

DE FIL EN AIGUILLE

Fort soucieux de culture et notamment férus d'histoire, les Mega n'en doivent cependant pas pour autant négliger l'intendance. Il n'est pas question de perdre une guerre galactique pour un bouton de guêtre antigrav manquant !

La Guilde des Mega, son expérience millénaire aidant, a dégagé cinq types de missions auxquelles correspondent des matériels spécifiques :

Type 1. Diplomatie, espionnage, recherche (en milieu technologique 4 ou inférieur)
Il s'agit le plus souvent de vérifier si une anomalie signalée par un contact ne serait pas le fait de malotrus contrevenant au code de non-ingérence. Les messagers étant eux-mêmes soumis à ce code, ils doivent faire preuve de la plus grande discrétion. Les vieux Mega appellent cela "l'autochtonabilité".

Type 2. Diplomatie, espionnage, recherche (en milieu technologique 5 ou supérieur)
Dans les univers de haute technologie, sur les planètes qui n'ignorent pas l'existence de l'Assemblée Galactique, où les appareils les plus sophistiqués sont, sinon utilisés, du moins connus, la seule contrainte reste de protéger son équipement, ou de le détruire plutôt que de se le faire voler.

Un tel scénario peut porter sur un traitre Mega, un ressortissant de l'Écumène, une entité étrangère, sur une fuite (ou une quête) d'informations ou d'objets, une activité suspecte, une mission non exécutée...

Type 3. Guerre galactique

Les Mega interviennent dans le cadre d'un conflit ouvert. S'ils agissent ouvertement, ils peuvent disposer de moyens importants, notamment en véhicules (les véhicules ne peuvent pas, en revanche, être transférés). S'ils combattent secrètement dans les rangs d'une faction quelconque, ils doivent utiliser les moyens de celle-ci, limitant leurs possibilités spéciales aux actions réalisées "incognito".

Type 4. Exploration

• En milieu inconnu :

Hautes personnalités et Mega renégats ont en commun une attirance, même involontaire, pour les points de transit oubliés et inutilisés depuis longtemps. On ne part pas à leur recherche sans une bonne dose d'appréhension : va-t-on être aux abords d'une nova, au cœur d'un tour noir, dans le vide infini d'une dimension inconnue, dans le cerveau fou d'un maître du monde ? Les plus imaginatifs croisent les doigts, les vétérans repassent mentalement la check-list du scaphandre.

• En milieu hostile :

Vous étiez discret, vous devez devenir invisible ! Pour récupérer une sommité aux mains des pillards d'étoiles, pour dévoiler le mystère du tourbillon-soupir des marais d'Angström-la-pentadimensionnelle... Souvent commanditées par des chercheurs du Sanctuaire, ces missions sont parfois des bonnes occasions de tester de nouveaux équipements.



Effets spéciaux garantis, fiabilité douteuse...

Type 5. Interventions dans l'espace

Un tétraèdre de transit se "désamorce" dès qu'on l'éloigne de quelques millions de kilomètres à peine de son lieu de création. Les Mega doivent donc partir d'une planète à bord d'un navire spatial. Pour des missions particulièrement risquées et à faible distance de la base planétaire, un vétéran Mega peut parfois créer un tétraèdre de transit pour la circonstance. Vu la fatigue, le temps et le risque encouru, cela doit rester vraiment exceptionnel.

LES EQUIPEMENTS

Au cœur du Sanctuaire, les portes de plastacier s'ouvrent dans un chuintement. D'un pas résolu, vous entrez, dépassant les reliques enchassées dans les murs. D'un œil rapide, imitant en cela des générations de Mega, vous voyez le lance-rayons de Sheexun-le-voyageur, ou la pipe de Shem Sasifras. Le major-armurier ouvre les sacs, commentant le contenu.

NB : L'équipement commence en général par une séance d'hypnoéducation de la langue la plus commune sur les lieux de la mission.

Type 1.

Le scénario Cauchemar en Bleu à Mortepierre (MEGA 2) donne une idée d'équipement dans un cadre "terrestre contemporain". Pour une mission en milieu "céleste", on peut se référer au "Ganymédien égaré" dans MEGA1, qui se résume ainsi :

- vêtements d'époque et armures (de plaques, de cuir bouilli), cotte de mailles, boucliers, casques, bottes, capes,

- l'équivalent de 5 000 F en pièces d'or ou pierres précieuses par personne,

- deux armes modernes camouflées, paralysant, laser, pistolet,
- deux paquetages de survie,
- deux trouses de premiers soins,
- quatre protections et quatre armes blanches d'époque au choix,
- deux briquets "d'époque", contenant une charge de paralysant,
- quatre ceintures dont la boucle dissimule cinq pilules d'oxygène et un filtre respiratoire,
- deux bracelets contenant une micro-grenade,
- deux dagues semblables au couteau multi-usage,
- deux dagues dont le pommeau est un puissant projecteur de lumière (300 m),

- un bandeau frontal abritant un monocle starttron,

- deux bagues contenant une charge laser,
- deux bagues électriques (voir plus loin).

Possibilité, selon les scénarios, de cacher un médibloc dans les environnements.

Type 2.

Par personne :

- une carte d'identité, de crédit et d'autres informations standard (groupe sanguin, etc.),
- des vêtements à la mode du lieu de mission, accessoirement au goût des personnages,

- un armement en fonction de l'époque et des lois locales. Une bonne partie des armes est toujours camouflée en objets courants. Néanmoins, une arme portée ostensiblement peut avoir une influence dans certains cas, et permet, si elle est confisquée, d'utiliser les armes camouflées comme "bottes secrètes".

Voici plus précisément le matériel emmené lors d'une mission d'espionnage dans une grande ville, sur une planète de l'Écumène :

- une trousse d'espionnage : micro, sondeur, brouilleur, caméra tridimensionnelle miniature, trousse de crochetage, mécanique et électronique (bonus de 20 à 40 pour "crocheter" selon les cas, au gré du MJ),
- une paire de micro-jumelles,
- trois communicateurs camouflés en collier, baladeur, boa de synthèse-vision,
- un champ de force (voir plus loin),
- une trousse de drogues diverses,
- une trousse de maquillage,
- trois micro-grenades,
- deux bagues laser, trois bagues électriques,

- trois multiprojecteurs AST (voir plus loin) camouflés en "pisto-assommeurs", dont le port est autorisé,
- une trousse informatique,
- un médibloc démonté dans une très grosse valise antigrav (article coûteux, donc rare, donc voyant),
- une bande de texlar super-adhésif (résist. 50),
- l'équivalent de 50 000 F en monnaie locale ou galactique.

Type 3.
Pour chaque Mega, l'équipement se résume à un armement substantiel :
- un harnais de combat (J&S n° 46),
- un champ de force,
- un fusil à plasma,
- un communicateur, fréquence groupe et fréquence commandement,
- une boîte de pilules "vindicatif" (équivalent à l'engagement de 5pF, durant 24h; voir MEGA2 p. 26),
- un multiprojecteur AST.
- un objet personnel pour reconforter le personnage lors de ses derniers instants,

- une trousse de soins.
Lorsque la mission s'y prête, un robot-médibloc antigrav ou monté sur une navette peut suivre le groupe.

Type 4.

- En milieu inconnu
Par personne :
une combinaison spatiale rigide, capable de résister 10 minutes sur une planète du type Mercure,
- un analyseur de milieu (voir MEGA2, p. 39),
- un vêtement moyennement ample de couleur neutre,
- un multiprojecteur AST ou une arme à feu dans un holster dissimulé,
- un communicateur,
- un paquetage et couteau de survie.
Pour le groupe :
- un médibloc démonté, réparti entre au moins quatre Mega (il pèse 60 kg),
- deux fusils à plasma,
- un radiordi,
- une caméra antigrav avec récepteur.

- En milieu hostile
Par personne :
- un harnais de combat,
- un distorseur de lumière (voir plus loin),
- un matériel d'orientation : cartes, diagrammes, instruments, adaptés au lieu,
- un matériel de survie, également adapté aux conditions prévues : vêtements, nourriture, abri, couteau de survie,
- une trousse de soins,
- une paire de jumelles Startron,
- un communicateur,
- deux grenades, offensive et défensive.

Pour le groupe :

- une caméra antigrav avec récepteur.
- Chaque agent doit, dans ce type de mission, être moralement et physiquement préparé à agir seul, volontairement ou non.

Type 5.

Pour quatre personnages :
Probablement installés bien au chaud dans le vaisseau Sagaie (J&S n° 46), sous la couverture de commerçants à la recherche de marchés nouveaux, vous emportez :
- quatre armes de poing à rayon (commutables Paralysant/Laser), huit vêtements de bonne coupe, dont les boutons renferment chacun, identifiés par un code couleur discret un communicateur, un laser à une charge, un micro avec récepteur, une mini grenade (dégâts 3d6), un brouilleur, une paire de lentilles de contact amplifiant la lumière (image en rouge et gris), deux capsules d'oxygène, une capsule de gaz toxique, un pisteur complet, avec récepteur, l'équivalent de 200 000 F en crédit magnétique,
- un radiordi et un nanordi (MEGA2 p. 40).

QUELQUES GADGETS

Champ de force : généré par un exosquelette abrité dans une combinaison "intégrale", il tire son énergie d'un chargeur via un adaptateur. Autonomie : 30 minutes pour un chargeur de 15 unités. Le champ répartit les chocs sur toute la surface du corps, et agit comme une armure pour la plupart des armes blanches "légères". Chaque coup porté par une arme à rayon lui enlève par contre deux unités de charge. Le champ est perméable aux fluides. Pour tirer, le porteur doit retirer un "gant" de la combinaison, et sa main est alors vulnérable.

Bague électrique : ce bijou n'occasionne que la perte de 1pVi, mais la surprise et la secousse peuvent donner un avantage au porteur de la bague sur un adversaire. 20 décharges.

Distorseur de lumière : pas encore tout à fait au point, cet appareil est semblable au champ de force, mais en déviant la lumière, il rend le porteur quasi transparent. L'effet n'est ressenti qu'en regardant attentivement à moins de 2 mètres.

Senseurs antigrav : cette application de l'anti-gravité permet d'en moduler l'effet. Dix boîtiers de la taille d'une boîte d'allumettes, fixés sur l'objet, réduisent chacun son poids de 1/10^e. Avec les dix, l'objet ou la personne ne pèse plus rien. Valable pour des masses jusqu'à 4 t.

Multiprojecteur AST : conçu sur Nor-

jane, cet engin n'existe que chez les Mega. D'un encombrement équivalent au pistoler, à peine plus lourd, il permet le tir de huit types de projectiles :

- fléchette à acide (FA), puissante,
- fléchette à somnifère (FS), rapide,
- fléchette grappin (FG),
- paralysant (PA),
- laser (LA),
- capsule de gaz (CG), fumigène mais on peut changer le gaz. Diam. : 10 m,
- capsule explosive (CE), dégâts 3d6+6,
- pisteur (PI), adhésif.

Paquetage de survie :

- pilules alimentaires pour 72 h,
- trois bistoures,
- pansements,
- un fil-sic,
- pilules pour purifier l'eau,
- 50 m de texlar,
- hameçons,

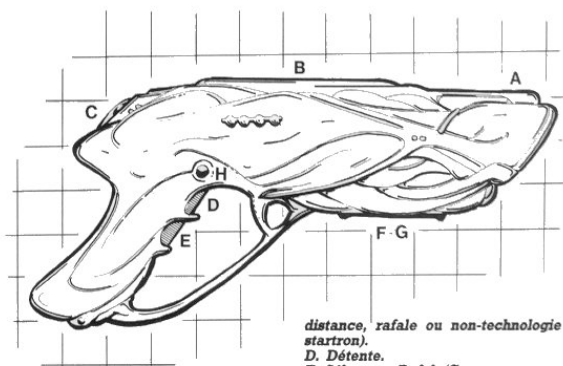
- 2m² de texlar extra fin,
 - une lampe de poche étanche,
 - un allume-feu,
 - une bousole,
 - pivots de cuivre et fil métallique pour fabrication de pièges,
 - une tente igloo en texlar isolant.
- Dans l'eau : flotte jusqu'à 200 kg de charge, étanche jusqu'à 10 m (autonomie réduite en air, même avec des pilules d'oxygène).

Trousse de soin :

Outre les produits traditionnels, pansements, désinfectant, antivenin, analgésiques, elle contient un "détraumatisateur", composé d'une poudre à déposer sur les blessures non-ouvertes, et d'un petit boîtier à rayonnement. Une seule fois par zone touchée, l'appareil permet de récupérer 1pVi pour 4 perdus.

Conseil : il est plus pratique que chaque joueur ait une liste complète du matériel, et coche au crayon ce qu'il détient, gardant ainsi à l'esprit ce que possèdent les autres, gommant et cochant les objets qui changent de main.

Multiprojecteur AST



distance, rafale ou non-technologie starton).

D. Détente.

E. Sélecteur Rafale/Coup par coup. F. G. Capsule d'air comprimé pour la propulsion des fléchettes. Peut servir pour la propulsion en apesanteur. H. Sélecteur de projectile. Petite bille qui se manipule comme un joystick. Le multiprojecteur présenté ici est un modèle pour gaucher. Le modèle pour droitier est disponible de manière égale et démocratique.

A. Viseur télémétrique laser, faisant radar et lunette. En option, stabilisateur et filin pour fléchette grappin.
B. Chargeur des projectiles (5 de chaque).
C. Écran de visée et d'indication des paramètres (projectile en service,

Projectiles	Malus Distance			Malus sup. par 100 m	Portée	Nb Unit/Charg.
	10 m	26 m	51 m			
FA, FS	0	10	30	20	700	5
FG	0	10	20	30	80	5
CG CE PA	10	30	50	30	50	5

Table 1 Modification au tir

Projectiles	Dégâts	Nb projectiles par rafale	Malus rafale
FA	(1)	5	20
FS	—	5	20
FG	3	—	—
CG	—	5	20
CE	3d6+6	5	20

Table 2 Dégâts