les agents démis de leurs fonctions).
- **SG 3** : Syrte-La-Magnifique (si Elmir est un allié), Technorog (tant que les Alfololiens ne sont pas des alliés) ou Ukbar (à condition de passer un Interlude court à goûter les alcools locaux).
- **SG 4** : Simlane (si La Mère suprême est une alliée ou si les agents ont échoué au concours de Simlane) ou Zomuk (à condition de passer un Interlude court à siphonner les réservoirs des carcasses).
- **SG 5** : Rubanis (si S'Tracks est un allié).
- **SG 6** : Iksaladam (si le Grand Calife ou si les Extralums sont des alliés) ou Shimballil (si Glü, Julius, Scharz-Metterklume ou Ty Kou'n IV sont des alliés pour éviter de payer double tarif – secteur de bourgeois).
- **SG 7** : Port-du-Gouffre (si Ky-Gaï ou Shingh'a Rough'a sont des alliés).