

SUIVEZ LE GUIDE

Le major MacLambert arriva au micro et sans attendre le silence, déclara: "Non, non, non. Relisez bien le numéro 52 : j'avais promis le combat spatial dans une prochaine gazette; pas la prochaine... (je vous entends d'ici ronchonner!). Puis devant les Mega médusés, il enchaîna: Quittons un instant l'espace, cela nous détendra."

Savez-vous qu'il existe un magazine, édité par l'école de la planète Norjane, destiné aux Mega? Diffusé sur les planètes de la Guilde des Mega sur douze supports différents, y compris le papier, le cristallin ou le Sulfate de Radium (en un exemplaire pour les archives, vu le prix de ce matériau), il contient des informations anecdotiques, des récits et conseils, du bricolage, éventuellement des nouvelles des découvertes effectuées par les laboratoires de Norjane...et un système d'autodestruction pour ne pas tomber sous des yeux indiscrets. Cette revue est autant destinée à la culture générale des Mega qu'à leur distraction.

On en trouve parfois des exemplaires totalement identiques à "quelques détails près" lorsqu'un Mega oublie le sien sur une planète de la Guilde, mais ils viennent d'un univers parallèle! Notez que l'autodestruction d'un exemplaire a parfois trahi un faux Mega infiltré...

Nous vous présentons ici quelques extraits de cette revue, dont le titre en terrien donne: *Guide de la Guilde* (le "Gégé" en argot Mega).

SULULE ET OPTO-SYMBOLIQUE

Fyz Yamor, 110 ans, chrono-physicien vinéen surtout connu pour ses travaux sur la structure du temps, se demandait également pourquoi on pouvait se transférer dans un être vivant et transiter dans des structures tétraédriques (il n'était, bien sûr, pas le seul, mais ce sont ses travaux qui ont le mieux abouti). Il élabora une théorie sur la résonance entre les structures tétraédriques et l'image spatio-temporelle de la pensée, introduisant la notion de dureté (Volonté) de l'esprit visé. Ce qu'il ne put expliquer, c'est pourquoi certains ont ce don et d'autres non...

A partir de cette théorie, il réalisa, un peu par hasard, un composé chimique complexe, le Sulule (en hommage à Olu Sulule, disparu de façon tragique, et dont les travaux inspirèrent Fyz Yamor). Cette matière molle et translucide présente pour les Mega d'étranges propriétés. Une application pratique (et esthétique) est le Deltatouage. Le Sulule est injecté sous la peau, et modelé par rayonnement pour prendre la forme d'un symbole précis. Indécelable par un œil non exercé, ce symbole peut être mis "sous tension" par le Mega avec les avantages et les inconvénients suivants:

- Le tatouage est parcouru d'éclairs bleutés.
- Le Mega perd un nombre variable de pVo, durant tout le temps où il active le symbole. Cette activation

se mesure en tours (minutes) invisibles.

Le symbole, utilisant la Volonté, se comporte comme l'un des objets suivants:

- Paralytant (1 tir par tour). 3pVo.
- Emetteur d'ondes électromagnétiques, soit:
Lumière faible (halo). 1pVo.
Lumière forte (faisceau). 2pVo.
Laser (1 tir par tour). 3pVo.
Emetteur rayons X. 3pVo.
- Emetteur radio (sert surtout de brouillage, de leurre, ou d'aide à la localisation. Il est possible d'émettre en "morse", mais des messages intelligibles sont trop difficiles à synthétiser). 3pVo.

- Commande robot. A condition de s'être entraîné avec le robot en question, il est possible de lui transmettre des ordres prédéterminés (variable de cinq à vingt ordres pour une heure à une journée d'entraînement). 3pVo.

- Projecteur gravifique. Peut faire varier le poids d'un être vivant de sa moitié à son double, ou inverser la gravité. Tir et Portée du paralytant. L'effet cesse hors champ. 4pVo.

- Brouilleur mental. Agissant au niveau du cerveau des victimes, il est ressenti comme un "bruit intérieur" et diminue toutes les Aptitudes de 50. Tir et portée du paralytant. 3pVo.

La "greffe" d'un de ces Deltatouages est une opération longue et douloureuse malgré les techniques médicales, durant 10 à 15 heures, consommant 1d6 pE, et demandant un mois de repos total. Il est donc rare de voir des Mega portant plus d'un ou deux Deltatouages. Lorsque c'est le cas et que deux ou trois "pouvoirs" sont utilisés simultanément, les pVo mobilisés s'additionnent. La volonté revient ensuite à la normale. Les Deltatouages peuvent tomber en panne. Cas rare qui survient chez des



Dessins Claude Lacroix

sujets ayant perdu beaucoup de pVo ou de pE d'un coup. Enfin, ils sont, le plus souvent, disposés sur la poitrine pour plus de discrétion, sur le front pour impressionner, ou au creux de la paume pour faciliter le tir. Ils ne sont greffés que chez des Mega d'un certain niveau, en vue de missions bien précises.

LUNETTES SVM

Les lunettes SuperVisionMultiple sont directement issues des antédiluviens amplificateurs de lumière. On ne les confie que rarement aux Mega, qui d'ailleurs, cassent tout. Leurs possibilités?

- AL: vision nocturne comme en plein jour.
- IR: vision des chaleurs selon un dégradé coloré.
- UVR: vision des rayons UV et

Radio. Une source radio luit ainsi comme une lampe ou un phare.

RX : image perçue équivalente à une radiographie (médicale). La zone analysée est très petite (celle située entre l'émetteur de rayons X et l'observateur). Rappelons le danger d'une exposition prolongée aux rayons...

TR : traduction simultanée d'un texte lu. Deux langues programmables.

CD : affiche la distance de l'objet focalisé.

CT : calculateur de trajectoire. +20 en tir instinctif, précision projectile, jet et entrave, +40 en Tir visé ainsi qu'en Conduire et Piloter.

Agrandissement jusqu'à vingt fois. Le choix des fonctions (au maximum trois à la fois, si elles ne sont pas incompatibles) se fait par clignement de paupières (entraînement d'une semaine nécessaire sous peine de surprises!) ou par TASP (voir ci-dessous) pour de très très rares modèles. Apparence de petites lunettes de piscine actuelles ou de lunettes de soleil.

Attention, un droïde A5 coûte moins cher partout! Gare aux convoitises.

TASP

Le TétraAnalyseur à Structure Psychique est un appareil de haute technologie, mélange de circuits et de réseaux de Sulule. Il permet d'émettre et de recevoir dans la gamme de l'onde Mega. Le réseau de Sulule constitue une antenne psychique et l'équivalent d'un Nanordi NT6 transcrit en son et image... Sa taille varie avec les tâches qu'on lui demande (il peut agir comme un relais psychique) et la portée nécessaire. Il peut servir de système de commande mental (voir les lunettes ci-dessus), de détecteur d'intention (sans aller jusqu'à la télépathie, il permet de sentir l'état d'esprit d'un interlocuteur), de générateur d'illusions, d'aide aux pouvoirs psy (support à la mise en transe).

Tous ces gadgets ont été fabriqués en petites quantités, et les chances d'en obtenir un pour une mission sont minces. Quant à l'ambiance du debriefing si vous les perdez...

Mais le magazine contient aussi divers conseils pour fabriquer sur place vos gadgets salvateurs.

BRICOLAGE

Voici une nouvelle aptitude utile pour vos personnages :
Bricolage : 0323210033 I.D.A.

Ce talent permet de réaliser, ou de détourner, de petits objets, des montages électromécaniques, des produits chimiques simples. Il ne se substitue pas à des Aptitudes comme Mécanique, ou Chimie, qui sont employées pour tout problème vraiment sérieux ou demandant une connaissance étendue du domaine concerné. Ici, il s'agit juste de mettre en œuvre des "trucs et astuces" vus dans le *Guide de la Guilde* ou ailleurs. Le MJ jugera la difficulté en fonction des circonstances, du temps et du matériel disponible (en se reportant Tableau 1, page 13 de *Mega2*, 10% de bonus ou malus pour chaque point de la colonne 4).

Quelques exemples :

- Aveugleur à poudre. Appareil projetant un nuage de poudre (en l'occurrence du poivre) à l'aide d'un champ électrostatique. Difficulté moyenne, ou même "plutôt difficile" si le piège doit tenir dans une bague (malus 20%).

- Film Pyrogène. Très prisé des fumeurs, des scouts et des dragueurs. Cette fine pellicule chimique s'applique sur le pouce et l'index ou le majeur. D'un claquement de doigts très classe, une flamme apparaît sur le pouce durant environ 30 secondes, ce qui permet d'allumer une cigarette, un feu, ou de la dynamite... Le film protège de sa propre chaleur 30 secondes justement... Il ne fonctionne pas dans l'humidité, et si une application peut tenir 24 heures en fournissant jusqu'à douze allumages, la protection cesse en fait au bout de dix...(- 1pVi et incapacité du pouce). Difficulté : aisé si l'on a pu se fournir les ingrédients sur une planète de Technologie Type 5.

- Laser Aiguille. Ce bidouillage à partir d'un pistolaser demande environ 30 minutes (Difficulté moyenne) ou au minimum 5 minutes (malus 50%). Le faisceau obtenu est très fin et concentré et permet de découper une porte blindée en acier (résistance 80) en 5 minutes en ne consommant qu'une seule charge. En revanche, le faisceau est si fin qu'utilisé comme arme, le laser fait des micro-trous indécelables et sans effets... Le remettre en mode normal prend le même temps. (Note au MJ : si l'opération se fait en 5 minutes, tenir compte d'une possibilité de panne ultérieure...). Le Guide raconte de façon anecdotique qu'un Mega transforma un jour son épée-laser en clé de lumière solide pour pénétrer dans une forteresse, mais ne donne pas de détails techniques...

RAPPEL

Comme on nous le demande encore parfois, voici l'Aptitude "Entrave", oubliée dans les règles de *Mega2*. Précision Entrave: 000000000 P.A. Et comme la persistance de cette question laisse à penser que beaucoup de joueurs n'ont pas lu toutes les *Gazette Galactique*, un petit récapitulatif ne sera pas inutile.

• *J&S* n° 40: Quelques précisions et errata sur *Mega2* (Entrave, Vitesse, Réussite pour les règles de base, Télékinésie, arme de jet, scaphandre spatial, écran télépathique), argent et matériel, visibilité et déplacement.

• *J&S* n° 41: Tout sur les points de Transit, autres moyens de voyage rapide, langues, Equilibre et Volonté, Champs de force.

• *J&S* n° 42: Les Mega et le matériel (que choisir selon les types de mission, les sous, liste de gadgets et armes supplémentaires).

• *J&S* n° 43: Jouer les aliens! Ou comment entrer et vivre dans la "peau" (?) de Martiens, Blobs et autres créatures. Plus un scénario pour essayer tout de suite: *Voyage à Gunivers*.

• *J&S* n° 44: Le Salon du robot. Tous les types, les familles, leur équipement...

• *J&S* n° 45: Planète natale. Il n'y a pas que les Terriens. Voici cinq races parmi lesquelles la Guide des Mega recrute ses meilleurs agents. Chacune a ses qualités propres...

• *J&S* n° 46: Briefing : des réponses à vos divers courriers (voyage temporel, savants fous, matériel, pouvoirs secondaires), et deux accessoires, le harnais de combat et l'estafette Sagaie...

• *J&S* n° 47: Un peu d'histoire-géo. Les mondes de l'AG et deux accessoires, histoire du voyage galactique, Guide des Mega, quelques figures de l'histoire.

• *J&S* n° 48: Norjane, planète d'origine de la Guilde. Son "sanctuaire" et la planète qui l'entoure.

• *J&S* n° 49: Equipement : Types de mission (exploration, diplomatie, etc.) et paquetages détaillés correspondants, plus quelques gadgets.

• *J&S* n° 50: Une nouvelle feuille de personnage, plus synthétique et permettant de mieux visualiser l'état du personnage.

• *J&S* n° 51: Matos. Après les véhicules pour missions "tranquilles" du numéro 46, l'équipement pour se rendre au cœur des batailles cosmiques.

• *J&S* n° 52: Dans l'espace. Suite du chapitre précédent: un vaisseau "privé" qu'il vaut mieux avoir dans son camp.

