

GAZETTE GALACTIQUE

Abordés succinctement dans les règles de Mega 2 ou dans nos précédentes Gazettes, trois points principaux nous ont valu de nouvelles demandes de précisions: l'attitude et les possibilités des Mega vis-à-vis du matériel (notamment les problèmes d'achat), l'organisation de la Guilde des Mega et enfin les buts profonds des Messagers.

LE MEGA ET LE MATERIEL

La première mission avait été un demi-succès. Par contre, les cinq Mega avaient laissé sur le terrain, perdu ou détruit, l'intégralité de leur matériel de mission ("de la camelote", d'après l'un d'eux). Le major Mac Lambert se tourna vers les Mega: *"Il va falloir que je vous explique certaines choses..."* Quel matériel peut-on emporter? Et faut-il le rendre?

Le Mega type est un curieux cocktail de James Bond, de Docteur Livingstone, avec une mesure de samouraï et un zeste de savant fou, d'Indiana Jones, ou de Valérien... Son but n'étant pas de poser pour les photographes, il met un point d'honneur à n'utiliser que le matériel nécessaire le plus discret, emportant parfois un objet fétiche. Par contre, en cours d'aventure, le succès de la mission emplissant son esprit, il néglige un peu les contingences matérielles, et on ne saurait lui en vouloir. Sauf s'il tombe dans l'excès ou viole le code de respect des civilisations (voir Mega 2, p 54).

Les possibilités de scénarios étant très vastes, c'est au MJ d'estimer le matériel de mission que le "major"

local va confier aux Mega, en s'aidant des indications suivantes:

• Le type de mission

Les missions diplomatiques commanditées par l'Assemblée Galactique sont souvent accompagnées de matériels sophistiqués, ou d'armes puissantes, mais qui ne font que contrebalancer l'ampleur des obstacles que les Mega rencontrent. Assistance robotique, fausses identités, parfois même possibilité sur place d'utiliser des engins militaires. En général, ce sont des missions de haut niveau pour Mega aguerris.

Lorsque c'est la Guilde des Mega qui les envoie, le mot d'ordre est le plus souvent "discretion". En dehors d'un paralysant, camouflé en objet courant du lieu, et d'inoffensifs accessoires (corde synthétique, par exemple), une mission sur un monde "primitif" (technologie 0 à 2) devra se faire avec les armes et objets du cru, ou à la limite, des imitations plus solides (rapière ayant les caractéristiques d'une épée longue). Enfin, des Mega de haut niveau se lancent par-

fois dans des quêtes personnelles. Dans ce cas, le matériel est limité par la richesse du commanditaire, et les Mega qui l'accompagnent font alors usage de leur propre équipement: une ou deux armes légères, et divers accessoires exotiques, le plus souvent récupérés au cours de missions.



• Les sous

Dans les deux premiers cas, on confie à chaque Mega une somme monnayable en fonction du lieu où on l'envoie; carte de crédit, or, bijoux, objets de valeur, monnaie. Cette somme est calculée de façon à ce que chaque personnage puisse payer un véhicule standard (voiture, cheval, barge antigrav), sa nourriture durant un mois, un séjour d'une semaine dans un hôtel (ou équivalent) de standing, le tout arrondi à une valeur supérieure. Cela, bien sûr, dans le cas où la Guilde sait ce qui attend les Mega sur le lieu d'arrivée, et si de telles choses y existent.

• Les grosses bêtises

La pire des conduites, pour un Mega, est de laisser tomber aux mains des autochtones un objet et surtout une arme, et ce d'autant plus si la technologie de l'arme dépasse celle de la planète, de surcroît s'il s'agit d'une planète de technologie 2 à 4 n'ayant jamais eu de contact avec les habitants de l'espace extérieur, et encore plus s'il l'abandonne à portée de la main d'un être malfaisant et capable de s'en servir. Malgré le côté très "humain" de la Guilde, le Mega cumulant toutes ces catastrophes a de quoi être inquiet pour son avenir... Ce genre d'abandon implique presque toujours l'envoi d'une équipe de récupération (voir le scénario de J&S n° 41). Il vaut donc mieux détruire le matériel que le laisser derrière soi!

• En fin de mission

Les Mega sont censés rendre tout le matériel confié, en aussi bon état que possible. Si ce matériel a été détruit inutilement, cela peut diminuer le nombre de points d'expérience, jusqu'à la moitié ou, cas grave, la totalité. Il n'est pas rare, par contre, que des messagers ramassent, en cours d'aventure, des objets qui "traînent". Cette attitude, bien que combattue par la Guilde, n'est pas réprimée, sauf cas exceptionnels. Ces objets sont limités à ce que le Mega peut transporter lors du rétro-transit. Et si, par hasard, un membre de l'équipe était secrètement envoyé par le Haut Conseil de la Guilde, les



objets ramenés peuvent disparaître mystérieusement tandis que les Mega sont occupés à faire leur rapport...

QUE CHOISIR?

Les Mega n'ont pas à payer le matériel de mission qui leur est confié. Nous avions, dans les règles, indiqué le prix des armes blanches, beaux coups de parties se déroulant dans des univers médiévaux où leur vente est plus ou moins libre. Mais nous avions omis le prix des armes à feu, trop réglementées pour être aisément achetées en cours de mission, ou du matériel lourd, hors de portée



de la bourse d'un individu, fût-il Mega. Voici tout de même une liste de prix qui permettra au MJ d'estimer le genre d'équipement que peuvent se payer ses PNJ, du bandit cherchant un pistolet d'occasion dans une république d'Amérique du Sud en effervescence en passant par le magnat galactique entouré de robots et de gardes armés.

Pour simplifier et éviter des zéros, les prix suivants sont en PO (Pièce d'Or, unité relativement pratique qui correspond ici à environ 1 000F). Il ne s'agit ni des prix "d'époque" ni de leur valeur aujourd'hui (les antiquités rares deviennent inestimables), mais de l'équivalent actuel de leur prix "dans le contexte"; XIX^e siècle pour un revolver, planète type 5 pour un robot... Ce niveau technologique est indiqué entre parenthèses avec le nom de l'objet.

Gadgets divers

- Analyseur de milieu (5): 50.
- Dépectro (5): 100.
- Médibloc (5): 800.

Il existe un équivalent en niveau techno 6, l'Orvie, se présentant sous

forme d'une sphère de 20cm de diamètre. Sa valeur sur un lieu de niveau 6 est de 20 PO, mais on le trouve parfois en milieu techno 5, pour l'équivalent de 5 000 PO!

- Nanoridi (5): 20.
- Radiordi (5): 40.
- Couteau multi-usage (3 à 4): 2.
- Medikit (4 à 5): 6.
- Caméra antigrav (6): 50.

En milieu de niveau 5, elle atteint 2 000 PO. Ce matériel n'est confié qu'à des Mega de confiance!

- Récepteur annexe (6): 2 (ou 20, niveau 5).

- Communicateur (4 à 5): 5.
- Pisteurs (5): 10.

Le modèle détectable par les Guetteurs n'est strictement utilisé que par les Mega et n'est pas vendu. Il s'agit ici du modèle "public".

- Jumelles startron (5): 300.
- Membres bioniques: selon le membre et le niveau techno. En moyenne:

— (4): 1 000 à 5 000.

— (5): 200 à 500.

— (6): 10 à 30.

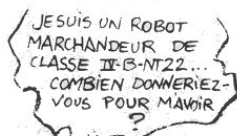
- Grenade végétale (5): 5.
- Adaptateur de chargeur (5): 15.
- Lentilles de contact amplifiant la lumière (5): 1 000.

Au-delà de quatre heures, l'utilisateur perd 1 point en vue par heure d'utilisation, récupérables à raison de 3 par nuit de sommeil.

- Pillules d'oxygène (4 à 5): 1.
- Filtre respiratoire (5): 3.
- Filtre total (5): 50.

Equivalent au précédent (Mega, p. 41), cet écran protège des attaques chimiques. Plié dans une ceinture, il peut se dérouler sur tout le corps en 8 secondes.

- Détecteur d'énergie (4 à 5): 1 à 5, selon sophistication.



Armes de tir

Les niveaux techno sont approximatifs, certaines armes étant à la charnière entre 3 et 4.

- Pistolet à poudre (2): 2.
- Colt US cavalry (3): 2.

Mêmes cartouches que la Winchester, ou plomb, long à charger, dégât 3d6 s'il est chargé en hâte.

- Webley (3): 2.
- Mauser C96 (3): 4 ou 5 avec son étui-crosse.

- Luger P08 (3): 2.

Fragile. Lors du jet de dé "Précision tir", un résultat finissant par 9 indique un enraiment.

- Luger P38 (4): 4.

- Colt 45 (4): 4.

Pour être plus juste, le dégât de ce Colt est plus proche de 4d6+3...

- 37M Ithaca (4): 2.

- Dragunhof Sniper (4): 10 à 20.

Arme de tireur d'élite, elle est en général personnalisée et munie d'accessoires, d'où ce prix.

- Arbalète moderne (4): 3.

- Mitraillette Thomson (3): 4.

- Mitraillette Sten (4): 1.

Cette arme permet de tirer en rampant, se démonte en quelques instants et se dissimule alors aisément.

- Ingram M10S (4): 10.

Petit, léger, 32 coups, possibilité de silencieux efficace.

Les PM sont peu précis dans la tranche des 50m et plus, mais leur effet psychologique n'est pas négligeable: le MJ peut demander à un personnage de réussir un jet de 4d6 sous la Volonté s'il veut traverser une zone sous le feu de deux ou plusieurs PM. S'il rate, il n'ose pas...

- M16 (4): 8.

- UZI (4): 6.

- XL70E3 Enfield (4): 10 à 20 (voir Dragunhof).

- M60 (4): 25.

- Mitraillette 12,7 (4): 30.

Sur des parties fragiles d'un half-track, d'un hélicoptère ou avion léger, deux coups au but peuvent être fatals.

- Pistolaser (5): 20 (modèle artisanal, peu fiable, à 10).

- Laser lourd (5): 60.

Si l'on considère qu'un réservoir ou bidon d'essence a une résistance d'environ 30, un coup de laser lourd peut suffire à le faire exploser.

- Fusil à Plasma (5): 300. Arme d'emploi dangereux, le tireur se trouvant dans le rayon léthal de la boule de feu, réglable de 1 à 7m de diamètre (1m par charge).

- Canon infrason (5): 600.

Enfin, à titre indicatif, pour les gros méchants, voici l'ordre de prix de quelques matériels habituellement réservés à la bourse des états. En effet, si un simple half-track ou un blindé à roues coûte la bagatelle de 3 millions lourds, un bon gros char grimpe à 12. Ceux qui ont eu du mal à suivre le principe des Bases de Crédit d'Equipeement se feront une meilleure idée du prix d'un avion: 4 millions pour un chasseur à hélice, 80 pour un engin à réaction, 65 pour un gros hélico, et tout de même 10 pour un petit de type Gazelle. Quant à une frégate lance-missiles, de 5 000 t, à 1 milliard lourd, ou un sous-marin type Agosta au même tarif, il faut bien l'équivalent d'un Docteur No pour s'offrir cela.