**MEGAs en Mission**

**Qui c'est le chef ici ?**

Chacun sait que les grades MEGA ne représentent pas une hiérarchie rigide, mais plutôt une échelle de valeurs, une mesure des capacités de chacun.

Dans ces conditions, comment désigner le chef d'une équipe constituée pour une mission ?

Si un MEGA de grade supérieur à major participe à la mission, la tradition veut qu'on lui accorde le commandement de l'équipe. Selon les cas, il acceptera ou déclinera cette responsabilité. Dans ce dernier cas, passer à l'étape suivante.

Si le major de terrain responsable de la mission accompagne l'équipe, c'est lui qui assume la responsabilité de chef d'équipe (sauf bien sûr si un MEGA plus haut gradé est présent et accepte de diriger l'équipe).

En dehors de ces cas : le chef est élu à main levée par les membres de l'équipe. Le major responsable de la mission peut opposer son veto à ce choix. Le vote a lieu avant le départ en mission, et le chef élu assume cette responsabilité (s'il ne s'était pas présenté comme candidat, il peut refuser). Si le vote traîne en longueur, le major peut couper court et désigner un chef d'équipe. Le chef d'équipe désigne alors un suppléant.

Il est possible de changer de chef en cours de mission :

* si le chef est hors d'état de diriger l'équipe (mort, blessé, disparu, fou, etc...)
* si un vote organisé au sein de l'équipe pendant la mission donne un résultat de défiance vis à vis du chef

Dans ces deux cas, devient chef le suppléant, qui a été désigné par le chef après son élection.

Les votes de défiance doivent être restreints à des situations extrêmement rares, quand un ou plusieurs membres de l'équipe considèrent que les décisions du chef risquent d'entraîner la mort ou des prises de risques inutiles pour un ou plusieurs éléments de l'équipe, ou de menacer la réussite de la mission.

Le chef d'équipe ne peut pas démissionner si sa démission risque de placer son équipe dans une situation périlleuse.

Dans la mesure du possible, le chef d'équipe doit être de grade minimum *special operator*, ou du moins avoir accompli le nombre de missions minimum correspondant à ce grade, c'est à dire douze. Bien sûr, toutes les équipes ne comportent pas de tels éléments.

En principe, aucun *stagiaire* ne peut être chef d'équipe (sauf circonstances exceptionnelles, c'est à dire mise hors d'état de diriger l'équipe de tous les MEGA de grade supérieur). De même, un *renfort* ne peut être chef d'équipe (hors circonstances exceptionnelles) que dans une équipe entièrement constituée de renforts (ce qui est déjà un cas exceptionnel, puisque les règlements de la Guilde stipulent qu'aucun stagiaire ou renfort ne doit être affecté à une mission sans être accompagné d'au moins un MEGA qualifié (c'est à dire au minimum un *operator*)).

Lorsque la bonne réussite de la mission l'exige, l'autorité du chef d'équipe peut être supplantée dans certains domaines particuliers par celle d'un spécialiste. Par exemple, lors d'une mission ethnographique, un spécialiste de la civilisation locale peut avoir autorité pour les rapports avec les indigènes, et assumer les fonctions de chef pendant le séjour de l'équipe au sein d'une tribu. Cependant, quelles que soient les circonstances, c'est le chef d'équipe qui prend les décisions lorsque la sécurité des MEGA est en jeu.

Annexe : nombre minimum de missions que doit avoir accomplies un MEGA pour pouvoir être nommé à un grade (une mission particulièrement longue, délicate ou dangereuse peut ***exceptionnellement*** compter pour plusieurs ; par contre, une mission particulièrement courte ou facile peut ne pas compter dans ce total) :

|  |  |
| --- | --- |
| Grade | Nombre minimum de missions |
| Stagiaire | 0 |
| Renfort | 0 |
| Operator | 5 |
| Special-operator | 12 |
| Command-operator | 20 |
| Major (de terrain ou non) | 30 |

**Soutien aux MEGA en mission**

S'ils ont accès à une antenne locale de la Guilde, ou s'ils peuvent se transiter jusqu'au Sanctuaire, les MEGA en mission peuvent obtenir un certain degré d'aide.

Cette aide peut être sous forme :

* d'informations
* de matériel supplémentaire
* d'analyses

On distingue cinq degrés de classification des types de demande :

* normal (routine) : utiliser le grade immédiatement inférieur à celui du MEGA
* priorité 1 (prioritaire) : utiliser le grade normal du MEGA
* urgence : l'aide doit être obtenue rapidement ; utiliser le grade immédiatement supérieur à celui du MEGA
* éclair (flash) : l'aide doit être obtenue rapidement, la vie d'un ou plusieurs MEGA en dépend ; utiliser le grade du MEGA + 3
* nova : l'aide doit être obtenue rapidement, la survie d'un peuple ou la stabilité du continuum en dépendent ; utiliser le grade du MEGA + 5

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Type de soutien demandé | Stagiaire | Renfort | Operator | Special operator | Command operator | Major | Haut-superviseur | Grand maître | Sage consultant |
| Recherche de données simple | 12 | 13 | 13 | 14 | 16 | 16 | 16 | 16 | 16 |
| Fourniture de matériel standard | 12 | 13 | 13 | 14 | 16 | 16 | 16 | 16 | 16 |
| Recherche de données difficile (informations classifiées, etc...) | 10 | 11 | 11 | 12 | 13 | 14 | 14 | 15 | 16 |
| Fourniture de matériel rare | 10 | 11 | 11 | 12 | 13 | 14 | 14 | 15 | 16 |
| Analyse banale (développement de photos, etc...) | 9 | 9 | 10 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| Analyse difficile (balistique, génétique, etc...) | 7 | 8 | 8 | 9 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
| Analyse très difficile (chimie, médecine légale, amélioration de la qualité d'une image, etc...) | 6 | 7 | 7 | 8 | 8 | 9 | 9 | 10 | 11 |

Chances d'obtention d'un soutien selon le grade du MEGA requérant (sur 3D6)

Si le MEGA s'adresse à une antenne locale capable de lui fournir le soutien désiré, au lieu du Sanctuaire : +2   
Si le jet est réussi : soutien immédiat   
Si c'est un échec : délai de douze heures × la marge d'échec (18 est toujours un échec)   
Si c'est un échec critique (18 et 18 sur un deuxième jet effectué exprès si les chances étaient de 17 ou 18 ; 18 dans tous les autres cas ; 17 si les chances étaient inférieures à 16 ; marge d'échec supérieure ou égale à 10) : le soutien n'est pas possible.

Autres types de soutiens (examinés au cas par cas) :

* soutien médical : la Guilde paie les frais médicaux (mais cela ne dispense pas les MEGA d'être prudents, sinon ça va grincer des dents en haut lieu...)
* soutien juridique : si un MEGA a des problèmes avec la justice de l'AG (et éventuellement d'autres entités politiques) ; mais les MEGA ne doivent pas se considérer comme au dessus des lois ; cette aide se limite en principe à des avocats et apparentés.
* soutien logistique : contacts, agents fixes, matériel de mission, véhicules, communications ; voire renforts
* soutien en cas d'urgence : aucun MEGA ne sera abandonné (la Guilde récupère les prisonniers (mais voir soutien juridique ci-dessus), les naufragés, etc...)