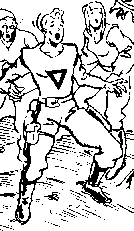
**Le manuel du service M**

**Vêtements**

**L'uniforme MEGA** : réservé aux grandes occasions.

Cette tenue standardisée, tenant également lieu d'armure souple, était portée par les MEGA en service et en mission sous les deux premières AG.

L'uniforme MEGA existe toujours, mais n'est plus porté que dans des circonstances formelles (en particulier, à la fin de la formation initiale du MEGA, lors de la cérémonie qui marque son passage du statut de stagiaire à celui de renfort), ou (souvent en concurrence avec la tenue de jungle) pour certaines missions.



Uniforme MEGA

Confortable et pratique, pourvu de poches convenables, l'uniforme MEGA est blanc à parements bleu ciel, et marqué sur la poitrine du triangle vert des MEGA. Le blouson (à l'exception des manches) est matelassé.

Il est porté avec des bottes souples, de couleur bleu nuit.

Protection : tronc : PD 3, DR 16 ; membres : PD 2, DR 12 ; bottes : PD 3, DR 15.

Pour les grandes occasions, l'uniforme MEGA est accompagné d'un couvre-chef, la faluche, une sorte de grand béret bleu nuit.

La faluche se porte habituellement bombée, mais certains MEGA n'hésitent pas à l'aplatir, en particulier lors de cérémonies protocolaires exigeant une longue station en plein soleil : le béret débordant alors largement de la tête de son porteur, peut faire écran entre un soleil de côté et les yeux du MEGA, s'il a été habilement disposé.

Ces grandes occasions sont également le seul moment où les MEGA portent des signes indiquant le grade qu'ils ont atteint : les renforts ont un uniforme nu, alors que les grades allant d'operator à command operator portent des insignes sur leur col. Les majors arborent une aiguillette à l'épaule gauche, et les grades supérieurs ont en outre des rubans sur leur faluche.

Enfin, l'uniforme MEGA peut être surchargé de divers insignes, décorations, écussons et pucelles, selon des traditions complexes dont la présentation détaillée dépasserait de beaucoup la place pouvant être allouée ici à un tel sujet.

Les stagiaires n'ont pas le droit de porter l'uniforme MEGA. Ils revêtent à sa place un vêtement de même coupe, mais gris au lieu d'être blanc, et frappé sur la poitrine d'un triangle bleu ciel.

**Les sous-vêtements en damarkev** : pas ce qu'il y a de plus sexy, certes...

Les sous-vêtements en damarkev, d'aspect relativement anodin sur la plupart des mondes de NT 5 à 12, procurent à leur porteur (sur les zones couvertes) une protection de PD 1, DR 2 contre impaling attacks.

Contre cutting and crushing attacks, la protection conférée est de PD 2, DR 8, mais si les dégâts d'une telle attaque sont encaissés par le damarkev, le personnage subit quand même 1 point par dé de dégâts ayant donné un 6.

**La tenue de jungle** : le vêtement idéal pour les missions en pleine nature

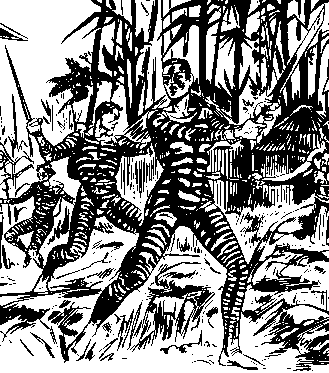
En molaskon, ce vêtement de style collant, confortable, léger mais résistant, laisse respirer la peau à travers des micropores qui peuvent être fermés totalement en cas d'atmosphère toxique ou contaminée. Sa doublure intérieure est en monocry.

Les motifs décorant la tenue de jungle peuvent être changés grâce à un réglage manuel ; il faut 5 secondes pour sélectionner un nouveau motif et 5 autres secondes pour que la tenue change de couleur.

Les différents motifs possibles sont :

* imitation peau de tigre, mais avec des zébrures marron sur fond vert (combinaison de couleurs qui ne suscite aucune réaction négative des autochtones sur 51,7 % des planètes de classe -E). Les premiers modèles de tenues de jungle utilisées par la Guilde n'avaient que ce seul motif, et le nom est resté au vêtement actuel ;
* couleur sable, pour camouflage désert ;
* blanc, pour camouflage arctique ;
* teintes bleues, pour camouflage sous-marin ;
* gris très sombre, pour actions nocturnes ;
* orange criard, pour être bien visible sous l'eau ou par les équipes de secours.

La tenue de jungle est totalement étanche si on lui fixe les gants et la capuche avec visière en plastique souple conçus spécialement à cet effet. Elle peut alors servir de combinaison de plongée (avec un respirateur et des palmes) ou de combinaison spatiale (avec un régulateur thermique et un respirateur).



Tenue de jungle arborant le motif peau de tigre

* Protection : contre impaling attacks : PD 3, DR 7 ; contre cutting and crushing attacks : PD 4, DR 13 ; tout 6 sur un dé de dégâts traverse la trame de monocry et n'a plus affaire qu'à une DR de 5.
* +10 à HT pour résister à la chaleur et au froid ; la tenue contient de plus des thermocouples tissés dans sa structure pour réchauffer ou refroidir l'intérieur du vêtement (ce dernier système a une autonomie de 216 heures terriennes (soit 9 jours terriens) pour une variation de ± 12,5 °C, 108 heures (soit 4 jours et 12 heures) pour une variation de 25 °C, 54 heures (soit 2 jours et 6 heures) pour 37,5 °C, 27 heures pour 50 °C, et ainsi de suite, avec un chargeur standard).
* Avec le motif de camouflage approprié: -2 à Vision pour être repéré. Auto-réparation : 1 point de dégats / 6 heures.
* Masse : 1 kg.

**Le chaussant** : attention les chaussures !

Selon les missions, les MEGA ne sont pas chaussés de la même façon : les talons hauts sont souvent très chic en société, mais beaucoup moins pratiques dans la brousse !

Bottes en plastacier

Absolument pas élégantes, mais étonnamment confortables, ces bottes tiennent fermement la cheville et se prolonge au dessus par une tige souple gainant étroitement la jambe et montant jusqu'à mi-mollet. Il s'agit donc de la chaussure de choix pour les MEGA devant crapahuter en pleine nature, sans souci de la mode.

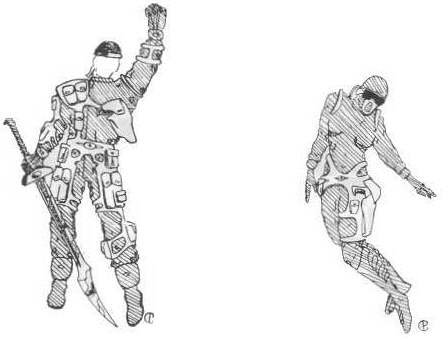
Lorsqu'elles sont portées sur la tenue de jungle, le motif arboré par la tenue est répercuté sur l'ensemble des bottes, y compris sous les semelles.

Masse 2,25 kg ; protection PD 3, DR 55.

**Le harnais de combat** : avec lui, plus besoin de ces encombrants sacs à dos...

Harnais en texlar, d'origine militaire (d'où son nom guerrier, quelque peu incongru au sein de la Guilde) mais perfectionné par les concepteurs du service M, il est généralement porté sur une combinaison grise semi-métallique, ou sur une tenue de jungle (dont il gêne bien sûr la fonction de camouflage) ; moins souvent sur un uniforme MEGA, le frottement du harnais ayant tendance à entraîner une usure prématurée et irrégulière de son tissu. Il s'agit de multiples "poches" et "brêlages", avec réglage automatique sur mesure. Sa masse est de 2,5 kg.

Il accorde une protection supplémentaire (sauf pour mains, pieds et tête) de : PD 2, DR 32 (membres) ; PD 4, DR 60 (tronc).



À gauche : Simankin s'est fait voler une cigarette par Rosengaart.

À droite : Agent féminin évoluant gracieusement sous l'eau.

Harnais de combat avec combinaison grise

La combinaison grise portée avec les premiers modèles de harnais a les mêmes caractéristiques techniques que la tenue de jungle, à deux exceptions près : d'une part, elle n'a aucune fonction camouflage, sa couleur restant uniformément grise ; d'autre part, les 6 sur les dés de dégâts sont gérés normalement.

La combinaison grise est revenue d'actualité il y a quelques années, avec le prototype B3 de harnais de combat, à conduction polyvalente désaxée. Mais cette nouvelle version, pas très au point, a été à l'origine de plusieurs accidents mortels, et malgré quelques innovations intéressantes, a rapidement été remisée aux oubliettes. Les MEGA qui ont participé aux tests en gardent souvent un tel souvenir qu'ils refusent de porter à nouveau la combinaison grise, quel qu'en soit le modèle.

Le harnais de combat standard est pourvu des accessoires suivants :

* mini-bouclier Wog à champ de surface
* holster-éjecteur
* point de fixation pour arme lourde, sur lequel vient se fixer un bras à trois articulations hydrauliques pour soutenir l'arme.
* Masse du bras : 600 g ; réduit de 3 points la ST nécessaire pour employer une arme de tir lourde.

Il est muni de poches ou d'attaches pour les accessoires suivants

(qui constituent l'équipement organique du harnais de combat) :

* 5 chargeurs standards
* paquetage de survie
* mini radiordi
* couteau multi-usages
* canif multi-lames
* 5 pilules d'oxygène
* adaptateur de chargeur
* arme de poing
* nanordi
* 500 g de PLASTEX-B, avec un détonateur radiocommandé (portée 1,5 km)
* mini-trousse de cambriolage
* briquet atomique (dont l'autonomie est virtuellement infinie)
* masque respiratoire : il couvre la face, yeux y compris ; il concentre l'oxygène des atmosphères de faible pression ; il est de plus muni d'un filtre ABC (Atomique-Biologique-Chimique), et contient un mini-réservoir de 10 mn d'air comprimé ; il faut 3 secondes pour le mettre, une seconde pour le poser ; masse 400 g ; autonomie : 4 mois avec un petit chargeur ; la cartouche du filtre doit être changée tous les 10 jours
* communicateur à ondes antigrav
* écharpe
* trousse de maquillage : rouges à lèvres, fonds de teint, fards à paupières, vernis à ongles, démaquillant, acétone ; masse 200 g
* microjumelles
* jumelles startron
* pisteur
* détecteur de pisteurs
* mini-médikit

**Protections**

**Le bouclier Wog** : émetteur de champ de force, plus léger et plus discret que les boucliers archaïques.

Émetteur portatif de champ de force, le bouclier Wog, dit à champ de surface, s'utilise à la façon des boucliers en usage dans les sociétés antiques ou médiévales.

Se présentant sous la forme d'un bracelet que l'on fixe au poignet du bras non dominant (gauche pour un droitier), il émet un champ de force transparent, mais néanmoins visible sous la forme d'une légère distorsion de l'air (comme par exemple l'air au dessus d'un feu). Les gaz et les liquides ne le traversent pas (il peut donc servir de parapluie).

Le diamètre d'un bouclier Wog dépend de la puissance de l'émetteur.

Le modèle couramment utilisé par la Guilde, dit mini-bouclier Wog et équipant le harnais de combat, a un diamètre de 80 cm. Son autonomie : 45 mn avec un chargeur standard, et la masse de l'émetteur est de 100 g.

Protection : PD 4, DR 0. Peut être utilisé pour bloquer une attaque (active defense : block) avec le skill Force Shield.

**Chargeurs**

**Les chargeurs** : pour tous les appareils électriques.

On appelle chargeur une cellule d'énergie rechargeable, standardisée pour être utilisable par la plupart des appareils de haute technologie en usage dans l'AG.

Il existe différents types de chargeurs :

* Chargeur-puce : taille d'une tête d'épingle ; masse : moins de 1 g
* Microchargeur : taille d'une pilule ; masse : 3 g
* Petit chargeur : pile de 1,25 cm de diamètre sur 1,25 cm de long ; masse : 15 g
* Chargeur standard : pile de 2,5 cm de diamètre sur 5 cm de long ; masse : 70 g
* Chargeur standard lourd : pile de 5 cm de diamètre sur 10 cm de long ; masse : 500 g
* Chargeur lourd militaire : pile de 10 cm de diamètre sur 15 cm de long ; masse : 1500 g

**L'adaptateur de chargeur** : pour tous les chargeurs...

L'adaptateur de chargeur permet, comme son nom l'indique, d'adapter un chargeur d'énergie ne correspondant pas aux standards de l'AG à la plupart des appareils électriques courants.

Il se présente sous la forme d'un boîtier de 8 cm de côté, avec quelques fils, prises et broches.

Masse : 50 g.

**Matériel médical**

**Le medsenseur** : pour tous les chargeurs...

Le medsenseur est un bracelet muni d'un biomoniteur médical, et équipé d'une seringue pneumatique intégrée, pouvant recevoir une dose de médicament, et programmée pour l'injecter à la réception par le biomoniteur d'un stimulus particulier (évanouissement, choc traumatique, arrêt cardiaque, tachycardie supérieure à un certain seuil, etc...).

Autonomie 1 an avec un microchargeur.

**Le mini-médikit** : il vaut mieux qu'il soit bien garni !

Le mini-médikit est une sacoche contenant :

* 5 pansements en plastipeau
* des pansements classiques
* une seringue pneumatique
* un détraumatiseur
* une petite trousse de chirurgie courante
* 5 capsules réanimantes
* des médicaments (injectables pour la plupart) :
* un tube de crème antiseptique (à appliquer sur les blessures)
* 2 doses de tranquillisant
* 2 doses d'anti-inflammatoires
* une dose de chacun des cinq types d'Acer :
* 2 doses de Morphazine
* 2 doses d'Hypercoaguline
* 2 doses de Neurovine
* 2 doses de Superstim
* 2 doses d'Analgine
* 2 doses d'Ascépaline
* 2 doses de Guérivit'
* 2 doses d'Otansuspantonvol
* 2 doses de Généricilline
* 2 doses de Purge

Le mini-médikit pèse 400 g et accorde un bonus de +1 à First Aid.

**Le médiordi** : un ordinateur vaut parfois mieux qu'un apprenti-médecin.

Le médiordi est un petit appareil qui contient un ordinateur à diagnostics et des senseurs médicaux. Il a une portée de 8 mètres et donne un compte-rendu médical détaillé de l'état de santé de l'individu examiné (s'il appartient à une espèce connue par l'appareil).

Il s'utilise avec Electronics Operation (Medical) et accorde un bonus de +6 à Diagnosis.

Il détecte les implants cybernétiques si la marge de réussite est supérieure ou égale à 3.

Masse : 120 g. Autonomie : 3 mois avec un petit chargeur.

**Le micromed** : quand on n'a pas la chance d'avoir un docteur sous la main...

Gros comme un attaché-case de toubib TL 7, le micromed se place comme un oreiller sous la tête du patient. Une fois activé, il se déploie, sortant des bras articulés et des senseurs médicaux pour soigner son patient.

Son ordinateur intégré est doté des programmes suivants : First Aid 14, Physician 13, Surgery 13, Diagnosis 13.

Il est également pourvu d'un assortiment de médicaments variés et de pansements en synthé-peau lui permettant une moyenne de 5 utilisations.

Masse : 15,5 kg. Utilise un chargeur standard lourd.

**Les capsules réanimantes** : pour ceux qui tombent dans les vapes...

Brisée sous le nez d'un individu étourdi ou inconscient, les vapeurs qui se dégagent d'une capsule réanimante le raniment complètement s'il réussit un jet sous HT+5.

**Le détraumatiseur** : pour réparer les bobos.

Le détraumatiseur est un petit boîtier à rayonnements, de la taille d'une grosse montre, qu'on utilise sur une blessure non ouverte après avoir appliqué sur la peau une pommade spéciale.

L'appareil fait récupérer 3 Hit Points par zone touchée (pour un total maximum de 12 HP).

**La plastipeau** : pour boucher les trous.

La plastipeau est un pansement qui prend par mimétisme la couleur de la peau du patient (il adopte la couleur de la peau autour de lui).

La plastipeau tombe automatiquement quand la blessure qu'elle recouvre est cicatrisée.

**La seringue pneumatique** : sans aiguille... pour les douillets qui craignent les piqûres !

La seringue pneumatique, ou pneumojet, est un appareil de la taille d'un stylo, qui injecte au contact le contenu de son réservoir, grâce à de l'air comprimé.

L'injection peut traverser une DR de 1.

Le pneumojet se recharge en 2 secondes. Une cartouche d'air comprimé assure 600 injections.

Masse : 30 g.

**Le pyliol 21** : une protection contre les radiations qui n'est peut-être pas encore tout à fait au point.

Le pyliol 21, surnommé écran total, est une crème protgégeant de la plupart des radiations, au coût si élevé qu'elle n'est qu'exceptionnellement fournie aux MEGA partant en mission, et aux effets secondaires dangereux.

S'il est abondamment épandu sur tout le corps en couche épaisse, le pyliol 21 protège des rayons solaires, et diminue de moitié la radioactivité reçue. Le porteur ne dégage quasiment aucune radiation infrarouge pendant la demi-heure suivant l'application, et est indécelable par bon nombre de détecteurs de vie animale pendant six heures.

Le pyliol 21 doit impérativement être enlevé au bout de six heures, et deux applications successives doivent être séparées d'au moins vingt-quatre heures sans contact avec le produit, sous peine de graves lésions de la peau pouvant entraîner la mort : le personnage perd un Hit Point toutes les quinze minutes.

**La synthé-peau \*** : le pansement miracle.

Se présentant sous forme de plaques de pansement à découper, de 250 cm² en général, la synthé-peau, une fois appliquée sur une plaie correctement nettoyée et désinfectée, fait récupérer 2 Hit Points supplémentaires si les premiers soins (jet en First Aid ou Physician) sont réussis.

Il faut réussir un jet de DX pour ne pas la coller au mauvais endroit, ni se la coller sur soi en la manipulant.

La synthé-peau ne peut être retirée qu'en appliquant dessus un solvant spécial. Elle est alors réutilisable, dès que le solvant s'est évaporé (en une heure terrienne).

Si la synthé-peau n'est pas retirée avant 3×HT jours ; elle est devenue partie intégrante de l'organisme et ne peut plus être récupérée.

**Le solvant pour synthé-peau \***: parce qu'un pansement, ça colle...

Le solvant pour synthé-peau se présente sous la forme d'une petite bombe aérosol qui permet de détacher un morceau de synthé-peau avant qu'il ne devienne partie intégrante de l'organisme du porteur.

Une pulvérisation suffit pour détacher 125 cm² de synthé-peau.

La bombe contient de quoi faire dix pulvérisations.

**Médicaments**

**L'Acer \*** : un puissant stimulant.

Acer est le nom déposé d'un stimulant médicamenteux, dont il existe cinq variétés : une pour chaque caractéristique (ST, DX, IQ, HT) et une pour le Move.

Une dose d'Acer augmente la caractéristique concernée de 1 point (on peut cumuler plusieurs doses), pendant quelques heures ; après quoi la caractéristique subit un malus égal pendant une durée double.

Pour que le médicament soit efficace, il faut réussir un jet de HT - nombre de doses prises.

Les effets durent pendant (marge de réussite) heures terriennes (minimum une heure). En cas d'échec, le bonus est de 1 durant une heure terrienne, mais l'effet secondaire ultérieur correspond au total des doses prises. En cas d'échec critique, il s'agit d'un malus égal au nombre de doses prises, pendant une heure (+ effets secondaires).

On ne peut être sous l'effet (principal ou secondaire) que d'un seul type d'Acer à la fois. Si de nouvelles doses du même Acer sont prises dans les 24 heures terriennes, il faut refaire un jet de HT, avec un malus correspondant au cumul des doses des dernières 24 heures ; les effets s'il y en a sont ceux de la nouvelle dose, mais les effets secondaires sont ceux du total des doses.

Des doses de différents Acer prises dans les mêmes 24 heures ont des effets secondaires imprévisibles.

Sous l'influence de l'Acer on se sent très bien (Overconfidence). Après la fin des effets, on se sent légèrement déprimé.

[**L'Analgine**](http://loukoum.online.fr/jdr/mega/analgine.htm)**\***: un puissant analgésique.

Analgine est le nom déposé d'un analgésique.

Sniffée ou pulvérisée sur une blessure, elle annule la sensation de douleur pendant HT/2 heures terriennes. Le patient ne subit donc pas de malus dû à la douleur, ni d'étourdissement sous le choc, etc... ; mais il perd temporairement 1 point d'IQ (jusqu'à ce que les effets de l'Analgine cessent).

Lorsque l'Analgine cesse d'agir, la douleur revient.

Chaque dose après la première voit son efficacité diminuée d'une heure par dose l'ayant précédée au cours des dernières 24 heures. Plusieurs doses en même temps ne cumulent que la diminution d'IQ.

Si plus de 3 doses sont prises en 24 heures, le patient doit réussir un jet de HT pour éviter l'accoutumance, et relancer à chaque dose journalière jusqu'à l'arrêt des prises. En cas d'accoutumance, le patient a besoin d'une dose journalière pour éviter la crise de manque.

**L'ascépaline \***: un médicament qui retarde les effets des blessures sur l'organisme.

L'ascépaline rétablit temporairement les Hit Points à leur niveau initial si le patient est encore conscient.

Ce dernier doit faire un jet de HT dont la marge de réussite + 2 indique la durée d'effet du médicament (en heures terriennes). Pendant cette durée, ST et DX sont à -2.

En cas d'échec du jet, la durée sera de 2 heures, mais le malus à ST et HT sera de -4. En cas d'échec critique, il y a perte de HP égale à la moitié de la perte initiale.

Quand les effets cessent, les HP retombent au niveau où ils devraient normalement être, y compris les dégâts encaissés pendant les effets (qui sont déjà déduits des HP), plus 1 point de dégâts supplémentaire (effet secondaire).

Une dose supplémentaire ne fera pas effet si le patient n'a pas guéri auparavant.

**La généricilline \***: un anti-infectieux puissant à large spectre.

La généricilline est un anti-infectieux à très large spectre.

Elle donne un bonus de 1D6-1 à HT pour lutter contre les maladies (4 contre la plupart des maladies "classiques pour un humain"), agit en 30 mn, et reste efficace pendant une semaine.

Comme effet secondaire, elle entraîne un verdissement du blanc des yeux après plusieurs semaines de traitement.

La généricilline est toxique pour la plupart des non-humains.

**Le Guérivit' \*** : un puissant cicatrisant.

Guérivit' est le nom déposé d'un puissant cicatrisant, qui guérit 1D6 points de dégâts en 10 mn (pour la forme injectable), à condition que les blessures concernées aient au moins été pansées (mais même si First Aid n'a pas été fait).

Ce médicament n'est pas efficace sur les conséquences des radiations atomiques, des maladies et des poisons.

Une dose supplémentaire prise dans les 24 heures sera inefficace si le patient rate un jet sous HT, -2 par dose après la première. Dans ce cas, le patient souffrira de nausées et de vertiges (-1 à DX et IQ pendant 24 heures terriennes), et en cas d'échec critique il perdra 1D6 points de dégâts.

**L'hypercoaguline \***: un puissant hémostatique.

Injectée à un patient souffrant d'une hémorragie, dans les parages de la blessure, l'hypercoaguline provoque la coagulation et l'arrêt du saignement en 1D6+4 secondes. Elle fait récupérer 1 Hit Point, et empêche les pertes ultérieures de HP par hémorragie.

Une injection préventive n'est efficace que pendant 5 mn.

Le surdosage d'hypercoaguline peut être mortel (jet sous HT, malus (nombre de doses prises dans les dernières 24 heures terriennes) : un échec indique l'arrêt cardiaque).

**La morphazine**[**\***](http://loukoum.online.fr/jdr/mega/matos0.htm#ut): un puissant sédatif.

La morphazine plonge le patient dans un sommeil sans rêves durant 3D6 heures terriennes (+1D6 heures par dose supplémentaire, mais plus de 6 doses imposent un jet de HT pour éviter le coma et la mort).

La morphazine agit en une seconde. Il faut réussir un jet sous HT-4 pour résister à ses effets, et un échec fait perdre 1D6 points de Fatigue.

**La neurovine \*** : un antidote contre les agents neurotoxiques.

La neurovine est un antidote contre les agents neurotoxiques.

Administrée dans les 15 mn suivant l'empoisonnement ou l'exposition, elle accorde un bonus de +3 à HT pour éviter d'encaisser des dégâts supplémentaires.

Prendre plus d'une dose par 24 heures terriennes est dangereux (faire un jet sous HT-2; en cas d'échec, le patient encaisse 3D6 points de dégâts ; si le jet est réussi, 1D6 points de dégâts seulement).

**L'otansuspantonvol \*** : un médicament ralentissant fortement le métabolisme.

L'otansuspantonvol est un médicament qui ralentit fortement le métabolisme.

S'il est injecté à un mourant avant l'arrêt cardiaque, il retarde la mort des cellules. Le médicament agit en 1 mn et pendant 48 heures terriennes, après quoi la détérioration commencera à son rythme normal.

Chaque dose supplémentaire n'agit que si un jet sous HT est réussi. Sinon, le produit ne fonctionnera pas pendant (30-HT) jours sur ce patient.

Le cumul de plusieurs doses n'a aucun effet supplémentaire.

Un patient sous otansuspantonvol peut être soigné ou cryogénisé normalement.

**Le Purge \*** : un puissant détoxicant.

Purge est le nom déposé d'un puissant détoxicant, souvent utilisé les lendemains de fêtes entre MEGA.

Il élimine les substances étrangères à l'organisme, y compris l'alcool, les drogues, et leurs métabolites, en 2D6 mn si le patient réussit un jet sous HT (malus -2 par dose de Purge déjà consommée dans les dernières 24 heures terriennes).

Le Purge n'est pas efficace sur les substances de TL 11 et plus.

**Le Superstim \*** : autre puissant stimulant.

Superstim est le nom déposé d'un stimulant.

Il restaure immédiatement 1D6 points de Fatigue perdus, pour une durée (en heures terriennes) égale à la marge de réussite d'un jet sous HT (minimum une heure si le jet est réussi). Passée cette période, le patient retrouve cette fatigue, avec deux points supplémentaires.

Le jet sous HT est à -1 par dose déjà prise dans les 24 heures.

Lorsque la fatigue tombe à zéro ou en dessous, les points restant à retirer sont déduits de HT.

**La torpine \*** : cicatrisant miracle.

La torpine est un médicament, injectable par voie intraveineuse, qui plonge le patient dans une transe cicatrisante, le faisant sombrer dans l'inconscience pour 24 heures terriennes, à l'issue desquelles il se réveille totalement guéri, mais à 1 en ST, et avec une faim de loup.

Le Superstim peut être utilisée pour interrompre la transe, mais pas pour augmenter la ST (dans ce cas, la guérison est proportionnelle au temps passé en transe, mais la ST reste de 1).

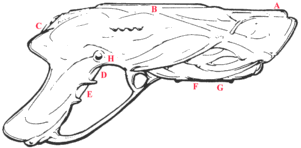
Une réussite critique à un jet de HT en fin de transe indique que le patient ne vieillit pas ; une réussite normale indique un vieillissement d'un mois, un échec, de marge d'échec mois, un échec critique de 2 ans.

**Armement**

**Le boursouflé** : le multiprojecteur AST, surnommé *multipro* ou *le boursouflé*, est un pistolet multi-usages, véritable emblème officieux du MEGA en mission.

Le multiprojecteur AST, surnommé multipro par les MEGA, ou encore boursouflé en raison de sa forme, est un pistolet multi-usages conçu au service M de la Guilde.

Ce pistolet, capable de tirer dix types différents de projectiles ou d'ondes, est plus un outil qu'une arme. D'ailleurs, une règle tacite de l'éthique des MEGA veut qu'on ne s'en serve pas pour blesser un être vivant (et encore moins pour le tuer), sauf circonstances exceptionnelles. C'est que le boursouflé est un peu l'un des attributs typiques du MEGA en mission, et sa symbolique n'est pas négligeable.



Multiprojecteur AST (modèle pour gaucher)

Légende :

A : Viseur télémétrique laser

B : Chargeurs

C : Écran de visée et affichage des paramètres (type de projectile, distance de la cible visée, tir en rafales)

D : Détente

E : Sélecteur rafales / coup par coup

F : Cartouche d'air comprimé

G : Réservoir d'eau

H : Sélecteur de projectile (trackball manipulée avec le pouce)

Caractéristiques générales (pour GURPS MEGA) :

Malf : Crit

SS : 10

Acc : 6

Masse : 1100 g (avec chargeurs remplis)

TL : 12

Les différents projectiles et ondes pouvant être tirés par un multiprojecteur AST :

- **AC (air comprimé)** : pour évolutions en apesanteur. Autonomie 2 minutes + 2D6 secondes. Chaque pression sur la détente (une seconde) fait accélérer (ou décélérer, si on tire à l'opposé du mouvement en cours) un individu du format d'un humain "normal" de 1 m/s. Pour orienter correctement son tir par rapport au mouvement désiré, il faut réussir un jet de Free Fall ou de Vac Suit. On peut maintenir la pression sur la détente pendant plusieurs secondes, ce qui permet d'accélérer (ou de décélérer) plus sans avoir de jet à refaire à chaque round ; mais si le tireur bouge (s'il fouille dans ses poches avec son autre main, s'il attrape quelque chose, s'il donne un coup de pied, s'il heurte un obstacle, etc...) il doit refaire un jet, sinon la direction dans laquelle le jet pointait a changé, et avec elle celle dans laquelle il se déplace désormais...

- **CG (capsule de gaz)** : chargeur de 5 capsules (qui peuvent contenir des gaz différents ; le chargeur fourni habituellement contient des capsules fumigènes qui éclatent en diffusant leur contenu dans un rayon de 5 m). ½D : 25 m. Max : 50 m. RoF : 5. Rcl : -1

- **CX (capsule explosive)** : chargeur de 5 capsules. ½D : 25 m. Max : 50 m. RoF : 5. Rcl : -1. Dégâts d'une capsule : 4D6×3, concussion. Les capsules explosent à l'impact.

- **FA (fléchette à acide)** : chargeur de 5 fléchettes. ½D : 80 m. Max : 700 m. RoF : 5. Rcl : -1. Dégâts d'une fléchette : 1D6-1

- **FG (fléchette grappin)** : chargeur de 5 fléchettes. ½D : 40 m. Max : 80 m. RoF : 1. Rcl : -1. Le filin peut supporter un poids de 150 kg sans se rompre.

- **FS (fléchette-glaçon à somnifère)** : chargeur de 5 fléchettes. ½D : 80 m. Max : 700 m. RoF : 5. Rcl : -1. Il faut une fléchette pour anesthésier un personnage ayant une HT inférieure ou égale à 12 ; + une fléchette supplémentaire par tranche de 5 points au dessus (2 fléchettes de 13 à 17 HT, 3 de 18 à 22, etc...). La victime fait un jet de HT avec un malus de -3 (+5 supplémentaires par fléchette en dessous de la dose nécessaire ; donc +5 si elle a reçu une fléchette au lieu de 2, +10 si elle a reçu une au lieu de 3, etc...) (-3 supplémentaires par fléchette en plus de la dose nécessaire) ; en cas d'échec, elle est à -5 à tous ses jets de skills ou d'attributes dès l'impact, et s'endort au bout de 1D6+3 secondes. En cas de réussite, elle refait un jet de HT, avec les mêmes modificateurs SAUF le malus de -3, au bout de 1D6+3 secondes : si elle le rate, elle est à -5 et s'endort en 2D6 secondes supplémentaires ; si elle réussit, les fléchettes seront sans effet. Les fléchettes ne peuvent pas traverser une DR supérieure à 2. Une victime endormie fait un jet de HT (sans modificateurs) toutes les heures pour se réveiller. Une fois réveillée, elle est à -5 (sauf pour ses jets de HT pour récupérer de l'anesthésie), et fait un jet de HT toutes les heures, chaque jet réussi réduisant le malus de 1 point.

- **LA (rayon laser)** : le chargeur permet 5 tirs. ½D : 50 m. Max : 100 m. RoF : 1. Rcl : 0. Dégâts : 1D6-1

- **PA (ondes paralysantes)** : les effets sont ceux d'un paralysant léger. ½D : /. Max : 25 m. RoF : 1. Rcl : 0. Le chargeur permet 5 tirs. Le paralysant peut être réglé en faisceau large, pouvant ainsi toucher deux personnes côte à côte, mais sa portée est alors réduite à 10 m.

- **PI (mini-pisteur adhésif)** : chargeur de 5 "coups". ½D : 25 m. Max : 50 m. RoF : 1. Rcl : -1. Le signal du pisteur peut être capté à une distance de 3 km par un détecteur de pisteurs.

- **SP (micro-jet d'eau sous pression)** : conçu pour perforer des matériaux. Autonomie 30 +2D6 secondes. Traverse 1 point de DR par seconde s'il s'agit d'un matériau de DR inférieure ou égale à 25 ; en 2 secondes, pour une DR de 26 à 50 ; en 4 secondes pour une DR de 51 à 75 ; en 8 secondes pour une DR de 75 à 100 ; à condition qu'on maintienne le jet sur le même point. Une fois la DR traversée, les dégâts du jet sont de 1D6+2, Impaling, par seconde.

Il existe une version "lourde" (2 kg chargée) du multiprojecteur AST, le modèle AST-L, qui permet plus de tirs : 7 capsules explosives, 10 fléchettes à acide, 10 fléchettes-glaçon à somnifère, et 10 charges paralysantes (les capacités des autres chargeurs restent les mêmes que pour le modèle normal).

**Le paralysant** : l'arme de poing la plus utilisée par les MEGA après le multiprojecteur AST.

Le paralysant est un pistolet émetteur d'ondes qui agissent sur le système nerveux des organismes à base de carbone.

Si la victime rate un jet de HT, elle est instantanément tétanisée : ses muscles se raidissent dans la position où ils se trouvaient lorsque l'arme les a touchés. Elle est dans un état de semi-inconscience, mais peut tout de même percevoir les stimuli sensoriels les plus importants (bruit violent, éclair, etc...). Les psis peuvent être employés à -1.   
Si le jet de HT de la victime réussit (sans être une réussite critique), les effets ne sont qu'un malus de -2 en DX et -1 en IQ.   
Les effets d'un tir de paralysant durent 4D6 mn (avec un maximum de 30-HT mn).

Une armure rigide et totalement étanche est la seule protection efficace contre un paralysant, mais elle protège alors totalement, quelle que soit sa DR.

Les paralysants fonctionnent dans le vide. Ils agissent aussi sur les systèmes électroniques non durcis (2 risques sur 6 de mise hors service des circuits électroniques non durcis à portée de tir si la cible est ratée (lancer séparément pour chaque appareil).

Caractéristiques de jeu :

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Malf | Damage | SS | Acc | ½D | Max | Wt | RoF | Shots | Rcl | TL |
| Ver | special | 6 | 4 | / | 25 | 750 g | 1 | 15 | 0 | 12 |

Le paralysant utilise un chargeur standard.

Le paralysant peut être réglé en faisceau large, pouvant ainsi toucher deux personnes côte à côte, mais sa portée est alors réduite à 10 m.

Le paralysant s'utilise avec Beam Weapons (Neural).

**Le pistolaser** : une arme de poing appréciable et appréciée.

En termes de jeu, la plupart des modèles de pistolaser en usage dans la Guilde ont les caractéristiques suivantes :

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Malf | Damage | SS | Acc | ½D | Max | Wt | RoF | Shots | Rcl | TL |
| Crit | 2d+1 (Impaling) | 9 | 7 | 200 | 500 | 900 g | 3~ | 20 | 0 | 12 |

Le pistolaser utilise un chargeur standard.

Un pistolaser peut servir de viseur laser pour lui-même, grâce à sa détente à deux crans : le premier cran déclenche le viseur, qui fait apparaître un point rouge sur la cible, conférant les avantages suivants : +2 à Acc, SS÷2 (arrondi au dessus).

Un pistolaser peut aussi servir d'outil.   
Consommation en équivalents tirs :

* chalumeau : 1 / 5 s
* cuisson : 1 / mn
* lampe électrique (portée 50 m) : 1 / 5 mn
* briquet 1 / 100 allumages

La puissance d'un pistolaser peut être augmentée en tir au coup par coup (moyennant un bidouillage avec Electronics (Weapons)), mais cela se fait au détriment de la solidité et de la fiabilité de l'arme.

Le pistolaser s'utilise avec Beam Weapons (Laser).

**Les fusilasers** : quand ces armes sortent des cavernes du service M, c'est que la mission risque de chauffer.

Il existe de nombreux modèles de fusilasers.

Les fusilasers s'utilisent avec Beam Weapons (Laser).

Ces armes sont conçues pour que leur puissance puisse être facilement augmentée en tir au coup par coup, moyennant un bidouillage avec Electronics (Weapons).

En tir automatique, toutes les charges tirées dans la même seconde sur la même localisation constituent un seul faisceau ; un seul jet de défense est fait contre l'ensemble du faisceau, et la DR ne s'applique qu'une seule fois.

Laser lourd   
Les DR (y compris celles des champs de force) sont divisées par 5 contre les lasers lourds.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Malf | Damage | SS | Acc | ½D | Max | Wt | RoF | Shots | Rcl | TL |
| Ver. (Crit.) | 3D6+3 (Impaling) | 12 | 15 | 500 m | 2000 m | 4 kg | 8 | 100 | 0 | 12 |

Le laser lourd utilise un chargeur standard lourd.

Fusilaser à rayons X (modèle militaire)

Ce modèle puissant de fusilaser tire un faisceau de rayons X, au lieu de lumière visible. De ce fait, la poussière, la fumée, les intempéries, et autres facteurs handicapant les lasers normaux sont sans effet sur cette arme.   
Les DR (y compris celles des champs de force) sont divisées par 2 contre les lasers à rayons X.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Malf | Damage | SS | Acc | ½D | Max | Wt | RoF | Shots | Rcl | TL |
| Ver. (Crit.) | 4D6+3 (Impaling) | 15 | 15 | 500 m | 2000 m | 4 kg | 8 | 140 | 0 | 12 |

Le fusilaser à rayons X utilise un chargeur standard lourd.

**Le fusil à plasma** : une arme lourde... que le service M ne confie pas à la légère !

L'une des plus puissantes armes individuelles de l'arsenal MEGA, le fusil à plasma utilise un champ de force gravifique pour contenir et comprimer un plasma jusqu'à ce qu'il atteigne des températures très élevées, et le relâche alors sous la forme d'une brève mais très puissante boule qui éclot dès que le jet d'énergie touche un obstacle.   
La boule mesure de 2 à 5 mètres de diamètre selon le réglage de l'arme. Toute personne prise dans son rayon lorsqu'elle éclot encaisse ¼ des dégâts normaux (la cible elle-même encaissant des dégâts normaux). Les matériaux inflammables situés dans la boule prennent feu.

Le fusil à plasma est une arme massive et courte, ce qui le rend utilisable d'une seule main par une personne de ST 15 ou plus.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Malf | Damage | SS | Acc | ½D | Max | Wt | RoF | Shots | ST | Rcl | TL |
| Crit | 3D6×10 (Burn & Knockback) | 16 | 10 | 500 m | 750 m | 7,2 kg | 1 | 20 | 11 | 0 | 12 |

Le fusil à plasma utilise un chargeur standard lourd.

Le fusil à plasma s'utilise avec Beam Weapons (Flamer).

**Le fusil de combat Gauss** : ce qui se fait de mieux (ou en tous cas, de plus meurtrier !) en matière d'armes à feu individuelles.

Le fusil de combat Gauss est une arme à feu qui tire des balles supersoniques (à 2000 m/s).

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Malf | Damage | SS | Acc | ½D | Max | Wt | RoF | Shots | Rcl | TL |
| Ver. (Crit.) | 15D6+3 (Crushing) | 12 | 12 | 750 m | 1500 m | 3,4 kg | 12 | 20 | 0 | 12 |

Un chargeur contient son propre chargeur standard (électrique) intégré en plus des 60 cartouches, et pèse 900 g.

Le fusil de combat Gauss s'utilise avec Guns (Needler).

**La carabine lance-roquettes** : une puissance de feu qui décoiffe !

La carabine lance-roquettes de calibre 19,05 mm est une arme sans recul pourvue de deux chargeurs de 10 roquettes chacun, capable de tirer au coup par coup ou en automatique.

On peut sélectionner le chargeur utilisé sans délai si un jet en Guns (Gyroc) est réussi ; en cas d'échec, il faut une seconde pour le faire.   
L'arme change automatiquement de chargeur quand celui qu'elle utilise est vide.   
Un chargeur de munitions APEX (anti-blindage et explosives) plein pèse 680 g.

Le tir est peu bruyant (-2 au jet pour entendre le bruit des gaz et repérer le tireur).

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Malf | Damage (pour des munitions *APEX*) | SS | Acc | ½D | Max | Wt | RoF | Shots | Rcl | TL |
| Ver. | 12D6 (Impaling) (4D6+2 jusqu'à 1 m du tireur, 9D6 jusqu'à 2 m) (DR÷2) +2D6+4 par explosion (×5 quand l'explosion a lieu à l'intérieur d'un être vivant) (+ 50 % de risques de mettre feu aux objets inflammables contre lesquels les roquettes explosent) | 15 | 7 | 1800 m | 2500 m | 4 kg | 10 | 10/10 | 0 | 12 |

La carabine lance-roquettes s'utilise avec Guns (Gyroc).

**Le lance-missiles portable** : une petite pièce d'artillerie mobile.

Le lance-missiles portable se présente sous la forme d'un tube lance-missiles muni d'une poignée pistolet et d'un système de visée. L'ensemble tube + missile pèse 4,5 kg (dont 2,25 kg pour la munition).

Les gaz sont évacués à l'arrière du tube, et sont dangereux jusqu'à 3 mètres dans un cône de 60°, infligeant 4D6 de dégâts, soufflant les fenêtres et mettant le feu aux matériaux inflammables sur un jet inférieur ou égal à 10.

Le missile est pourvu d'un système de guidage laser : le tireur doit "illuminer" sa cible en la visant avec un faisceau laser intégré au poste de tir (portée 6000 m, autonomie 1 heure (terrienne) d'illumination continue avec un chargeur standard, s'utilise avec le skill Gunner (Missile Launcher)) pendant la seconde précédant le tir du missile. Si l'illumination réussit, le missile touche (sauf s'il est esquivé ou détruit).

Le missile se déplace à 1000 m/s.

Caractéristiques de jeu : Dégâts de l'explosion : 6D6×15 (DR÷10). Malf : Crit. Max : 8000 m. Rate of Fire : 1/5. ST minimum pour utiliser aisément l'arme : 7. Recoil : 0. TL : 12.

**Les armes monofil** : pour ceux qui aiment les belles lames.

Une lame monofil peut couper à travers n'importe quel matériau, pourvu que l'on puisse appliquer correctement le tranchant de la lame sur la surface de l'objet à sectionner et lui imprimer un mouvement de va-et-vient en appuyant sur l'objet, et qu'à chaque tour la DR du matériau soit dépassée par les dégâts (les valeurs en points de dégâts des matériaux indiquées dans les règles de base correspondent à une fente de 7,5 cm).

Poignard monofil

Il est équilibré pour le lancer.

Caractéristiques de jeu :

Dégâts : Cutting : sw-2 (maximum 1D6+2) +1D6 et DR÷2 / Impaling : thr (maximum 1D6+2)

Portée : Cutting 1 m, Impaling au contact

Masse 200 g

Lancer : Dégâts (Impaling) : thr (maximum 1D6+2), SS 12, Acc 0, ½D ST-2, Max ST+5.

Machette monofil

Utilisée pour se frayer un chemin dans la végétation luxuriante, elle peut également devenir une arme redoutable.

Caractéristiques de jeu :

Dégâts : Cutting : sw +1D6 et DR÷2

Portée: 1 m

ST minimum: 7

Masse 900 g.

**La lame laser**: une arme de contact qui a de la classe.

Cette arme énergétique se présente sous la forme d'une poignée cylindrique en plastique moulé d'une seule pièce, d'environ 25 cm de long, pourvue à l'extrémité avant d'un diaphragme, et à l'autre extrémité d'un régulateur de puissance servant à régler la taille de la lame (de 20 cm à 1 m).

Quand la lame laser est mise en marche, sa lame apparaît, sous forme de "lumière solide". Elle peut être utilisée pour parer, exactement comme une lame matérielle.

L'arme peut être mise en marche et tenue en position de combat dans la même action, si un jet de Fast-Draw (Force Sword) est réussi. Sinon, il faut une seconde entière pour l'allumer. Quoi qu'il en soit, il faut en plus une seconde pour que la lame se forme et se stabilise.

Un membre qui encaisse suffisamment de dégâts en un seul coup pour être handicapé (crippled) par la lame laser a été tranché, et la blessure cautérisée ; les dégâts supplémentaires ne s'appliquent pas.

Toute arme matérielle qui pare (ou bloque) une lame laser est sectionnée si la parade réussit (sauf s'il s'agit d'une réussite critique à la parade).

Une lame laser est munie de deux chargeurs standards, chacun lui assurant une autonomie de 8 mn.

Caractéristiques de jeu :

Dégâts : 5D6 +1 (Impaling) ou 10D6+2 (Cutting) ; Portée : 1 m maximum (selon réglage de la lame) ; Masse : 450 g ; TL : 12.

**Accessoires pour armes**

**Le holster-éjecteur** : une sacrée dégaine !

Le holster-éjecteur est un système composé de trois éléments :

* un détecteur neuro-musculaire, porté au poignet de la main utilisant l'arme ;
* un système de guidage sur la crosse ou le pommeau de l'arme (de format pistolet ou couteau) ;
* le holster-éjecteur proprement dit.

Quand le détecteur perçoit les influx nerveux signifiant que le porteur veut dégainer, le holster éjecte l'arme directement dans la main ; elle peut ainsi être dégainée et prête à tirer dans la même seconde.

L'appareil utilise le skill Fast-Draw (Power Holster), avec un bonus de +2 ; un échec indique une mauvaise prise en main de l'arme, le tireur devant affermir sa prise avant de pouvoir l'utiliser ; un échec critique indique une blessure aux doigts ou au pied, le tireur échappant en outre son arme.

Autonomie: 600 éjections avec un petit chargeur.

**Matériel de survie**

**Le paquetage de survie** : indispensable !

Le paquetage de survie standard, systématiquement fourni à chaque MEGA avant une mission, est une sacoche de 2 kg qui contient les accessoires suivants :

* des pilules alimentaires pour 72 heures (terriennes) ; elles n'ont pas de goût et elles ne suppriment pas la sensation de faim (faute de remplir l'estomac), mais elles contiennent tout ce dont l'organisme a besoin (sauf l'eau). Il convient toutefois d'éviter de s'en nourrir exclusivement pendant une durée trop longue, des troubles digestifs (crampes d'estomac) commençant à apparaître au bout de quatre ou cinq jours de ce régime chez la plupart des individus.
* 3 bistouris à usage unique, sous emballage unique stérile
* un pansement de 250 cm² de [synthé-peau](http://loukoum.online.fr/jdr/mega/synthepo.htm)
* une scie-fil monofil avec ses poignées (elle peut couper à travers n'importe quel matériau, pourvu qu'il y ait un angle permettant d'appliquer correctement le câble sur la surface à scier)
* 6 pilules de Micropur (chacune purifie un litre d'eau de tous les microbes qu'il contient, mais lui laisse un goût désagréable)
* un ruban de 50 m de bande texlar de couleur blanche (résistance à la traction 500 kg par mm² ; PD 1 DR 4)
* une feuille de 2 m² de texlar gris extra-fin
* 5 hameçons
* une mini-lampe de poche étanche (éclaire à 15 m, autonomie 5 mois avec un microchargeur ; masse 30 g)
* dix blocs de 10 g d'allume-feu chimique (chacun ne pouvant bien entendu être utilisé qu'une seule fois !)
* une boussole
* des pivots de cuivre et des fils métalliques permettant de fabriquer de petits pièges
* une [tente igloo](http://loukoum.online.fr/jdr/mega/igloo.htm)

**La tente igloo** : un hôtel où sont descendus bien des MEGA.

La tente igloo est une étroite tente pour une personne, pressurisée, en texlar isolant.   
Elle peut être dressée même dans le vide. Rigoureusement étanche, elle est pourvue d'un sas (une traversée du sas sans vider l'atmosphère interne de la tente prend 1 mn).

La tente igloo protège des températures dans une fourchette allant de -50 °C à +80 °C, et flotte sur l'eau jusqu'à une charge de 200 kg.

Masse 1,75 kg.

**Les rations alimentaires lyophilisées** : après l'hôtel, le restaurant.

Se présentant sous la forme d'une poudre grisâtre que l'on imbibe abondamment d'eau avant de la consommer sous forme d'une bouillie peu ragoûtante, les rations alimentaires lyophilisées ont un goût qui évoque à la fois la poussière et le moisi.

Il est à noter qu'à l'usage, certains MEGA se mettent à apprécier le goût des rations lyophilisées.

Les rations lyophilisées sont disponibles, soit sous forme de sachets individuels correspondant à l'équivalent d'un repas complet et parfaitement équilibré pour une personne, soit sous forme de grands sacs en vrac.

Une journée de rations lyophilisées (soit trois repas) pèse cent grammes, et nécessite un demi-litre d'eau pour être réhydratée.

**La tente de molaskon**: une étoile de plus, mais toujours pas dans le guide des *Relais et châteaux*.

Cette tente deux places existe en plusieurs motifs de camouflage. Par exemple, le modèle jungle imite un abri de fougères entrelacées, alors que le modèle brousse ressemble à un roncier, le modèle désert un buisson d'armoise, et le modèle montagne un rocher…

Pliée, elle mesure environ 21×30×2,5 cm. Quand on la déploie, elle aspire l'air environnant pour se gonfler.

On peut y tenir à quatre à l'étroit.

Elle est pourvue de fenêtres (camouflées) en plastique transparent, et de deux matelas, deux chaises et une table gonflables.

Rigoureusement étanche, elle est équipée d'un sas (une traversée du sas sans vider l'atmosphère interne de la tente prend 1 mn).

Elle protège des températures dans une fourchette allant de -50 °C à +80 °C, et flotte sur l'eau jusqu'à une charge de 200 kg.

Masse : 450 g.

Autonomie du gonfleur : 7 mois avec un chargeur standard.

**Le bidon-filtre** : *Vie et Dignité*, c'est la devise des MEGA... et l'eau, c'est la vie !

Le bidon-filtre, d'une contenance de un litre, filtre et purifie l'eau qu'il contient en 30 mn, éliminant polluants, impuretés, microbes et poisons (sauf ceux pour lesquels le filtre n'est pas conçu...).

Le filtre doit être changé tous les 100 litres (un changement de couleur indique ce moment ; le filtre a alors une certaine marge de fonctionnement (quelques litres), mais elle est impossible à déterminer avec précision).

Masse (vide) : 100 g.

**La boussole à inertie** : pour garder le bon cap.

La boussole à inertie possède deux aiguilles. L'une indique le nord, comme sur une boussole normale ; l'autre indique la direction du point sur lequel l'appareil a été "calibré", et la distance à laquelle il se trouve (avec une incertitude de l'ordre de 1 mètre pour 1500 km).

Le calibrage d'une boussole à inertie est une opération délicate, qui prend environ une heure et nécessite à la fois d'apporter à son processeur intégré des données sur la planète, et les coordonnées précises du point visé. Tout ceci nécessite de réussir un jet en Navigation et un jet en Electronics Operation (Sensors) ou en Utilisation de matériels (MEGA).

Autonomie : 6 mois avec un microchargeur. Masse : 100 g.

**Le couteau multi-usages** : le colonel Bowie en serait fier.

Outil à tout faire du MEGA dans la brousse, le couteau multi-usages est un poignard de survie dont le manche, creux, contient les objets suivants : une petite boussole, du fil de nylon et une aiguille, un hameçon, deux pointes de mini-harpon, 10 m de fil de texlar, deux silex, et une petite pierre à aiguiser pour le couteau.

Son manche peut être emboîté sur un bâton pour faire une lance de fortune. Sa contre-lame est crantée et peut servir de scie. L'un des côtés de la lame est brillant comme un miroir.

Le bouchon du manche contient un verre de loupe.

Masse : 300 g.

**Les pilules d'oxygène** : quand il faut à tout prix prendre l'air...

Une pilule d'oxygène se brise avec les dents, bouche fermée. On rejette l'air expiré par le nez.

Chaque pilule fournit de l'oxygène pour 5 mn (chaque point de fatigue physique perdu pendant l'utilisation de la pilule est l'équivalent d'une minute supplémentaire consommée).

**Le masque respiratoire** : pour la survie dans les atmosphères pauvres en oxygène.

Le masque respiratoire couvre la face de son porteur, yeux y compris.

Il concentre l'oxygène des atmosphères de faible pression. Il est de plus muni d'un filtre ABC, et contient un mini-réservoir de 10 mn d'air comprimé.

Il faut 3 secondes pour enfiler un masque respiratoire, une seconde seulement pour le poser.

Masse 400 g. Autonomie : 4 mois avec un petit chargeur ; la cartouche du filtre doit être changée tous les 10 jours.

**Outillage**

**Le canif multi-lames** : quand *MacGyver* rencontre MacLambert...

Outil à tout faire du MEGA n'importe où, le canif multi-lames est pourvu des lames suivantes : deux lames, poinçon, scie à bois, ouvre-boîte, décapsuleur, tire-bouchon, ciseaux, tournevis plat, tournevis cruciforme, fourchette, cuiller, écailleur à poissons, vrille.

Masse : 50 g.

**La mini-caisse à outils** : plus encombrante, mais plus fonctionnelle que le canif multi-lames.

La mini-caisse à outils fournie par le service M permet les réparations mécaniques et électroniques d'appareils de TL 12 ou moins avec un malus de -2 (réparations de routine) ou -4 (grosses réparations).

Elle contient en particulier un dépectro, 12 microchargeurs, 12 chargeurs-puces et 6 petits chargeurs, utilisés pour ses outils, mais cannibalisables pour d'autres appareils.

Masse 2,8 kg.

**Le chalumeau laser** : l'une des multiples applications possibles du laser.

Le chalumeau laser inflige des dégâts de 9D6+1 par seconde sur les matériaux.

Si on l'utilise comme une arme, il a les caractéristiques suivantes : Snap Shot 12, Accuracy Modifier 1, Rate of Fire 4, Dégâts 2D6+1 (Cutting), ½D 3 m, Max 15 m, fonctionne comme un laser automatique.

Autonomie : 6 mn avec un chargeur standard. Masse : 600 g.

**Le dépectro** : pour les réparations électroniques.

Le dépectro (dépanneur électronique) contient un système d'analyse de panne, un microbloc de soudure, et un échantillon de composants standards. Il peut donc remplacer certains circuits déficients (mais il devient alors provisoirement inutilisable pour autre chose).

Masse : 1 kg.

**Le fil de texlar monofil** : le fil à couper le beurre réinventé.

Le fil de texlar monofil, disponible en rouleaux de cent mètres, est quasiment invisible tellement il est fin (-4 à Vision pour le voir, -1 si on le cherche).

Les rouleaux sont munis d'une poignée pour en faciliter l'usage.

Le fil de texlar monofil peut supporter une charge de 250 kg.

Une personne heurtant un fil de texlar monofil tendu encaisse 2D6 de dégâts (Cutting) par fil heurté (3D6 si elle courait, 1D6 si elle allait vraiment lentement ; DR÷2). En cas d'échec critique lors de sa manipulation, l'utilisateur se coupe (1D6 (Cutting) dans la main, DR÷2).

DR 10, 1 Hit Point.

Masse : 60 g pour un rouleau de cent mètres avec sa poignée.

**La mini-trousse de cambriolage** : quand les pouvoirs MEGA ne suffisent pas à aller partout.

La min-trousse de cambriolage figurant dans les accessoires du harnais de combat contient les éléments suivants : divers passe-partout et rossignols, pied de biche, pince monseigneur, fil de cuivre, corde à piano, petites limes, fils de fer.

Masse : 250 g

**Optique et optronique**

**Les lunettes noires** : pour avoir l'air *cool*... mais pas seulement.

Les lunettes noires du service M ne sont en général pas de simples lunettes de soleil.

Le modèle le plus courant incorpore les options suivantes : anti-éblouissement (+5 à HT pour résister aux lumières vives) ; infrarouge passif de nuit (malus de -1 seulement pour repérer et combattre les êtres vivants et les machines en fonctionnement, même dans le noir complet) ; microjumelles.

Autonomie 1 an avec un microchargeur.

**Les microjumelles** : pour voir de loin.

Les microjumelles ressemblent à une paire de lunettes. Elles grossissent 10 fois, avec mise au point automatique.

Autonomie 1 an avec un microchargeur.

**Les jumelles startron** : le mariage de l'optique et de l'électronique.

Une paire de jumelles startron a la taille d'une paire de jumelles 8×30 normales de la fin du XXème siècle.

Les fonctions proposées par l'appareil sont les suivantes :

* Grossissement jusqu'à ×50
* Vision thermique (rouge, jaune (±25 °C), bleu) de jour comme de nuit
* Télémétrie jusqu'à 5000 m
* Connexion possible sur nanordi ou caméra

Masse 250 g. Autonomie 15 mois avec un petit chargeur.

**Électronique**

**L'analyseur de milieu** : essentiel pour savoir dans quoi on met les pieds...

Cette unité analytique, bourrée d'électronique, de la taille d'une vidéocassette VHS, permet d'obtenir des informations sur les gaz et liquides, grâce à ses sondes périphériques (sondes directionnelles, cupules, tiges plongeantes, etc...).

L'analyseur de milieu fournit la formule du fluide analysé, et un commentaire éventuel (en cas de danger par exemple, le temps maximum d'exposition tolérable).

Il mesure aussi la radioactivité.

L'appareil est solide, mais craint les surcharges (par exemple, exposition prolongée des capteurs à un acide fort, etc...). En cas de risque de surcharge, un voyant d'alarme s'allume.

Après une surcharge, l'appareil peut donner des informations erronées, il est plus prudent de le réinitialiser, de préférence en le connectant à un autre analyseur.

L'analyseur de milieu s'utilise avec Electronics Operation (Sensors) et un bonus de +3, ou avec Utilisation de matériels (MEGA).

Masse : 120 g.

Autonomie : 4 mois avec un petit chargeur.

[**Le mini-enregistreur à distance**](http://loukoum.online.fr/jdr/mega/minenreg.htm): parlez dans le micro...

Cet appareil se compose de deux éléments : un micro capteur-émetteur et un cube-mémoire auto-enregistrable.

Le micro est gros comme le capuchon d'un stylobille et est de ce fait facile à dissimuler, que ce soit sur une personne (en capuchon de stylo justement, dans un bijou comme un pendentif, au fond d'une poche, derrière une médaille, etc...) ou dans l'environnement. Alimenté par un microchargeur qui lui confère une autonomie de 12 heures, il transmet par ondes hertziennes les sons qu'il capte. Masse : 5 grammes (sans le chargeur).

Si un cube-mémoire réglé sur la fréquence spécifique du micro se trouve à portée de l'émetteur (environ 80 mètres en rase campagne ; au delà de 30 mètres, le son est moins net, et au delà de 50 mètres il y a un souffle relativement fort qui peut s'avérer gênant pour comprendre ce qui est enregistré), il enregistre l'émission, qui pourra ensuite être réécoutée grâce à un lecteur de cubes-mémoire. Un cube-mémoire standard mesure 4 cm d'arête, pèse 15 grammes, est alimenté par un chargeur-puce et peut stocker jusqu'à six heures d'enregistrement.

Si plusieurs cubes-mémoire réglés sur la fréquence d'un même micro sont activés à portée de ce dernier, ils enregistreront simultanément l'émission. Un cube-mémoire peut être activé et éteint plusieurs fois, par le simple déplacement d'un curseur, et sa fréquence de réception peut elle aussi être modifiée par un second curseur.

Certains cubes-mémoire sont à usage unique, d'autres sont réutilisables à condition de remplacer leur chargeur-puce, le nouvel enregistrement venant effacer le précédent.

Le mini-enregistreur souffre des limitations des ondes hertziennes, qui sont en particulier faciles à détecter et à brouiller, et arrêtées par certains matériaux. Pour ces raisons, il est principalement utilisé au contact de civilisations primitives, pour réaliser des enregistrements de façon discrète.

**Le lecteur-baladeur de cube-mémoire** : pour pouvoir écouter partout ses enregistrements.

Constitué d'un tube creux à section carrée, de 4 cm de côté intérieur et 6 cm hors tout, pour 2 cm de largeur et 60 grammes, relié à deux écouteurs à placer dans les oreilles, cet appareil permet d'écouter l'enregistrement d'un cube-mémoire de mini-enregistreur sans le jouer tout haut. Son autonomie est de 24 heures avec un microchargeur.

**La caméra antigrav** : pour les films de vacances... et les films de missions.

L'ensemble caméra antigrav et son récepteur comprend un capteur optique, un générateur antigrav, un propulseur à air comprimé et sa recharge, un émetteur-récepteur et sa télécommande, et un chargeur standard lourd.

L'image fournie par la caméra est médiocre, en deux dimensions, et le son mono.

On peut avoir une meilleure image en branchant la télécommande sur un nanordi, des jumelles startron, ou tout autre écran.

La caméra est pilotée grâce au boîtier de télécommande, qui comprend les manettes de direction, le réglage du zoom et un petit écran de contrôle. De la taille d'une grosse boîte d'allumettes, ce boîtier peut se fixer au poignet.

En apesanteur, la caméra est propulsée par des petits jets d'air comprimé.

La caméra a la taille d'une petite assiette. Elle est parfois recouverte d'un module de camouflage.

Masse totale (antigrav non activée) : 1 kg. Autonomie : 15 mn de vol et d'images, ou 10 mn d'images supplémentaires par minute de vol en moins.

**Le communicateur à ondes antigrav** : l'équipement de transmissions favori des MEGA.

Le communicateur à ondes antigrav se présente sous la forme d'une rondelle de plastique couleur chair que l'on se colle sur la clavicule.

Il est généralement attribué aux équipes partant en mission au nombre d'un communicateur par MEGA, tous étant réglés sur une même fréquence spécifique qui permet aux membres de l'équipe de rester en contact permanent, tant que les appareils restent activés et à portée les uns des autres.

Une fois le communicateur activé, toute parole du porteur est émise. La réception se fait silencieusement par conduction osseuse.

Les ondes antigrav sont impossibles à brouiller, mais elles sont détectables par un radiordi de TL 10+.

Le communicateur à ondes antigrav est muni d'un système d'autodestruction.

Portée 75 km, 150 km si bidouillé (Electronics Operation (Communications) à -1 par 7,5 km supplémentaires). Autonomie 6 ans avec un microchargeur.

**Le détecteur de pisteurs** : il a permis aux missions de secours de sauver la vie de plus d'un MEGA.

En forme de montre-bracelet, le détecteur de pisteurs possède un écran sur lequel apparaissent l'identité du signal capté, et sa direction par rapport au détecteur.

Autonomie : 1 an avec un microchargeur.

**Le mini-radiordi** : un appareil de radio obsolète, mais toujours en service.

Bien des MEGA partant en mission ont pesté en ne se voyant remettre aucun appareil de transmissions autre que le mini-radiordi qui figure encore systématiquement dans l'équipement du harnais de combat.

Cet appareil, qui peut recevoir les ondes radio et les ondes antigrav dans une large gamme et émettre par ondes antigrav (impossibles à brouiller, mais détectables par un radiordi de TL 10+), n'a en effet qu'une portée des plus réduites : 5 km seulement (8 maximum si on le bidouille (Electronics Operation (Communications), malus -1 par 500 m supplémentaire) ; autant dire qu'il est complètement dépassé à côté de la technologie civile d'usage courant dans l'AG, et que tenter de retrouver grâce à lui un MEGA perdu sur une planète déserte revient à chercher une aiguille dans une botte de foin !

Une rumeur insistante prétend que, s'il n'a pas encore été mis au placard et remplacé par du matériel plus moderne, il le doit à l'attachement sentimental (et presque fétichiste) qu'éprouvent à son égard certains responsables de la Guilde, ainsi que certains majors parmi les plus anciens encore en exercice, dont le célèbre et influent MacLambert.

Le mini-radiordi est capable de rechercher un message radio, vidéo, ou antigrav précis parmi toutes les gammes de fréquence qu'il reçoit.

Il peut traduire jusqu'à trois langues, dans les deux sens (on lui dit une phrase, puis il traduit ; il lui arrive de demander des précisions !).

Il peut enregistrer jusqu'à 60 mn de vidéo ou 72000 images fixes avec une bonne qualité d'image ;

Le mini-radiordi est gros comme un transistor de poche ; ses antennes sont intégrées, mais doivent être déployées pour détecter les signaux ténus.

Autonomie deux mois avec un petit chargeur. Masse 200 g.

**Le nanordi** : ordinateur personnel de poche.

Le nanordi est un micro-ordinateur de la taille d'une calculatrice scientifique de la fin du XXème siècle.

Il sert aussi d'interface avec la Toile s'il est à portée d'une borne de la Toile.

Dépliable en deux panneaux (écran et clavier), il peut être connecté à divers appareils tels qu'un analyseur de milieu, un medsenseur, etc..., et en emmagasiner les données. Il est pourvu d'une interface vocale (entend et parle si elle est en marche). L'écran peut projeter son affichage sous forme d'hologrammes jusqu'à 3 m.

Les capacités d'enregistrement du nanordi standard en usage dans la Guilde, plutôt réduites, sont de 1200 images fixes ou 1 mn de vidéo (image médiocre).

Il est d'usage de s'en servir pour les rapports de mission.

Masse 250 g. Autonomie 6 ans avec un petit chargeur.

**Explosifs**

**Le PLASTEX-B \*** : pour faire la bombe...

Explosif couramment employé par les artificiers de la Guilde, le PLASTEX-B est généralement fourni aux MEGA sous forme de pains de 500 g, accompagnés d'un détonateur radio-commandé d'une portée de 1,5 km.

Très stable, le PLASTEX-B brûle sans détonner.

500 g de PLASTEX-B font des dégâts de 6D6×3.

**Les grenades** : faciles à lancer.

Les grenades ne font pas souvent partie de l'attirail des MEGA.

Mais il arrive quelquefois que le service M confie ce genre d'objets pour des missions musclées.

Voici les modèles standards employés par la Guilde.

Il est à noter que ces grenades sont conçues pour être lancées à la main, mais qu'une partie de leur enveloppe métallique peut être retirée pour permettre le tir par un lance-grenades.

Grenade offensive

Masse 225 g. Allumage réglable entre 0 et 6 secondes. Dégâts 6D6×3, Concussion.

Grenade défensive

Masse 225 g. Allumage réglable entre 0 et 6 secondes. Dégâts 6D6×3, Concussion, 3D6, Cutting.

Grenade fumigène

Elle dégage un nuage de fumée opaque de 6 m de rayon, se dispersant plus ou moins vite selon le vent (en moyenne 450 secondes ÷ vitesse du vent en km/h).

Masse 225 g. Allumage réglable entre 0 et 6 secondes.

Micro-grenade

De la taille d'une capsule de bouteille d'eau minérale, elle n'est bien entendu pas utilisable avec un lance-grenades.

Dégâts : 3D6-1 (Concussion).

**Robots**

**Le robot sentinelle** : une arme qui laisse les mains libres.

Le robot sentinelle n'est qu'exceptionnellement confié à une équipe par le service M. Ce robot, fixe, muni d'un radar de veille de portée 750 m, détecte les mouvements de toute masse d'au moins 15 kg, et tire dessus automatiquement (considéré comme ayant visé) avec ses quatre fusils à plasma (deux tirent, deux visent, alternativement) si son mode tir auto est activé.

Il a un angle de tir de 150°, et est muni d'un système d'autodestruction totale avec un délai de 2 mn après déclenchement.

Le robot sentinelle est principalement employé à deux usages précis par la Guilde : la défense d'un camp MEGA dans une zone de guerre, ou la protection d'une évacuation, toujours dans une zone de guerre (dans ce dernier cas, le robot est abandonné sur place, avec son dispositif d'autodestruction enclenché pour éviter qu'il ne tombe aux mains de qui que ce soit).

Caractéristiques de jeu :

Malf : Crit. ; Dégâts : 3D6×10 par arme (Burn & Knockback) ; Skill level 14; Snap Shot : 16 ; Accuracy Modifier : 10 ; ½D : 500 m ; Max : 750 m ; Masse : 72 kg (divisé en trois chargements de 24 kg chacun) ; Rate of Fire : 1 ; Coups : 10 000 au total ; autonomie deux semaines ; TL : 12.

**Véhicules**

**L'omnijeep**: un tout-terrain résistant... mais qui consomme.

L'omnijeep est un micro-véhicule tous-terrains, à roues sans moyeu (de type Osmos), qui pèse 150 kg mais peut être démonté en quatre ou cinq paquets de pièces détachées pour lui faire franchir un point de transit. Ceci en fait un véhicule de choix pour de nombreuses missions loin du point de transit sur des planètes dépourvues de concessionnaires antigrav ou de loueurs de véhicules.

Une omnijeep peut transporter deux personnes à 50 km/h maximum, ou quatre à 25 km/h maximum.

Son autonomie est très réduite, de l'ordre de deux heures avec dix chargeurs standards lourds. Pour cette raison, et en dépit de sa grande fiabilité quelles que soient les conditions d'utilisation, de nombreux MEGA ayant dû partir en mission avec des caisses de chargeurs de rechange pour leurs omnijeeps réclament son remplacement par un matériel offrant un plus grand rayon d'action.

**Divers**

**Le bracelet-cordelette** : on a toujours besoin d'une longueur de corde...

Un bracelet coloré et plutôt joli (même si on ne peut pas le porter avec tout), constitué d'un rouleau de 10 mètres de cordelette biphasique (similaire à la corde biphasique, mais plus fine et ne pouvant supporter que 500 kg sans rompre). Une fois la cordelette déroulée, le bracelet ne peut plus être reformé.

Léger, pratique et discret, cet objet est particulièrement prisé par de nombreux MEGA, y compris comme simple accessoire de mode.

Masse : 40 g.

**La capsule de largage** : pour les insertions par catapulte de vaisseau.

La capsule de largage est larguée depuis un vaisseau spatial en orbite basse au dessus de la planète de destination, au moyen d'un système de catapulte de vaisseau (qui sur la plupart des vaisseaux largue dans l'axe de l'engin et vers sa proue). Elle permet d'envoyer vers le sol planétaire une cargaison (réduite) sans avoir besoin de faire le trajet au moyen d'une navette ou de tout autre véhicule.

Les MEGA ont rarement recours aux largages par catapulte, sauf pour accéder rapidement ou discrètement à des planètes dépourvues de point de transit. En outre, ce mode d'insertion sur les lieux d'une mission ne permet pas de repartir facilement.

Les capsules, une fois remplies et prêtes à être larguées, sont placées dans le magasin de la catapulte, depuis lequel un système de rails fait avancer chacune d'elles jusqu'à la chambre pour le tir.

Catapultes de vaisseau / TL est un skill Mental / Average, qui équivaut par défaut à Gunner (toute arme balistique de vaisseau spatial) -4 ou à IQ -6.

Les capsules de largage sont munies d'un système antigrav incorporé qui leur assure un atterrissage en douceur. Ensuite, l'ouverture peut être déclenchée manuellement de l'intérieur ou de l'extérieur.

Étant issues de la technologie militaire, et généralement employées dans des conditions dangereuses, les capsules de largage sont souvent munies de contre-mesures électroniques pour ne pas être repérées par les détecteurs locaux lors du largage (TL : 12 ; Contre-mesures électroniques : -2), d'où leur aspect de gros œufs à la texture granuleuse.

Pour diminuer les risques de détection du largage par les débris de capsule laissés sur le sol planétaire après l'atterrissage, les capsules utilisées par la Guilde sont souvent faites d'évanoplast.

Une capsule de largage standard pour une personne mesure 3 m de haut pour 2 m de petit diamètre.

Voir le scénario Octobre sur Astarom pour plus de détails sur les capsules de largage et leur utilisation.

**La corde biphasique** : une bonne corde est toujours utile.

La corde biphasique est généralement fournie aux MEGA par rouleaux de 30 ou 50 m (voire 100 m pour les cordes d'escalade).

D'un diamètre d'un cm, elle peut supporter 2 tonnes sans se rompre.

Masse : 7 g par mètre.

**Le mini-grappin** : le complément indispensable de la corde biphasique.

Les quatre branches de ce mini-grappin léger peuvent se replier pour le transport, l'objet prenant alors la forme d'un fuseau métallique de 20 cm de long, sans aspérités, d'où ne dépasse que l'organeau. Déplié à fond, le grappin a une envergure de 35 cm.

Masse : 500 g.

**Le sac de matériel d'escalade** : pour les MEGA qui grimpent.

Un sac solide en toile synthétique imperméable et indéchirable, contenant un rouleau de 100 mètres de corde biphasique, un baudrier, une paire de chaussons d'escalade, une paire de maniques, quelques mousquetons et dégaines, une paire de poignées bloquantes, un descendeur, un dispositif d'assurage, des bicoins et un décoinceur.

Masse : 4 kg.

[**Le drone de reconnaissance**](http://loukoum.online.fr/jdr/mega/oulaoula.htm): c'est un oiseau, c'est un avion... non, c'est le *oulaoula* !

Surnommé oulaoula par certains MEGA, le drone de reconnaissance ressemble à un gros oiseau.

Il pèse 33 kg, peut se déplacer à 150 km/h et a une autonomie d'environ 4 heures.

La télécommande qui permet de le diriger porte à 200 km.

L'engin peut se démonter en trois charges de 11 kg chacune.

Pour décoller, il lui faut prendre de l'élan sur une piste rectiligne et plane de 55 m. Pour atterrir, 30 m lui suffisent.

Le drone est pourvu d'un pilote automatique qui lui permet de suivre une trajectoire pré-programmée. Son moteur est presque silencieux.

L'engin peut emporter jusqu'à 9 kg. Il est doté d'une caméra mobile et de phares.

**Le pisteur** : le Petit Poucet aurait dû l'emporter avec lui...

Le pisteur se présente sous la forme d'une sphère d'une vingtaine de centimètres de diamètre, qui peut être fragmentée en 12 champignons, éléments indépendants de la forme d'un clou de tapissier, fichés dans un noyau de plastique. Chaque élément émet un signal codé donnant l'immatriculation du pisteur (format 1-AB-23456-7) et le numéro du champignon (1-12) : on peut ainsi savoir à qui appartenait le pisteur, et remonter une piste de champignon en champignon si ceux-ci ont été disposés dans l'ordre des numéros.

La sphère intacte émet à 1000 km et est détectable par les Guetteurs dans la plupart des univers parallèles. Si elle est fragmentée, la portée est de 60 km pour le noyau nu (+5 km par champignon encore dessus), de 5 km pour un champignon seul. Le signal ne peut être capté que par un détecteur de pisteurs.

**Le stylo lance-fusée** : pour écrire des S.O.S....

De la taille d'un styloplume, le stylo lance-fusée peut tirer à une altitude de 75 mètres une fusée colorée. Une fois la fusée tirée, le stylo lance-fusée est inutilisable, à moins qu'on n'ait poussé le souci du détail jusqu'à le camoufler en véritable stylo, auquel cas il est encore possible de s'en servir pour écrire...

Le stylo lance-fusée est un appareil dangereux, qui peut être utilisé comme arme improvisée.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Malf | Damage | SS | Acc | ½D | Max | Wt | RoF | Shots | Rcl | TL |
| Crit | 1d (fire) | 9 | 0 | / | 75 | 50 g | 1 | 1 | 0 | 9 |

**Le point de transit portable** : on a fait plus léger comme bagages...

Le point de transit portable (portable est ici un mot qui fait sourire les MEGA qui ont déjà eu l'occasion d'utiliser cet objet) est fait en métal synthétique (généralement en plastacier).

Ses dimensions sont les suivantes : 3 m de hauteur, environ 3,70 m d'arête, 15,8 t environ.

Il est généralement fourni avec quatre tétraèdres témoins.

**Le solvant viral \***: à manipuler avec précautions.

Le solvant viral est un virus à base de silicium, produit du génie génétique et incorporé à une bactérie elle aussi produite par génie génétique. Il est conçu pour digérer tout ou presque, chair, métal et plastique y compris.

Conditionné en bombe aérosol, il réduit la DR de ce sur quoi on le pulvérise de 2 par seconde (quand la DR tombe à zéro, l'objet encaisse 2D6 points de dégâts par seconde à la place) pendant 30 secondes.

Le solvant est inactif tant qu'il n'est pas vaporisé sous pression.

Une pulvérisation couvre une zone de 40 cm de diamètre et porte à 3 m. Le bec de la bombe est de diamètre réglable pour permettre une pulvérisation plus fine (minimum 1 mm de diamètre).

Une bombe de solvant viral peut servir 5 fois.

Si on utilise la bombe de solvant viral comme arme, ses caractéristiques sont les suivantes :

Snap Shot 10, Accuracy Modifier 2, Rate of Fire 1 ; s'utilise avec DX-4 ou Beam Weapons (Flamer) -2.

Il existe un antivirus qui permet de neutraliser instantanément le solvant ; il est contenu dans la bombe, en quantité égale à celle du solvant, et est pulvérisable par le deuxième orifice du bec.

Masse de la bombe : 250 g.

**La trousse d'espionnage** : *My name is Bond. James Bond.*

La trousse d'espionnage standard du service M contient les accessoires suivants :

micro, sondeur, brouilleur, caméra miniature, trousse de crochetage mécanique et électronique.

Masse : 250 g.

**La trousse de maquillage** : pour se refaire une beauté...

La trousse de maquillage d'usage courant dans la Guilde contient un assortiment varié de rouges à lèvres, fonds de teint, fards à paupières, et vernis à ongles, du démaquillant et de l'acétone.

Masse 200 g.

**Prototypes expérimentaux**

**Le distorseur de lumière** : une tentative de transparence...

Pas encore tout à fait au point, le distorseur de lumière est un appareil proche d'un générateur de champ de force, mais qui fonctionne en déviant la lumière, rendant le porteur quasi-transparent.

Autonomie 20 mn avec un chargeur standard lourd.

-6 aux jets de Vision pour détecter le porteur, et il faut encore réussir un jet de Vision pour le localiser.

\* : les objets marqués d'un astérisque sont issus de, ou fortement inspirés par, [GURPS Ultra-Tech](http://loukoum.online.fr/jdr/gurps/gamme.htm#ut).   
Il est possible que la version présentée ici diverge plus ou moins fortement de cette source. Toutefois, dans la plupart des cas, la consultation du supplément fournira de plus amples informations sur l'objet concerné.

**Toujours plus de matos**

*"Et... c'est tout ?"*

Voici une phrase souvent entendue par les *brocanteurs* du *service M* après la distribution du matériel assigné pour une mission à une équipe de MEGA.   
Car s'il est vrai que les brocanteurs se désolent à chaque fois qu'ils procèdent à une distribution, songeant à tout ce bel équipement qu'ils laissent aux mains de brisefers inconscients des heures ou des journées de travail que sa mise au point a nécessité, et qui trop souvent réintègrera les magasins du service dans un triste état, voire jamais, les MEGA de terrain, eux, en voudraient toujours plus.

Si les personnages considèrent que le matériel qui leur a été alloué pour leur mission est insuffisant, ils peuvent réclamer des objets supplémentaires. Les règles qui suivent sont prévues pour [*GURPS MEGA*](http://loukoum.online.fr/jdr/gurps/g_mega.htm).

Pour chaque objet supplémentaire que l'équipe demande, le chef d'équipe (ou le MEGA qui tente d'obtenir une rallonge de matériel) doit faire un jet d'influence *(Influence Roll)*, contre une Volonté *(Will)* de 10 dans la plupart des cas (mais certains brocanteurs, les majors-armuriers en particulier, peuvent avoir un score plus élevé...).

Outre les modificateurs de réaction normaux (dont la Réputation), appliquer au jet de réclamation les bonus et malus suivants :

- par *Stagiaire* dans l'équipe : -2   
- par *Renfort* dans l'équipe : -1   
- par *Command operator* dans l'équipe : +2   
- si le *Major de terrain* accompagne l'équipe en mission : +4   
- si ce n'est pas le chef d'équipe qui fait la demande, mais un de ses subordonnés : -2   
- si c'est le Major responsable de l'équipe qui fait la demande : +4   
- si la demande, faite par l'un de ses subordonnés (chef de l'équipe y compris), est officiellement approuvée par le Major responsable de l'équipe : +2   
- si la demande est faite pour l'équipe par un *haut-superviseur* : +6   
- si la demande est faite pour l'équipe par un *grand maître* : +7   
- si la demande est faite pour l'équipe par un *sage consultant* : +8   
- si la demande est faite pour l'équipe par un *vieux* : +10   
- si le MEGA, son équipe ou une équipe dirigée par le même chef, n'a pas ramené tout ou partie de son matériel après la mission précédente : -2   
- si le MEGA, son équipe ou une équipe dirigée par le même chef, a des antécédents de briseur de matériel : -2   
- si l'équipe ne comprend aucun MEGA sachant correctement utiliser l'objet : -3   
- pour une pièce d'équipement de taille moyenne : -1   
- pour une pièce d'équipement de grande taille : -4   
- pour une pièce d'équipement "standard" (paralysant, couteau, chargeurs électriques ou d'armes à rayons, communicateur, lampe torche, caméra antigrav, rossignols, outillage standard, matériel d'escalade ou de plongée sous-marine, trousse de soins, armes simples, etc...) : +4   
- pour une pièce d'équipement rare : de -1 à -4, selon la rareté   
- si la Guilde est en train de constituer des stocks de l'objet demandé (par exemple, pour en équiper de nombreux MEGA dans le cadre d'une mission de très grande envergure) : -5   
- si l'objet semble a priori utile pour la mission, sans faire doublon avec l'équipement déjà alloué à l'équipe : +2   
- si l'objet n'a a priori pas d'utilité pour la mission : -2   
- si l'objet fait doublon avec de l'équipement déjà alloué à l'équipe : -2   
- si l'objet est une arme à feu : -1 (si la mission nécessite ce type de matériel, il aura *déjà* été fourni à l'équipe)   
- si l'objet est une arme laser ou à plasma : -2 (si la mission nécessite ce type de matériel, il aura *déjà* été fourni à l'équipe)   
- si l'objet est une arme lourde : -4 (si la mission nécessite ce type de matériel, il aura *déjà* été fourni à l'équipe)   
- selon diverses circonstances ou la nature de l'objet demandé : modificateur variable à l'estimation du MJ.