

BRIEFING

Dans la salle comble, je reconnaissais d'autres Mega qui, comme moi, avaient été les premiers contactés par la Guilde des Messagers Galactiques. "L'Assemblée Galactique jugera à travers vous si la Terre pourra un jour entrer en son sein", nous avait-on prévenus. J'ignorais où en était ce grandiose projet, mais la mine morose du Major MacLambert, attendant le silence, n'augurait pas de révélations aussi capitales. "L'arrivée d'agents terriens parmi les Mega nous a posé des problèmes nouveaux, commença-t-il, et je crois le moment venu de faire quelques mises au point..."

VOYAGE TEMPOREL

L'agent Philerin m'a adressé un mot où il se plaint "de ne pas faire de mission temporelle, avec la possibilité de changer le cours de l'histoire". Pour ceux qui entretiendraient la même confusion, je vous rappelle que nous ne voyageons pas dans le temps, mais dans des univers parallèles. Vous pouvez très bien tomber sur un univers qui soit la réplique du vôtre, mettons au XV^e siècle, et faire qu'après votre intervention, son "histoire à venir" diverge de celle de votre propre monde. Mais à votre retour, l'univers dont vous êtes originaire n'aura lui pas changé d'un pouce. Il vous est impossible de revenir tuer votre grand-père, ou autre paradoxe. Notez que, d'après nos théoriciens, le voyage temporel serait "possible" dans certaines conditions.

SAVANTS FOUS

Le messager Pier Legeoaieu fait remarquer dans un rapport que, sur

quarante missions effectuées, quinze consistaient à rétablir les méfaits des actions d'un savant fou, mettant des univers entiers en péril. Cette proportion singulière s'explique par deux raisons. D'une part, les théoriciens de l'Assemblée Galactique ou de la Guilde s'enlisent souvent dans des recherches d'un intérêt très hermétique, et la plupart des découvertes utiles à tout le cosmos furent le fait d'illuminés travaillant en "free lance". Ces derniers sont donc plutôt bien cotés, parfois abondamment sponsorisés dans leurs recherches.

Evidemment, lorsque l'un d'eux "dérive" dans des conduites irrationnelles ou des ambitions personnelles démesurées, la puissance mise à sa disposition confère au mal qu'il peut faire une dimension cosmique...

D'autre part, des missions plus originales (comme un vieux Messager invitant des jeunes Mega à participer à une quête personnelle) demandent un plus gros travail de "background" et de psychologie pour le MJ, qui n'a pas toujours le temps. Le savant fou reste un sujet bien pratique d'aventure...

MATERIEL

Chaque fois que des Mega sont recrutés sur une nouvelle planète, on s'aperçoit que certains équipements ne leur conviennent qu'à moitié, limitant ainsi leurs capacités et leurs succès. Ainsi, de nombreux terriens ont deux particularités: à l'opposé des autres Mega, très soucieux d'un constant équilibre entre la mode vestimentaire des lieux et leurs propres goûts, les terriens au contraire se sentent plus concernés par leur mission s'ils portent un uniforme. Pour les cas où cela ne nuit pas aux chances de réussite de la mission, la Guilde a donc fait réaliser le harnais de combat. Les terriens semblent également préférer les véhicules individuels, alors que la marche à pied est si saine, et les transports en commun une source d'observations et de renseignements sans pareil. Ils pourront désormais, sur les planètes soit de type 5 ou 6, soit au contraire très primitives ou désertes, se déplacer avec le superbe engin mis à leur disposition dans certaines missions. (Voir les encadrés ci-contre.)

POUVOIRS SECONDAIRES

Des Mega terriens ont manifesté des réactions étranges à des incidents particuliers. Les trois facteurs connus de ces mutations sont: exposition à des radiations atomiques mortelles, soignées très vite avec un Méta-médibloc (gros engin d'une vingtaine de tonnes stationné dans certaines bases), ou transit raté ayant entraîné le Mega dans un univers très lointain, ou encore création d'un point de transit raté, qui force le Mega à rester dans les limbes dont il se sort in extremis avant d'avoir consommé tous ses pE. Dans 10% des cas cités ci-dessus,

les Mega ont manifesté des pouvoirs secondaires, selon les pouvoirs psy qu'ils possédaient auparavant.

- **Transit:** ceux qui ne possédaient que le pouvoir de transfert/transit ont été pris de crises d'ubiquité. La crise survient une fois par jour. Le Mega peut soit y résister (et elle passe), soit se concentrer sur un lieu qu'il connaît. Il est alors, pendant 1d6 minutes, à la fois sur son lieu de départ, et simultanément sur le lieu choisi. Inconvénient: seul le corps bénéficie du don. Le Mega "second" se retrouve donc dans sa tenue de naissance... Autre cas de figure: surpris par son double, un Mega l'a descendu par erreur. Hormis la perte définitive du pouvoir, le pauvre a également perdu 2d6 dans chaque caractéristique!

- **Télékinésie:** une fois également par "jour" (ou entre deux périodes de repos), le télékinésiste peut "arrêter un objet fonçant vers lui". Il doit réussir un jet sous sa Volonté, dont la marge multipliée par 100 indique la masse maximum qui peut être ainsi stoppée. L'écran créé de cette manière a les caractéristiques d'un mur mou. Un véhicule lancé à grande vitesse s'y transformera tout de même en accordéon.

- **Télépathie:** les télépathes ayant survécu à l'une des causes de mutation se sont vus devenir de bon hypnotiseurs. La "victime" ne peut être hypnotisée s'il s'agit d'un psy faisant un barrage mental. Par contre un sujet normal devra réussir un jet sous la Volonté ou tomber en état d'hypnose (le phénomène suppose tout de même que les regards du Mega et de sa victime se croisent plusieurs secondes). Le Mega peut alors donner un ordre simple qui sera exécuté. Si l'ordre est contraire aux idées de la victime, le MJ peut lui autoriser un jet sous la Volonté pour résister

à l'ordre, avec même des bonus si l'opposition est grave. De même, l'action commandée peut être complexe, mais le MJ la décomposera alors en une série d'ordres simples, et la victime peut faire des jets de dés pour résister à certaines parties.

NB: dans le cas de blessures légères, ce pouvoir permet, en suggérant que les blessures guérissent, de remonter de 2pV la Vitalité d'un compagnon.

• **Empreinte astrale:** le psy peut faire apparaître l'image d'un être vivant qui se trouvait sur les lieux il y a peu. Tout le monde peut voir cette image (mais elle n'impressionne pas les appareils photo ou caméras), qui est immobile. Cela demande au psy 1pV0 par heure d'éloignement dans le temps de la scène.

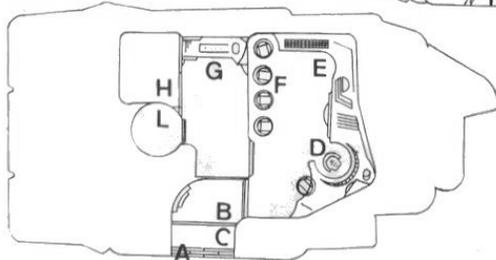
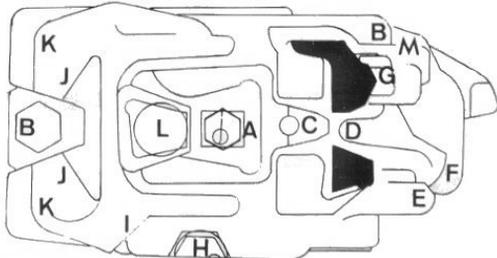
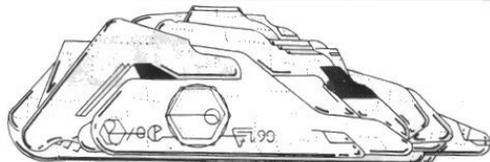
• **Corps éthéral:** des Mega, victimes des mêmes accidents que leurs camarades, ont essayé l'effet du "corps éthéral". Ils se sont transformés en une vapeur qui s'est dissipée au vent, et la Guilde met en garde les autres qui voudraient essayer...

Le Major McLambert allait ouvrir un dossier intitulé "sachez-en plus sur l'Assemblée Galactique pour éviter les impairs", mais voyant les auditeurs se trémousser sur leurs sièges, il jeta un coup d'œil à sa montre et décréta une pause...

Estafette Sagaie MG90

Gagnant du concours de création de l'École de Déroulement par la Mécanique de Pongo-la-Grise, ce projet est devenu réalité. Aussi à l'aise dans le vide qu'en milieu fluide, piloté dans les cas simples par son ordinarvy-6 (capable de mémoriser un itinéraire, et de le retrouver s'il n'a pas changé de plus de 10%), cet engin est fabriqué uniquement sur Norjane.

Vue intérieure: A porte accès cockpit, B strapontin d'attente, C sas aux détecteurs divers, D poste de pilotage, E ordinateur logistique, F sièges cocons blindés, anti-G, assure les fonctions élémentaires de survie en cas de problème, G médibloc, H soute, L sas de secours.



Vue extérieure: A canon infrason, B lance-pulse, C radar, télémétrie, caméra à large frange (spectre visible et invisible, rayon X et ondes radios), D cockpit, E feux de position légaux sur la plupart des planètes de l'AG, F phares orientables, G lasers, H porte accès cockpit, I prise air, J turbines, K boosters, L sas de secours, M grappin magnétique, attraction maxi 62T/m2.

Caractéristiques:

Longueur: 19,20m, largeur: 9,73m, hauteur: 5,90m
 Propulsion:
 Air par deux boosters et un anti-grav.
 Terre par 6 roues motrices, et 2 roues supplémentaires pour le confort.

Mer par deux turbines.

Dans le vide par détournement des forces gravitationnelles.

Autonomie: six siècles, en principe.

NB: un journal à scandale aurait fait état de fuites d'un réacteur au thorium, semblable à celui qui équipe l'estafette.

Vitesse: air, 900 km/h; terre, 360 km/h; mer, 90km/h; vide, en pointe, 7000 km/h

Masse: environ 7T en ordre de combat

Armement: canon infra-son modèle IFMG 90, dégâts 8d10+10; deux lasers lourds et un lance-pulse dirigés vers l'avant (tir latéral jusqu'à 45°). Munitions: chargeur pour 10 salves canon, ou 30 salves laser; pour le lance-pulse, 20 charges de tendeur gravitationnel (Gravite X10 dans un rayon de 50m, ou X5 jusqu'à environ 75m). Le lance-pulse est parfois utilisé pour des charges hallucinogènes dont les résultats sont très aléatoires. Portée utile, environ 3 600m.

Equipage: 5 humains et un petit animal domestique.

Soute: 4 m³ plus médibloc et robot mobile "caméléon". Sur le même principe que celui décrit page 45 de MEGA 2, celui-ci, plus gros, se transforme, extérieurement, en un véhicule quelconque qu'il a pu visualiser, de la taille maximum d'une voiture et minimum d'un scooter. L'imitation n'est pas garantie si quelqu'un ouvre le capot, ou vérifie les plaques d'identification... Vitesse et autonomie faibles (40 km à 60km/h). Résistance: coque 260, cockpit 120, porte et sas 170, roues 80.

Cette édition de la gazette a été réalisée par: Christophe Phalippou et Didier Guiserix avec un zeste de Joël Potier.

Le harnais de combat

L'origine de cet équipement remonte sans doute jusqu'à un lointain ancêtre hominien, jugeant préférable de porter sa masse accrochée à la taille pour lire plus aisément son journal. Perfectionné par les militaires sous la dénomination "brelages", cet objet martial, mis entre les mains des concepteurs de la planète Norjane, est devenu un must d'utilité, à défaut d'esthétique. Amalgamé

avec une combinaison grise semi-métallique (+2 contre armes blanches), cette combinaison est réfractaire à la chaleur (jusqu'à 50°C), aux radiations moyennes (et à la FM), difficile à détecter avec un bête radar de niveau technologique 4, et imperméable. Elle devient étanche avec le masque filtre et les bottes de plastacier (CA et CD).

Une équipe de Trois Mega a reçu en test le Prototype B3 à conduction polyvlente désaxée. Le survivant donne ses impressions: "Arch! Vraiment nova! Ce qui m'a

botté, c'est le réglage automatique sur mesure, qui évite d'être irrité entre les jambes. Le gris variable est élégant et tout est si pratique... La fourchette, par exemple, directement accessible sur l'omoplate gauche, super nova!

« Sans parler de la poche étanche pour les chewing-gum, mega velu. C'est sûr, les attaches magnétiques dorsales pour le laser lourd ont rarement fonctionné, et des fâcheux prétendent que Simankin s'est noyé parce que le joint du masque s'est décollé, ou que les inductions nerveuses du holster automatique de Rosengaart ont explosé. Mais c'étaient des prototypes, n'est-ce pas?..."

Le harnais comprend:

Chargeurs, trousse de survie, radiardi, couteau multi-usage, pilules d'oxygène, adaptateur de chargeur, arme de poing, fixation pour arme lourde, nanordi, explosif, mini trousse de cambriolage, briquet atomique, masque respiratoire, bottes, écharpe, trousse de maquillage, pisteurs (en option), jumelles starton, mini-médibloc, et une poche de 3cm pour les effets personnels.



Simankin s'est fait voler une cigarette par Rosengaart.



Agent féminin évoluant gracieusement sous l'eau.