

MATOS...

Bien qu'ils puissent traverser l'espace et les dimensions en une fraction de seconde grâce à leur capacité de "transit", les Mega se retrouvent parfois mêlés à des situations où un casus belli* spatial est inévitable. Ils n'ont alors d'autre solution que d'enfiler leur scaphandre de combat, et espérer que le chasseur mis à leur disposition sera un méta-chasseur Scorpion...

La gazette du J&S n°49 présentait les divers types de missions pouvant être confiées aux Mega. Le type 3 s'intitulait : guerre ouverte. En effet, la règle générale veut que ce soit l'Assemblée Galactique qui intervienne dans ce cas, en envoyant la puissante Garde Galactique. Mais il arrive que les Mega soient déjà sur place au moment où éclate le conflit, ou bien que leur connaissance récente et approfondie des forces ou des personnalités de certains adversaires rende leur participation décisive. Loin des missions diplomatiques, exploratrices, salvatrices ou ésotériques habituelles, ils se retrouvent engagés en première ligne. Lorsque c'est possible, il peuvent alors obtenir de la part des autorités locales de l'AG divers matériels, et notamment le scaphandre de combat classe "H", et le chasseur lourd Scorpion.

LE SCORPION

Après les grandes guerres galactiques marquant le début de l'AG, d'énormes vaisseaux à la puissance dissuasive continuèrent de croiser dans le cosmos. Ils furent ensuite remplacés par des engins moins puissants mais plus mobiles. Enfin, lors

du conflit récent entre l'AG et les humanoïdes niméniens, les combats se déroulèrent fréquemment en orbite planétaire, ou à la surface de mondes inhospitaliers. C'est dans ce climat que fut mis au point le méta-chasseur Scorpion.

Il alliait la maniabilité d'un chasseur léger à la capacité de convoier un commando d'une douzaine de personnes, avec son matériel, en plus de l'équipage, ajoutant à cela une capacité de feu maximum pour un vaisseau de cette taille.

• Guide des utilisateurs:

A la fin des hostilités, une moitié des effectifs fut affectée aux opérations de l'AG, tandis que la réserve était mise à l'abri en vue d'utilisations futures. A l'heure actuelle, les Scorpions ont trois sortes d'utilisateurs. En général les Gardes Galactiques, parfois des mercenaires travaillant pour l'AG (dans ce cas, rare, il s'agit d'un "prêt" qu'il vaut mieux rendre en fin de mission s'il est encore en état), et enfin les Mega, à qui un nombre restreint d'appareils appartiennent en propre, et à qui des engins de l'AG sont parfois prêtés. A ces trois catégories officielles s'ajoutent quelques Scorpions volés, dont l'usage est délicat. D'une part, les pièces sont d'une technologie extrêmement sophistiquée et absolument introuvables dans le commerce. D'autre part, à chaque fois qu'un tel vaisseau est repéré, l'AG met en œuvre toutes ses forces afin de le récupérer ou le détruire. Les voleurs sont donc en général des

gens suffisamment forts pour l'avoir volé, l'utilisant presque aussitôt après le vol (quasi-impossibilité de réparation), pour de brèves opérations suicides (le repérage de l'appareil attire inévitablement les Gardes Galactiques, sauf s'il est détruit, auquel cas il n'attire...que les espions de l'AG).

• FICHE TECHNIQUE:

• Méta-Chasseur lourd d'attaque et de défense rapprochée Scorpion. Extrêmement maniable, il fonctionne aussi bien en atmosphère que dans l'espace. Sa puissance de feu lui permet un tir soutenu de toutes ses armes pendant deux jours continus. Il évolue à une vitesse à peine inférieure à celle de la vitesse de la lumière, et supporte des manœuvres infligeant des accélérations atteignant 25g (au lieu de 7 ou 8g pour des vaisseaux standard, 12 à 18g pour les chasseurs, et 32g ou plus, uniquement en trajectoire rectiligne, pour les vaisseaux à propulsion hyperspatiale). Son autonomie de vol est de trois à quatre semaines. Il peut être piloté par un homme seul, mais la bonne marche nécessite quatre membres d'équipage. Il peut emmener jusqu'à douze passagers, les capsules anti-g accueillant jusqu'à quatre personnes. Une vingtaine de passagers supplémentaires peuvent prendre place dans la soute pour un temps assez bref, à condition que le pilote ne fasse pas d'acrobatie ou d'accélération brusque.

• Descriptif

1. Capsule de secours. L'équipage peut quitter le vaisseau en détresse à bord de ces "œufs" programmés

pour atteindre la plus proche planète ou des coordonnées prédéterminées. Quatre personnes peuvent prendre place à bord de chaque œuf en hibernation. En état éveillé, il est conseillé de se limiter à deux passagers, l'espace étant minimum. Autonomie: deux mois.

NB: Le propulseur n'est guère puissant, et la vitesse de largage joue beaucoup sur la portée de la capsule.

2. Pilotage: A face à face, premier et second pilotes; B navigateur (ordinateur logistique); C opérateur (opérateur tactique); D armurerie.

3. Ascenseur vers tourelles, salle de repos.

4. Cabines.

5. Infirmerie, médibloc, petit atelier.

6. Tourelles laser. Si un opérateur tient la poignée "à homme mort", il commande le tir. S'il la lâche, l'ordinateur reprend le contrôle, tirant jusqu'à six fois par round, en visant en priorité la cible la plus grosse. Connexion possible du système de la tourelle ou du poste de pilotage.

7. Chambre d'hybernation pour blessé grave.

8. Soute. Environ 500m³ utilisables.

9. Lanceur des torpilles tachyoniques (réserve: 5)

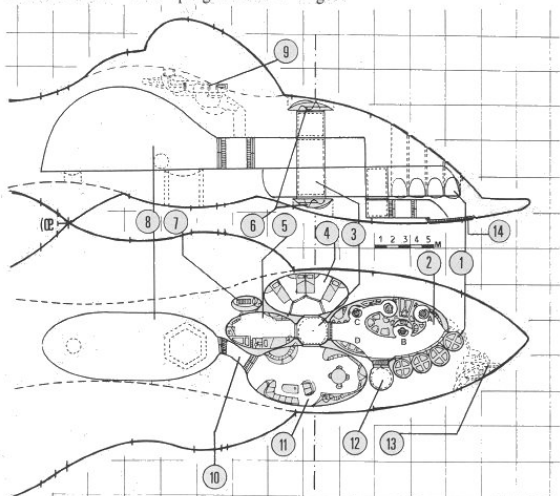
10. Boyau d'accès salle de repos-soute, fermé aux deux extrémités par un sas-diaphragme.

11. Salle de repos: cuisine automatique, bibliotridi, local d'hygiène.

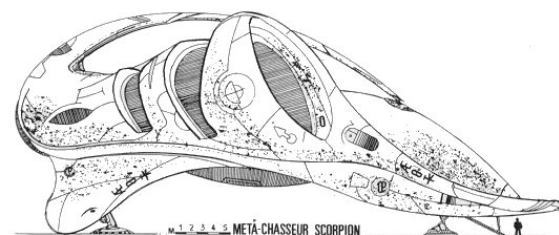
12. Ascenseur poste pilotage-passerelle. Porte haute et basse en sas-diaphragme.

13. Radars et sensors, émetteur de leurs.

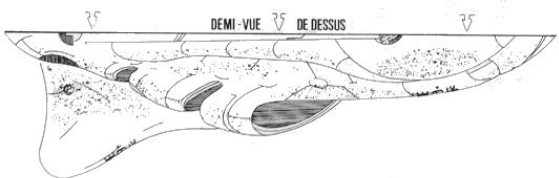
14. Passerelle d'accès. Un sas de couplage est intégré, pour les abordages.



* Y'en a qui ne loupent pas une occasion de se faire de la pub!



M 2 3 4 5. MÉTACHASSEUR SCORPION



DEMI-VUE DE DESSUS

• Dimensions

Longueur : 49,30m, hauteur : 21,40 cm, largeur : 13,62m. Masse : 43,926t

• Propulsion

- Vide spatial : par détournement d'ondes gravitationnelles.
- Milieu gazeux (aérien) : réacteur au thorium. Entrées d'air de part et d'autre du chasseur.

• Vitesse

- Vide spatial : 0,98c (c = vitesse de la lumière, 300 000 km/s)
- Atmosphère planétaire : 5 000 km/h.

• Armement

- Deux tourelles laser en ventral et dorsal avant.
Dégâts : 140+1d100. Portée utile 6km.
- Lance-torpilles à tachyons.
Dégâts : 300+1d100. Portée utile : 100 000km. Équipée d'un réacteur au thorium, la torpille a une accélération comprise entre 80 et 148g. Une fois la cible "accrochée", la torpille reste en contact avec l'ordinateur de bord, et peut être déprogrammée jusqu'à l'ultime seconde.

• Equipement

Radars et sensors multimodaux, acquisition de cible ou de trajectoire d'atterrissage, émetteurs divers, sonde planétaire, capsules de secours, recycleur d'atmosphère, équipement médical, deux ou trois véhicules légers.

• Divers

- Résistance coque : 340; parois intérieures : 120; sas : 150; sas diaphragme : 190; ascenseurs : 130. Résistance intérieure moyenne, équipement et machinerie, hors blindages : par m²: 60.

• Remarques:

Lors de manœuvres à 25g, les commandes sont laissées à l'ordi-

nateur logistique. L'équipage se réfugie dans les capsules de secours, où les accélérations restent d'ailleurs très éprouvantes. Une personne surprise en dehors de son œuf est instantanément transformée en galette poisseuse.

Dans la version du Scorpion utilisée par la Garde Galactique, la soute abrite souvent un chasseur monoplace.

LE SCAPHANDRE DE COMBAT TYPE "H"

Né lui aussi lors d'un très ancien conflit, le Scaphandre "H" fut longtemps utilisé comme armure de protection pour les troupes d'assaut au sol. Il fut perfectionné, en particulier, par le savant tellusien Haldeman, qui y intégra l'effet "waldo" et la propulsion-jet, passant ainsi à la postérité et donnant le modèle "H" actuel.

• FICHE TECHNIQUE:

• Taille et masse

Les modèles varient de 1,80m à 2,40m, selon la taille de l'occupant pour lequel l'armure est faite sur mesure, soit de 280 à 340kg.

• Résistance

Le scaphandre est moulé dans le plastacier le plus dur : R=72; visière-bulle : 47; articulations : 23; gants : 25.

• Armement

Incorporé dans l'index gauche : un laser (dégâts : 5d6). Si on est habile, on peut utiliser des armes extérieures, avec un léger malus.

• Propulsion

- Au sol : musculaire par effet waldo (voir plus loin).

- En l'air : par jet dorsal. Vitesse : de 120km/h en milieux gazeux à 300km/h dans le vide.

• Equipement

- Convertisseur d'image : vision stroboscopique, microscopique ou télescopique, viseur d'acquisition de cible, radar. On peut même passer en vision normale. Radio, radiogonio, émetteur infrarouge pour l'obscurité totale, sonar.

Les commandes sont activées par mouvements oculaires ou manipulées avec la langue.

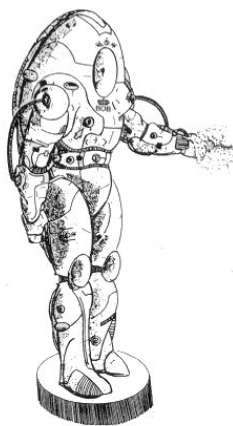
- Réserve pour 16 jours de nourriture vitaminée, que l'on aspire avec un tuyau.

- Recycleur d'oxygène (autonomie de 6 mois). En cas de panne, l'asphyxie survient au bout de deux à trois heures.

- Radiordi (Mega2 p.40) à commande vocale.

- Ordinateur (derrière la nuque) couplé à un dèpctro (Mega2 p. 40) et un mini-médibloc. Le dèpctro est relié à des sas-diaphragmes à chaque articulation. En cas de perforation du blindage en milieu non respirable, il peut isoler la partie touchée, ou, si le médibloc estime les dégâts irréversibles, amputer le membre

SCAPHANDRE DE COMBAT CLASSE "HALDEMAN"



touché (pour un membre robot, voir votre MJ habituel).

Le médibloc aseptisé, administre anti-choes et antalgiques, antibiotiques, tranquillisants et dopants... Ces actions sont instantanées, et la dépressurisation n'est plus à redouter.

• Divers

Le scaphandre "H" s'ouvre par derrière, comme une huître. Y entrer ou en sortir prend 10 minutes. L'occupant ne peut porter aucun vê-

ment. Le branchement des équipements de survie et d'hygiène est automatique.

Les longs séjours en scaphandre sont déconseillés. Faire un jet de (Vo+E)/2 par jour passé; en cas d'échec, l'occupant perd 1pE. Les Gardes Galactiques s'amuse ainsi parfois à dériver des jours entiers dans le vide. L'un d'eux a tenu cinq semaines, gagnant un important pari. Il vit depuis à la résidence "Le nid de Coucou", sur Mongo la Blanche.

• Capacités Waldo

Le waldo analyse les composantes musculaires d'un mouvement et termine ce mouvement à votre place, en en amplifiant la force. Il y a un waldo pour chaque membre et pour l'articulation de la taille. L'utilisation correcte du waldo est une Aptitude et demande un Apprentissage :

- Aptitude waldo : ml+ma, sans bonus dû à l'Affinité.

- Apprentissage : 1% par tranche de 50 points d'expérience investis (entraînement intensif de huit jours sur Norjane correspondant à 20%).

Un personnage utilisant le waldo pour la première fois se meut lentement, par bond de géant, broyant la poignée de la porte qu'il veut ouvrir. Serrer une main sans dommage demande vingt jours d'exercice ! En cours de jeu, utiliser le tableau n°1 "Table des difficultés" pour les malus.

Le rapport entre la force musculaire du personnage, F, et sa force en waldo, Fw, est du simple au carré : Fw=F×F. Cette force est pleinement employée lorsque le personnage fait un effort purement musculaire (soulever un objet).

Le poids maximum qu'il peut lever sans se fouler une vertèbre est égal à Fw×5, soit près de trois tonnes pour une Force de 24...

En combat corps à corps, l'encombrement gêne l'efficacité. En terme de jeu, ajouter aux 4d6 habituels 1d6 pour une Force de 10 à 14, et 1d6 supplémentaire par point au-dessus de 14.

Le scaphandre "H" est réservé à la Garde Galactique, parfois aux Mega. On en trouve cependant au marché noir pour le prix d'une navette de type scout (290 000 BCE, Base de Crédit d'Équipement).

Rendons à César : le type H est librement inspiré de La Guerre Éternelle de Joe Haldeman, aux éditions J'ai Lu.