



F. Les carnets du

Comment utiliser ces « Carnets »

La plupart des infos qui suivent peuvent être données aux joueurs mises à part quelques notes techniques qui, sans être secrètes, ressortent du domaine des règles et non du « rôle ».

Il est possible de leur confier ces «

Carnets... » (pas pendant la partie !) ou bien de faire durer le mystère en photocopiant certains passages qui leur seront remis aux moments opportuns.

Le MJ loquace et sûr de sa mémoire peut rendre ces informations plus vivantes en profitant des temps morts d'une aventure pour en raconter certaines, ou les mettre dans la bouche d'un PSJ approprié. A vous de faire le partage entre ce qui vous semble des informations indispensables que tout Mega doit connaître et celles qui contribuent simplement à l'ambiance, les détails qui rendent l'environnement plus crédible.

F.1 Préface

Responsible l'équipe terrienne de la Guilde des Megas, j'ai donc trois sortes de soucis: d'abord, les actions sur Terre, heureusement assez rares et surtout orientées vers le recrutement de nouveaux agents. Ensuite les missions dans notre univers souvent liées à des problèmes rencontrés par les agents de l'Assemblée Galactique. Et enfin les interventions dans des mondes parallèles qui peuvent avoir pour but de sauver un individu unique comme de préserver des pans entiers d'univers

Autan dire qu'un Mega devra faire face, durant sa carrière, à tant de situations imprévisibles que le manuel de base fourni à l'entraînement est loin de répondre aux interrogations des nouveaux agents

Ces carnets regroupent, à leur intention, des remarques, des idées, des mises en garde issues de mes propres souvenirs (j'ai moi aussi été un actif Patrouilleur avant de devenir un Major) et des récits des équipes que, depuis des dizaine d'années, j'ai envoyées aux douze coins des univers...

F.2 Terriens !

Pourquoi des Terriens ?

Les membres de la Guilde viennent d'horizons variés: il y a beaucoup de Norjans et autres humanoïde talsanite, de Ganymédiens et quelques métis kheojjs d'Azzmehoud. Ce n'est que depuis peu (environ trois siècles) que des Megas sont recrutés sur terre Comme on vous l'a déjà dit ailleurs, les agents terriens, moins pénétrés de la « toute puissance » de l'Assemblée Galactique (une puissance parfois discutable dans les faits) semblent plus doués pour les initiatives « insensées » et les actions « impensables que leurs homologues galactiques, surtout lorsqu'il est question de faire face à la FRAG. Si les Megas terrien peuvent être chargés de toutes sortes d'affaires ils sont prioritaires pour les missions sur Terre, qu'il s'agisse de leur planète d'origine ou de Terres parallèles.

Votre histoire

Pour les raisons citées ci-dessus, c'est dans votre propre passé que l'on vous enverra le plus souvent (sur des terres parallèles, répétons-le), Il est conseillé aux Megas d'approfondir leurs connaissances de l'histoire de la Terre. La bibliothèque de Norjane recèle nombre d'ouvrages, de romans et de films sur ce sujet. Je vous recommande aussi de faire un tour aux archives des missions. Lorsque c'est justifié nos équipes ramènent des holovidéo de leurs équipées sur des Terres chrono inférieures. Ce sont des reportages fragmentaires, sans souci de logique ou de montage mais on peut y puiser des détails instructifs.

L'histoire de ces Terres parallèles peut être quasi identique à la nôtre ou s'en éloigner plus ou moins. La connaissance de faits historiques ne doit pas vous aveugler: les choses ne se passent pas comme on s'y attend.

Ambassadeurs de la Terre

Comme d'autres planètes « en cours de développement », la Terre est maintenue dans l'ignorance de l'existence des peuples extraterrestres et de l'Assemblée Galactique. Parmi les « en développement » elle est même l'une des plus préoccupante Alors que des mondes de Niveau Technologique 1 ou 2 ne sont gardés que par quelques satellites et écosophes de

l'AG (parfois non-permanant), la civilisation terrienne donne bien du souci. Ses antennes tournées vers l'espace peuvent-elles recevoir les signaux radio émis à tort et à travers par les diverses planètes? En attendant que les sages de l'AG tranchent, il a fallu installer autour du système solaire toute une batterie de brouilleurs pour filtrer ces émissions indésirables.

Indésirables aussi les centaines de petits contrebandiers à la recherche d'objets manufacturés (même de basse ou moyenne technologie), qu'il sauraient bien où échanger, avec profit, des produits de l'AG contre des marchandises Terriennes. Voilà qui oblige encore des patrouilles de robots ou de Gardes Galactiques à croiser autour du système (avec il faut le dire, une efficacité de 99,9%).

Si l'on ajoute les centaines d'écosophes de haute volée de l'AG qui jouent les taupes sur Terre. Il est certain que les médiates du haut conseil savent à quoi s'en tenir sur les Terriens. Les Megas peuvent donc penser que leur attitude ne saurait influencer beaucoup le jugement de l'AG sur l'admission future de la Terre dans la Fédération Galactique. En quoi ils se trompent. Durant leurs missions, il arriveront peut être à dissimuler leur appartenance à la Guilde des Megas. Mais, face à des médiates de haut niveau, des grands voyageurs ou même des tenanciers de bar observateurs, ils pourront difficilement prétendre être originaires de Norjane ou d'une planète talsanite.

Si donc on vous demande quel est votre monde d'origine, et à moins que cela nuise à vos plans, le plus simple est de dire la vérité la Terre, Sol 3, aussi connue sous le nom de Gaia. Or un Mega en mission côtoie des centaines d'individus. La majorité d'entre eux seront assez bavards pour faire une réputation aux Terriens à travers toutes les galaxies. Le jour où il sera question pour l'AG d'entrer en contact avec la Terre, la rumeur publique (par l'intermédiaire des délégués des planètes à l'AG) pèsera d'un poids non négligeable

Notez qu'il existe des colonies de souche terrienne dans l'univers. Aux époques d'entre deux AG, où les problèmes de surveillance des divers mondes passaient à l'arrière plan, des contacts ont eu lieu et des groupes de Terriens ont été déplacés vers telle ou telle planète. Parfois réduits en esclavage, parfois à cause d'une lubie d'un visiteur extraterrestre, d'une histoire d'amour, de vengeance ou encore parce que les qualités spécifiques d'une ethnie ou d'une tribu étaient requises. L'origine terrienne de ces peuples a été plus ou moins oubliée depuis, qu'elle soit trop ancienne pour avoir laissé des traces écrites ou que les déracinés aient eux-mêmes décidé de faire «comme tout le monde» et sombré dans un conformisme exacerbé aux moeurs de l'AG. Mais il n'est pas impossible que vous tombiez un jour sur une planète égarée où s'affrontent « depuis toujours » les habitants de Nouvelle Gascogne et les tribus autochtones.

major MacLambert

A savoir sur ...

Tegem III

Suite aux nombreuses attaques tentées contre la forteresse de l'Immédiator, sa conception et son système de défense sont dans leur principe universellement connus, et ont inspiré bon nombre de rois, empereurs ou banques au travers de la galaxie. C'est ce que l'on a appelé le syndrome l'Immédiator, expression s'appliquant par extension à tout bâtiment placé sous l'eau à des fins de protection. Il existe une planète encore plus dangereuse que Tegem III, tout en restant habitable, il s'agit du fameux Monde de la Mort où toutes les formes de vie n'ont pour but que la destruction gratuite des autres et donc des colons. A part les quelques rares mineurs qui en exploitent les fabuleux filons, on y trouve des camps d'entraînement de la FRAG et de la Garde Galactique.

Marches Oxltonnes

Pour des raisons obscures, les Fibrils ont toujours refusé les propositions de paix de l'AG, même accompagnées de concessions fabuleuses. Tous les émissaires ont été systématiquement rejetés, quel que soit leur talent de diplomate. Cette situation constitue un problème permanent pour l'AG, qui voit là une de ses limites. Dans ses écoles circule une prophétie disant qu'un jour, un diplomate de génie amènera les Fibrils à la raison. On attend toujours. Bien que s'affrontant en permanence, les Fibrils s'unissent dès qu'ils aperçoivent l'aïleron d'un vaisseau étranger autre que celui d'un pirate dûment répertorié. Leur fureur est alors déçue et l'importun est impitoyablement éliminé, les Fibrils n'hésitant pas à le sortir hors des Marches Oxltonnes pour poursuivre le fuyard.

Fomozhu

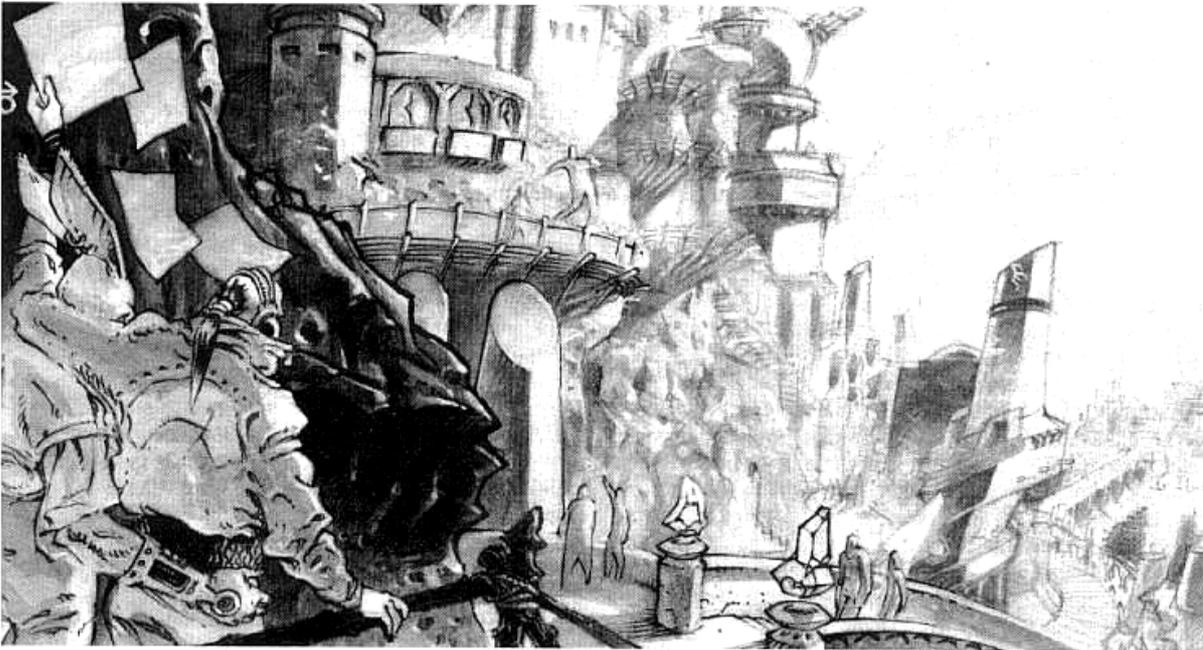
Fomozhu a donné naissance à une religion à la quelle semble-t-il s'est convertie la majorité de sa population. Cet engouement mystique récent n'est pas encore important mais pourrait un jour menacer les autorités de la cité errante. Le pape de cette religion est un certain Mliaf Jiker, escroc notoire recherché dans plusieurs systèmes, déclarant avoir été transfiguré par une vision en atteignant Fomozhu. Cet hurluberlu se cache au plus profond de la ville, d'où il dirige ses troupes de doctes illuminés.

Bagavad

Des corporations utilisent secrètement Bagavad comme lieu de recrutement. Elles possèdent une ou plusieurs religions qu'elles ont créées ou achetées et convertissent grâce à un merchandising poussé le maximum de visiteurs. Une fois correctement indoctrinés, les adeptes sont envoyés dans une « centre de travail mystique » qui n'est en fait qu'une usine déguisée où ils s'acharnent au travail pour la plus grande gloire d'un dieu hypothétique et un salaire de misère.

Un recueil de notes compilées par le major MacLambert à l'usage des nouveaux agents de la **Guilde des Messagers Galactiques**.

F.3 Les hauts lieux de l'AG



Les villes ou planètes décrites ici présentent toutes des caractéristiques les rendant dignes de sortir de l'amas des innombrables mondes qui constituent l'AG. Leurs particularités sont de notoriété publique, et tout citoyen lisant les journaux a entendu parler d'elles, mais il en existe un certain nombre que seule une minorité connaît. Et, comme il se doit, les informations les plus répandues sont souvent les plus fausses.

Tegem III

Forteresse de l'Immédiator
Tegem III est le siège secret de la plus haute instance dirigeante de l'AG, l'Immédiator. La planète est recouverte d'océan peuplés des créatures aquatiques les plus dangereuses. une intense gardé tectonique y provoque en permanence des tremblements de terre, accompagnés de violents raz de marée. Cette instabilité est aussi responsable d'un profond dérèglement des champs magnétiques et gravifiques, ce qui, sur tout bon calculateur de vaisseau donne une probabilité d'accident à l'atterrissage d'environ 180%, sans l'aide des balises de la forteresse de l'Immédiator. Celle-ci est une gigan-

tesque sphère immergée, flottant à mi-profondeur de l'océan afin d'éviter à la fois tes tsunamis, les secousses sismiques et autres éruptions. Des systèmes de gravité artificielle, semblables à ceux des vaisseaux spatiaux, préservent la stabilité de ses occupants. Les seuls moyens d'accès à la forteresse sont des barges spacio-amphibies guidées par les puissants faisceaux de tractage dont elle est équipée. Si l'on ajoute à cela un système de protection traditionnel par satellites et patrouilles de chasseurs, toute tentative d'abordage est inimaginable.

L'Immédiator travaille dans une vaste salle, dont un mur donne sur les étendues sous-marines, parcourues de minuscules poissons attirés par ses lumières et de gigantesques créatures cauchemardesques surgies des profondeurs. Murs - écrans mobiles, bureaux et sièges escamotables lui permettent de se recréer un petit espace intime ou au contraire de discuter un problème avec une centaine de ses agents, les Investigators, en visionnant des images venues de tout l'univers et des données fournies par l'ordinateur central.

Pour les réunions au sommet avec le haut conseil, une salle plus classique, en amphithéâtre, est utilisée. Enfin, les assemblées avec les autres médiate et les délégués des planètes ont lieu au Palais de Pergame.

Un transmetteur de matière permet à l'Immédiator de se rendre de l'une de ses deux résidences à l'autre instantanément. Il peut téléporter six personnes par jour, ou dix en privant le reste de la planète d'énergie durant vingt quatre heures.

Lonord

Une antenne officieuse et secrète de l'AG surveille tous les accès à Lonord afin d'y laisser passer en priorité les laissés-pour-compte, les paumés et autres inadaptés sociaux qui ne seront une grande perte pour personne et que l'esclavage cybernétique rendra même utiles pendant un certain temps. Ce contrôle évite que trop de gens valables ne soient tentés par cette vie de fou et ne meurent inutilement et rapidement plutôt que de mener une existence tout aussi productive mais surtout beaucoup plus longue et heureuse. Ces organismes-filtres sont évidemment hais et combattus par le Syndicat des Directeurs de Lonord.

Canibus II

Le plus grand marché de l'art est Niasp, située à environ 500 kilomètres de Garanxice mais suffisamment difficile d'accès pour que les artistes ne soient pas tentés de s'y rendre, ce qui leur évite d'être gênés par sa « non-créativité ». Cette schizophrénie planétaire est entretenue par les agents artistiques et autres marchands d'art qui jouent sur la mégalomanie des artistes pour mieux leur presser le citron et vendre leurs créations plus cher.

Asrars

Certaines des émeutes d'Asrars auraient été volontairement provoquées afin qu'on puisse tester en grandeur nature l'efficacité des mesures antiémeutes développées par la Garde Fédérale. Cette information est extrêmement confidentielle, d'autant que ces émeutes ont été déclenchées à l'initiative personnelle d'un haut responsable de l'AG (ou de la Garde), qui n'a pas demandé d'autorisation à qui que ce soit. Le personnage aurait été rapidement limogé, et le scandale étouffé, mais les faits sont là; grâce à lui, les techniques anti-émeutes de l'AG sont parfaitement au point. Certains disent que cela valait bien quelques milliards de morts.

Tilburg

La nouvelle réussite économique de Tilburg est surtout due à l'instauration d'un commerce de marchandises illégales, commerce facilité par le statut d'extraterritorialité de l'astéroïde. Malheureusement, certaines corporations vont un peu loin, notamment en ce qui concerne les armes. On raconte dans les milieux autorisés que des Figglus auraient acheté là un vieux croiseur de la FRAG.

La Rucho de Lobar

Un bar des astéros. Discuter autour d'un verre (ou d'une calebasse, ou d'un bambou) est habituel dans la plupart des civilisations de l'AG, même si ce n'est pas universel. Il arrive qu'une coutume locale interdise aux autochtones de boire en public, ou ailleurs que chez eux, ou encore une boisson qu'ils n'auraient pas personnellement préparée.

En dehors de cela, les estaminets se divisent en trois grandes familles: les bars « ouverts », comme les

Pergame IV

Palais de l'Immédiator

A la différence de Tegem III, Pergame est la planète où l'Immédiator reçoit les délégations galactiques, où se tiennent les grandes réunions et les fêtes qui ponctuent les cycles de l'AG.

Beaucoup de citoyens de l'AG ne connaissent à l'Immédiator que cette résidence, avec son palais sobre mais imposant, surtout célèbre pour ses incomparables jardins. Le climat changeant mais toujours clément de Pergame a amené nombre de médiates à s'y installer, assez loin toutefois du palais, trop pris d'assaut par les touristes et les commerçants qui les exploitent consciencieusement. Le reste de Pergame IV est parsemé d'administrations du l'AG.

La propriété de l'Immédiator jardins inclus couvre une aire vaguement ovale de huit kilomètres sur douze. Le palais proprement dit a été bâti à mi-chemin d'un style vaguement grec ou romain et de celui de l'architecte terrien Gaudi: pierre blanche, tuiles et mosaïques multicolores. Le corps principal, où peuvent siéger 20 000 délégués et médiates, a plus ou moins l'aspect d'une rose des vents douze ailes, plus fines à leur extrémité, rayonnent autour de la salle centrale circulaire et surmontée d'une triple coupole. Une des ailes, plus longue, donne accès au labyrinthe. Ce second palais plus petit, aux perspectives déroutantes, est rempli d'escaliers en tous sens larges ou étroits donnant sur des agoras, des petites places décorées de dallages aux dessins ésotériques et ornées de bas reliefs et de statues, de balustrades baroques, de petits temples intérieurs. Les médiates s'y retrouvent pour argumenter et philosopher, ou pour préparer des discours en commun. Des scribes et des terminaux y sont d'ailleurs à leur disposition.

Il est impossible à un nouveau venu de s'y retrouver dans ce dédale sans l'aide d'un des guides, les gardes du labyrinthe, surnommés les « poissons pilotes ». Le labyrinthe est strictement interdit à quiconque n'y est pas invité par un médiate en personne.

Les autres corps de bâtiment (administration, résidences des familles des médiates, salles de sport, de jeu, de spectacle, de réceptions, réfectoires, etc.) sont tous du même style, mais bas et de petite taille, de façon à se fondre aux grands arbres qui les entourent.

L'Immédiator peut choisir entre six résidences de styles légèrement différents, plus ou moins vastes, plus ou moins austères, toutes reliées par un couloir au transmetteur de matière.

Vous noterez que la pierre utilisée, tirée du sous-sol de Pergame, est sans doute la roche naturelle la plus dure connue dans l'AG. Le palais, édifié à l'apogée de la première AG et bombardé aux atomiques durant la Guerre Blanche et Bleue qui y mit fin, ne porte que quelques éraflures, visibles seulement de près, pour témoigner de cette agression.

Plrate Point

Guerre dans les Marches Oxitonnes

Cette planète anonyme sert de havre de paix, de lieu de rendez-vous, de bureau clé recrutement et surtout de marché à tous les pirates des galaxies. Sa situation spatiale particulière la met à l'abri des représailles armées des forces de l'AG.

Elle se trouve pile au milieu des Marches Oxitonnes, champ de bataille ancestral des deux Empires Fiblirs. Ce peuple belliqueux est divisé depuis la nuit des temps en deux factions rivales, quoiqu' identiques, dont toutes les actions n'ont qu'un but: l'anéantissement de l'autre.

Seule une parfaite égalité des forces a jusqu'à présent préservé un long et mortel statu quo. Les Marches Oxitonnes sont donc ravagées en permanence par le conflit le plus insoluble et le plus violent de l'histoire, rendant toute pénétration en leur sein virtuellement impossible.

Les pirates, eux, ont passé un accord tacite avec les deux empires. Ceux-ci leur permettent, en échange d'un important approvisionnement en armes équitable et bilatéral, de se déplacer à loisir dans les Marches Oxitonnes, pour le plus grand déplaisir de l'AG.

Mogh

Mal famée, mais visitable

Sur Ophyci IV, deux mondes se tournent résolument le dos: la Hanse des Marchands de la Frange, dont les entrepôts et spatioports occupent les trois quarts du petit continent austral (capitale: Orphy-Urb sect/OI), et Mogh, l'île équatoriale avec ses mille îlots, gentiment surnommée la Soupe aux Ordures. Pourtant, Mogh n'est pas Pirate Point. S'il s'y fait quelques trafics, ils sont de peu d'importance. Non, simplement, il est vrai que Mogh ne vit que par ses triposts et ses spectacles de bas étage, à la clientèle peu raffinée. Il est vrai également que même la Garde galactique, qui a la responsabilité de ce territoire franc, y envoie ses éléments les moins valables. Il est vrai encore que les règlements relatifs à la sécurité, la pollution et autres y sont allègrement ignorés. Mais en fin de compte, des statisticiens se sont aperçu que la mortalité « accidentelle » n'y était pas plus forte que dans d'autres régions dites « civilisées ». En fait, pour qui à une sale trogne et sait être menaçant, Mogh n'est pas plus déplaisante que bien d'autres cités.

Fomozhtl

Palais des géants dans l'espace

« Découvert » il y a de cela sept cents ans. Fomozhu est une des cités les plus étranges de l'AG. Son origine donne lieu aux théories les plus farfelues, car cette ville est une sorte de gigantesque palais construit par des êtres de proportions titanesques, dérivant dans l'espace selon ce qui semble être une route bien établie. On ignore comment elle évite les météorites et les soleils, ou quel est le procédé générant les champs de force qui lui conservent son atmosphère artificielle. Le plus troublant est sans conteste l'extraordinaire diversité des architectures et même des tailles des « pièces » qui la constituent. Certaines semblent faites pour des humains, d'autres pour des géants de plusieurs kilomètres de haut, alors que des examens ont révélé des « habitations » microscopiques dans plusieurs de ses murs. Toujours est-il que Fomozhu est maintenant peuplée d'une foule hétéroclite, à l'image de son architecture, surtout des artistes ou des mystiques attirés par l'aura inquiétante et grandiose de la cité. Bien que bénéficiant d'un statut très spécial de par son nomadisme spatial, elle fait partie de l'AG.

Kooreed'n-Sa-Hayaaltook

Delhi

L'humanité vit sur Hayaali depuis l'aube de l'univers; c'est du moins ce qu'affirme la religion des Hayaadeens, dont l'histoire remonterait à plus de vingt mille ans. Les historiens de l'AG n'ont pu que difficilement approfondir leur connaissance de Hayaali et sa capitale. Kooreed'n-Sa-Hayaaltook, car la religion locale leur interdit toute étude considérée comme sacrilège. Les vestiges du passé y attirent nombre de touristes, et les Hayaadeens sont très accueillants, tant que l'on respecte leurs coutumes. Les tour operators y ont droit à 8% de perte par an, ce qui veut tout dire...

Bagavad

La perle spirituelle

Appelé selon les cas « la perle spirituelle » ou plus péjorativement « l'opium multiformes ». Bagavad est un haut lieu mystique et religieux de l'AG. Située sur Od VI, une planète de massifs pelés mais relativement vivable, propice à la méditation, cette ville est un amas désorganisé de temples, séminaires et autres lieux religieux, peuplés par une foultitude de mystiques ou de prêtres cherchant à recruter et convertir les pèlerins indécis venus là chercher la « Vérité ». Certains y voient une sorte de Las Vegas ou de supermarché religieux, où le prosélytisme est plus présent que le spirituel. Ils n'ont qu'en partie raison, car le désert et ce qui semble être une particularité du rayonnement magnétique de la planète apportent reconfort et paix de l'esprit, propices aux conversions religieuses et

aux introspections spirituelles. Cette caractéristique attire chaque année à Bagavad des millions de pauvres hères qui pour la plupart tombent entre les mains des inévitables escrocs venus s'installer dans la cité, au grand déplaisir des authentiques religieux.

Lonord

Technocité des affaires (et des zombis)

Capitale des affaires, Lonord est le poumon économique de l'AG, un dicton disant même que lorsque Lonord tousse, l'AG s'enrhume. Le plus important centre de contrôle boursier de l'AG se trouve dans cette gigantesque mégapole qui couvre un continent entier de Lon IV, avec ses gratte-ciels et ses autoroutes à glisseurs. Toutes les sociétés de l'AG et beaucoup de celles des mondes extérieurs ont au moins un bureau à Lonord, et les plus gros contrats sont traditionnellement signés dans ses murs. Afin de faire tourner cette gigantesque usine à capitaux, des hordes de scribouillards et de tâcherons s'épuisent dans l'ombre sur leurs ordinateurs, travaillant plus de 20 heures par jour. Désireux d'être toujours en forme et surtout d'améliorer le rendement, tous ces gratte-disquette se font greffer des implants cybernétiques et des inhibiteurs de sommeil, ou enlever les paupières, et subissent mille transformations onéreuses mais indispensables pour satisfaire leurs chefs. La majorité meurent vite d'épuisement ou disjonctent, atteints du syndrome cybernétique, ne sachant plus différencier l'univers informatique de la réalité et restant à jamais prisonnier de leurs comptes, OPA et autres actions boursières. Ceux qui résistent et attirent, par leur talent, l'attention d'un directeur peuvent accéder au rang envié de commercial, métier bien plus calme où nul implant n'est nécessaire et où l'avenir est doré. Peu obtiennent ce privilège, mais des candidats toujours plus nombreux remplacent ceux qui échouent.

Asrares

Fourmilière

Loin d'être le seul cité fourmilière de l'AG, Asrares en représente l'archétype dans l'inconscient collectif. Implantée il y a six siècles sur Y-SWKS VI, sur une île artificielle de la taille d'un continent, elle s'élève à plus de 4000 m d'altitude. Avec ses 125 milliards d'habitants, c'est la plus peuplée de toutes les villes, bien que vouée à être dépassée par d'autres fourmilières, mieux conçues et donc plus à même de se développer. Elle doit sa notoriété à sa silhouette en forme de vautour si reconnaissable et surtout aux émeutes sanglantes qui ont entaché son histoire. Dirigée officiellement par un conseil municipal élu au suffrage universel, elle possède hélas une des administrations les plus corrompues de l'AG; or comme absolument tout doit y être importé, via l'administration, les citoyens ont les plus grandes difficultés à obtenir ce qu'ils désirent et parfois même le minimum vital, d'où les périodiques émeutes qui y vont en empirant.

Tilburg

Centre commercial

Le centre commercial de Tilburg est l'oeuvre d'un visionnaire que d'aucuns traitent de fou, le grand Tilburg Simlion. Ce Fradagor (originaire de Fradag VI), marchand comme tous ses frères de race, avait eu l'idée de réunir en un seul endroit toutes les marchandises de la galaxie, dans un self-service facilement accessible. Afin d'échapper à la fiscalité inhérente à toute planète, Tilburg avait fait construire son centre commercial dans un astéroïde minier abandonné et littéralement criblé de tunnels d'exploitation, doté du statut d'extraterritorialité typique de ce genre de lieu. Après avoir remorqué ce bout de rocher avec les pires difficultés, il l'avait aménagé à grands frais en prenant soin de faire payer les travaux par les entreprises et les sociétés achetant le droit d'y installer un comptoir. Grâce à ses talents d'orateur il avait convaincu suffisamment de corporations pour financer les travaux. La famille Tilburg est toujours propriétaire de l'astéroïde malgré quelques difficultés financières survenues lors des derniers siècles. Sous l'impulsion de Tilburg Thaerse, avec l'instauration d'une banque privée proposant des crédits quasiment gratuits et la création d'une des plus

vastes salles de spectacle à dix parsecs à la ronde, le centre commercial a repris du poil de la bête. Il reste, encore aujourd'hui, le plus délirant centre de distribution de marchandises de l'AG.

Imperia

Just terraformed

Imperia était un monde hostile quoique prometteur. Mais les colons et l'ingénierie de Wistar Ecosofics en ont fait un paradis. Venez visiter Imperia, vous voudrez y habiter, y travailler, y aimer, y être enterré à jamais. Vos vedettes aiment déjà Impéria, comme la diva Talinya Wexx, le furieux pilote B'eb Astero, le génial holoreporter Zep Smay. Venez danser avec eux sur la piste du Zark Bivalent, la boîte la plus « top » de l'AG.

Venez aujourd'hui... Demain, il sera trop tard, Imperia (comme Galaxum, comme Etwalia, comme UniverAxis) ne sera plus qu'une vulgaire colonie de plus dans l'espace, dont les agents revendront les résidences à des gens indécis et désespérément moyens...

Novgragud

Post-punk

Artentor V s'appelait Nouvelle Grande-Guilderlande du temps de sa prospérité, qui a duré du début de la troisième AG jusqu'à un passé proche.

Puis est venue « l'époque des héritiers », où toutes les familles dirigeant le commerce ont mis à leur tête leur fils aîné, au lieu de passer par les systèmes de concours habituels. Par une malchance peu commune, il s'est trouvé qu'ils étaient tous mauvais en affaires. Après vingt ans de déconfiture économique, les habitants les ont lynchés, avant de sombrer dans la lutte pour la survie dans un monde en ruine. Notons que malgré les excès du début de cette nouvelle ère, les réserves de conserves de la planète pourraient faire vivre (mal, certes) la population actuelle pendant encore un siècle. Certains sont plus optimistes « car » disent-ils, « avec le taux de mortalité que nous avons, ça durera probablement plus. » Novgragud attire beaucoup les déserteurs de la FRAG et autres truands psychopathes, qui y trouvent facilement un poste de chef de bande.

Archazil

Techno-verte

Colonisée il y a cinq siècles, Valysto III a été débaptisée et transformée il y a trois siècles en planète de travaux pratiques pour l'Institut Pjood Kwengsteene, devenue depuis la plus fameuse école d'écosophes des dix mille galaxies. Spécialisées dans la valeur ajoutée, les industries d'Archazil sont à la pointe du génie génétique autant que de la valorisation des ressources naturelles, ou encore de la droïque (conception des droïds), de la triche-radio (communication en hyperspace) et diverses autres sciences de haut vol. Les ingénieurs les plus cotés y travaillent dans un décor aussi idyllique que le permet leur type d'activité, et partent en vacances dans les contrées semi-sauvages de la planète.

Nod

Déserts au choix

Nod VI n'est qu'un vaste désert. Toutefois, comme elle est assez éloignée de son soleil, certaines régions y jouissent d'une température supportable. Une vie exubérante, datant d'un lointain passé, y a laissé une atmosphère respirable, de magnifiques fossiles et diverses sortes de déserts de sable, de pierre, de sel, de lave, de végétaux pétrifiés. Quelques rudes habitants y survivent à la lisière du cercle polaire, où l'on peut trouver de la glace pour boire et faire pousser quelques graines qui acceptent encore, après des millénaires, de germer.

cafés ou bars à tapas des régions méditerranéennes, les bars « fermés », isolés de l'extérieur par d'épais carreaux et une bonne grosse porte, tels les pubs anglais ou nordiques, et enfin les bars des astéroïdes, adaptés aux habitudes des voyageurs de l'espace. La ruche de Lobor est l'un de ces derniers. Située dans les ceintures d'astéroïdes du système Lobor (entre l'orbite des troisième et quatrième planètes) pour échapper aux tracasseries administratives de Lobor IV, la Ruche offre quasiment tous les services des autres astérobars. En premier lieu, le bar-à-bord: serveurs et serveuses, humanoïdes ou droïds selon la demande, apportent boissons et en-cas directement dans les vaisseaux, reliés à l'astéroïde par un « pode », long couloir souple antigrav à champs pulsés. Les barmen se déplacent avec virtuosité sur des planches antigrav, tenant leur plateau lui-même antigrav. Cette formule permet aux passagers de l'astronef de rester à bord, incognito. Les éventuels visiteurs doivent en revanche passer par la salle principale du bar pour se rendre de leur vaisseau à celui de leur hôte. La Ruche possède également l'une des plus vastes chambres à bulles de l'AG : la chambre à bulles est une très grande salle, dont on ne voit jamais l'intégralité car il y dérive des milliers de petites bulles qui dansent dans les éclairages colorés, ne permettant de voir que ses voisins les plus proches.

Les consommateurs prennent place sur de petites plateformes antigravs avec sofas et tables basses, qui décollent puis planent au milieu des nuages de bulles. En s'y installant, on indique au droïd de la plateforme son nom ou son pseudonyme, ainsi que le degré de tranquillité que l'on recherche, en général assez bas puisque l'intérêt de cette salle est d'y rencontrer des gens, et enfin les affinités recherchées: métier (pilote, prospecteur, artiste), origines (planète ou ethnie), intérêts divers (daniennes danses à la mode, histoire de l'AG, etc). La plateforme se charge alors de dériver vers ses homologues qui transportent des passagers potentiellement intéressants pour ses clients, qui peuvent lire sur un écran diverses informations (noms, etc.) sur les groupes qu'ils croisent. Que des amis se reconnaissent, que des clients aux passions communes se trouvent au passage des physionomies avenantes, et il suffit de demander l'arrimage. Les plateformes se soudent pour n'en former qu'une, et les discussions peuvent commencer. Il est possible d'associer jusqu'à six plateformes de huit passagers pour créer des mini clubs improvisés. La Ruche offre aussi à ses visiteurs les services habituels: bar immense en forme de fleur, au milieu duquel officient des virtuoses du cocktail, dans une ambiance musicale survoltée, tables de tailles diverses, alcôves plus intimes et, pour les habitués, petites salles privées aux décorations variées mais stables: les clients fidèles de la Ruche aiment retrouver leurs habitudes dans un décor authentique, et non une illusion holo ou un caméléon - environnement polymorphe ! La Ruche de Lobor est d'ailleurs

probablement l'établissement de ce genre le plus ancien de l'AG. Même si elle a plusieurs fois été refaite ou réaménagée, aucun de ses propriétaires successifs n'a jamais débaptisée. La statue en forme d'oiseau-jokka qui surplombe la piste d'atterrissage est aussi vieille que le bar lui-même, soit près de trois mille ans! Et c'est sur sa grande table en vrai bois de Lobar que Gooark-le-Râpé, le terrible pirate ganymédien, signa la reddition de son armada face à Styp-Yeskz, le célèbre champion ashvalunn de chaxzar (voir page 60) et ses libres-chasseurs, qui se sont partagés par la suite la plus grosse prime du millénaire!

Palabelonh

Un zoo-réserve

Étant donnée la diversité des formes de vie existant dans l'AG, la notion de protection des espèces animales est peu développée, sauf sur certaines planètes très concernées par leur patrimoine tant biologique que philosophique et historique. Et lorsqu'une compagnie minière ou chimique débarque sur un monde nouveau, sans habitants intelligents, personne ne l'empêche de saccager la flore et la faune locales. Toutefois, la troisième AG possède une caractéristique qui joue en sens inverse: son attrait pour l'histoire des premières AG et surtout le mystère de l'essaiage de l'ethnie talsanite à travers l'univers, en des temps où nul être n'avait jamais voyagé dans le cosmos (du moins nul être ayant laissé la moindre trace).

Or, les archéo-chercheurs ont du mal à retrouver aujourd'hui les origines des peuples de l'AG, dont les gènes ont été tellement brassés au cours des quinze mille années passées. Leur joie est donc grande lorsqu'on découvre une nouvelle planète habitée, même par une colonie oubliée de la première AG, encore plus s'il s'agit réellement d'indigènes évoluant sur cette planète depuis des millions d'années. Mais ces découvertes sont rares, moins d'une par siècle. Et les savants en arrivent à traquer la logique et la chronologie du peuplement des diverses régions de l'univers... grâce aux animaux sauvages, surtout les moins évolués.

Aussi, quand une planète à la faune intéressante est menacée par l'exploitation minière ou l'industrie, les instituts d'archéo-investigation du système concerné, ou de l'AG, s'empressent d'en recenser la faune et la flore, d'en prélever un échantillon viable, c'est-à-dire des dizaines d'individus de chaque espèce, et de les transporter ailleurs, en général sur Palabelonh, la planète zoo. Palabelonh, découverte il y a 2400 ans, est idéale pour cela: gigantesque mais peu dense, elle possède une gravité proche de 1G pour une superficie six fois supérieure à celle de notre Terre. D'autre part sa partie émergée est constituée de milliers d'îles de dimensions variées, certaines dotées de mers intérieures. Enfin, sa taille et sa situation spatiale lui confèrent une multitude de microclimats, du plus chaud au plus polaire, en passant par toutes les variantes d'humidité et de sécheresse. Véritable arche de l'espace, le Coelacanthé, seul vaisseau de ce type financé par

Un tourisme réduit et quelques missions universitaires permettent aux autochtones d'obtenir quelques équipements sophistiqués de base: radio, médibloc...

Mais il ne faudrait pas que trop de monde vienne le voir; car rien ne renouvelle l'atmosphère et celle-ci ne fait que s'appauvrir en oxygène. Faire du feu est un crime, sur Nod.

Utop 13/27

Philosophique en cours d'extinction

Officiellement dénommée Proxioniris V, Utop 13/27 a été une intéressante tentative. Voulant éviter l'apathie suicidaire de la seconde AG, tout en refusant l'esprit de compétition prôné par l'Assemblée Galactique (qualifié de « méthode du plus bas instinctif dénominateur commun »), un groupe de philosophe a lancé l'opération Utop, qui visait à créer un système de pensée aux applications tant sociales que pratiques ou spirituelles, puis à le faire vivre sur un monde entier. Les responsables du projet sont parvenus à faire plancher sur le sujet les plus éminents cerveaux de l'univers connus (de l'AG, mais aussi souvent hors AG), puis à convaincre des dirigeants d'empires galactiques ou des chefs religieux de financer la tentative et enfin à recruter des centaines de milliers de colons qui allaient devenir les sujets de leur expérience. Tout s'est bien passé durant les dix premières années, puis de petits défauts mineurs sont apparus. Toujours à la recherche de la perfection, les philosophes du projet y ont alors apporté des modifications, puis d'autres, qui n'ont pas été comprises par les populations. En fait, ces interventions ont détruit l'équilibre originel (aurait-il duré? On ne le saura jamais...), et depuis, la vie sur Utop n'est que lois et contre-lois, affirmations théologiques réfutées le lendemain et tous ses habitants quittent la planète hormis ceux qui n'ont plus de quoi se payer le voyage. On en est arrivé au stade où ce monde, naguère exemplaire, sombre dans le contrôle policier et l'interdiction d'émigration.

Garaxice

Cité artiste délabrée

Jérusalem de tous les artistes, capitale des arts et de ceux qui les vénèrent. Caranxice est une cité où la raison s'égaré autant que le corps. Petite par rapport à l'influence qu'elle exerce dans toute l'AG, cette ville n'en est pas moins la plus grande pépinière de talents connue. Tous ses résidents sont des artistes, d'une façon ou d'une autre, ce qui explique son état de délabrement assez avancé et son absence d'autorité efficace. On y rencontre beaucoup d'acheteurs, d'agents artistiques et autres dérivés commerciaux en quête de talents. Le marché de l'art y est étonnamment inexistant, car jugé trop « conformiste et destructeur d'inspiration », pour reprendre l'expression consacrée des habitants de Garaxice. Une fois reconnu ou engagés, les artistes quittent donc la cité des rêves pour rejoindre leur lieu de travail, où ils pourront échanger le produit de leur imagination contre des espèces sonnantes et trébuchantes.

Le reste de la planète, Canibus II, est assez sauvage, les zones les plus accueillantes abritant des villes-résidences peuplées de riches rentiers, réputés peu aimables.

Alvande

Vieux-Paris bohème

Lorsqu'au cours de la phase d'expansion de la première AG, des émigrants peu scrupuleux ont débarqué sur Alvande, ils y ont trouvé des habitants décidés à ne pas se laisser coloniser. Des combats qui ont suivi, personne n'est sorti vainqueur: grâce à des raids de harcèlement, les indigènes (arrivés à un stade NT2) ont même détruit par chance une bonne partie du matériel technologique des envahisseurs, surnommés les Stwaliens. Ceux-ci se sont cependant installés dans des régions mieux défendables, et un statu quo hostile s'est instauré pour des siècles (avec tout de même des contacts entre éléments modérés des deux camps).

Durant la seconde AG, un gigantesque vaisseau de colons, qui ne pouvait atteindre sa destination d'origine, s'est posé

avec quelque casse sur Alvande. Les rescapés, soignés par les Alvandis -méfiants mais charitables- les ont fait par la suite profiter de leurs connaissances, et en deux siècles, Alvande est passée de NT2 à NT4 de façon douce et ordonnée, alors que les anciens envahisseurs stwaliens avaient eux régressé à un NT3 laborieux, tout en proliférant en de multiples petits États. L'essor de la planète a donc été bloqué par des guerres de plus en plus terribles menées par les Stwaliens contre les divers pays de natifs et de néo-alvandis. L'Alvande d'aujourd'hui est un vivant témoignage de cette histoire tourmentée. Des restes d'édifices militaires de tous les types, mêlés aux styles de maisons qui, entre chaque conflit traduisaient le besoin de paix des habitants - petits pavillons bas très « cosy », ou fiers immeubles tarabiscotés comme autant d'oeuvres d'art et de défis aux conflits qui menaçaient. Mais aussi, autre forme de témoignage, Alvande est depuis longtemps la planète de la mémoire opposée à la destruction. Par ses vieilles universités, dont les bibliothèques sont littéralement enfouies dans des cryptes à plus de cent mètres sous terre, et par ses artistes, dont les oeuvres sont présentées dans des myriades de galeries, ou conservées dans de splendides musées, aux kilomètres de dédales d'abris souterrains Alvande reste découpée en multiples États de tailles variées, chacun cultivant sa personnalité, ce qui en fait pour beaucoup un monde très attachant, quoiqu'un peu vieillot et conservateur.

Pont d'Ofoud

Point de rendez-vous

L'un des fleuves d'Alvande, le Périodès, se divise juste avant de se jeter dans l'Océan des Mirages pour contourner un grand piton rocheux émergeant au milieu de la plaine. La cité installée là pris le nom d'Eaufoudre, en hommage au spectacle des orages d'été qui frappent le delta du fleuve et la ville elle-même de milliers de griffes de feu bleu et mauve, au milieu des grondements quasi-musicaux du tonnerre. Elle n'est reliée au rivage, de part et d'autre, que par deux ponts de cinq cents mètres l'un et l'autre, vieux de plus de dix siècles et qu'il faut traverser pour venir de l'astroport, ou d'ailleurs, à la plus célèbre des villes universitaires. Car le Rocher abrite dix-sept universités, d'histoire, d'archéologie, de langues, de philosophie, d'écologie, etc. La place qui n'y est pas occupée par les écoles est dévolue aux auberges. Jeunes et moins jeunes étudiants logent dans les chambres vastes des étages inférieurs, ou sous les toits séculaires des soutentes, et s'amusent le soir sur les esplanades ou dans les caves. Aussi, quoi de plus naturel pour tous les anciens étudiants -devenus des hommes de science ou d'affaires aux quatre coins de l'AG- que de se donner rendez-vous au « Rocher » ? De fil en aiguille, la Grandplace d'Ofoud est devenue le point de rendez-vous de toute l'AG, tant et si bien que deux prospères cités hôtelières se sont édifiées à l'extrémité de chaque pont: Pont du Sud et Pont du Nord. On a même construit, sur le flanc du Rocher, le Pont du Détour, qui contourne Ofoud sans y entrer, afin d'éviter l'asphyxie de la ville, où désormais l'entrée est à péage et le séjour d'une durée limitée en temps (sauf pour les anciens étudiants).

Talminore

Vieille et calme

Talminore a été une prospère colonie de la première AG qui a vécu bon an mal an jusqu'à la fin de la seconde AG, malgré quelques conflits internes entre divers territoires. Puis, avec la troisième AG, les routes commerciales ont cessé de passer par Talminore; ses éléments les plus gourmands de pouvoir ont pris l'habitude de s'exiler vers d'autres lieux plus prometteurs, laissant la vieille planète plongée dans un calme ponctué de fêtes traditionnelles.

Les doux rivages de la Côte d'Ochre, sur la mer Paliance, sont le séjour réputé des stars en quête de repos et des médiates surmenées.

Sur le reste du globe, les villes sont parfois séparées par des centaines de kilomètres de collines et de forêts, ponctuées de villages fantômes ou du marabout d'un ermite.

F.4 Infos : doit-on s'y fier ?

Le Mega en mission doit apprendre à ne pas trop se fier aux informations qu'il détient, pas même à celles que la guilde lui a fournies.

Le temps manque fréquemment au major qui prépare votre mission. L'urgence de la situation prime lorsqu'il s'agit de sauver des gens ou d'arriver sur les lieux avant la FRAG...

Les informations fournies par nos agents, Patrouilleurs, Fouineurs ou simples contacts non Megas, se limitent alors au problème soulevé. Or le major doit se faire une idée de la situation générale sur la planète ou dans le pays où il vous envoie! Les renseignements les plus récents, les plus frais, il les tire alors des bulletins d'information émis par les médias de la planète elle-même, puis il les complète avec ceux puisés dans les archives de la Guilde ou les dossiers accessibles de l'AG.

Mais tout cela est-il vraiment fiable ? Et une fois sur place, dans quelle mesure pouvez-vous baser vos actions sur les infos de l'holotridi ? Et d'abord, y'a-t-il partout des médias ?

Archives de la Guilde des Megas



Archives de l'AG

La rumeur veut que tout le savoir de l'univers et bien plus soit stocké dans les cristaux-mémoires des archives du Palais de l'Immediator, sur Pergame IV. Comme tant de rumeurs, celle-ci est fautive. Les archives les plus sensibles sont dissimulées au cœur de la forteresse de Tegem III, et elles sont loin de couvrir un savoir universel. Le reste est réparti entre les divers grands centres administratifs de l'Assemblée Galactique

A dire vrai des quantités énormes de documents ont été détruits à la fin de la première AG, lors de la Guerre Blanche et bleue. Et comme l'époque était à la paranoïa, il s'agissait souvent de documents uniques. Les seconde et troisième AG ont bien consacré un budget (limité) à la recherche historique, mais ce travail jamais été mené à fond. Seuls quelques hauts médias savent où trouver des informations très anciennes: chez les Megas.

Le chapitre sur lequel l'AG est imbattable, ce sont les données administratives de l'actuelle fédération. Ce qui représente tout de même des informations très précises sur les planètes, leurs ressources, leur histoire « récente » (les deux ou trois mille dernières années), leur population, leurs personnalités marquantes.

Vous aurez, en tant que simples agents, de grandes difficultés à y accéder. Mais si vous passez par les responsables « infos » de la Guilde, et moyennant une attente de quelques heures à un jour ou deux, vous pourrez obtenir la plupart des infos publiques; ou « pas trop secrètes » sur une planète ou un système. Ces renseignements seront très récents s'il portent sur des mondes majeurs (par leur activité), au pire vieux de trois à cinq ans pour des planètes secondaires de la frange (trop éloignées pour mettre facilement à jour les données par radio ou même par triche radio).

Des infos pointues, comme le plan d'une propriété au siècle dernier, peuvent aussi être obtenues mais avec moins de facilité, ces détails étant parfois libres (et donc monnayés) par des agences de renseignement privées qui sautent, en cas de relations amicales avec la Guilde, gardent jalousement leurs documents.

Les traces de quinze mille ans...

Les archives de la Guilde ont les défauts de leurs qualités. Si anciennes et si vastes qu'elles contiennent des documents que tout le monde ignore, elles ne livrent leurs secrets qu'après des investigations poussées. Les archivistes du service infos sont des aventuriers au même titre que les agents de terrain. Et parmi eux, seuls quelques virtuoses arrivent, après des enquêtes échevelées, à retrouver toutes les pièces d'un puzzle et à reconstituer avec une exactitude suffisante des événements très anciens ou occultés. Les archives sont séparées en trois grands départements.

Infos et actualités

Lorsque les Megas savent vers quels systèmes ou planètes ils sont envoyés, ils peuvent s'ils en ont le temps se documenter sur leur passé récent. S'il s'agit de mondes technologiques de l'AG, produisant leurs propres émissions, ils auront accès aux dernières infos disponibles. Il est bon de savoir qu'une révolte vient d'éclater dans la ville où l'on va se matérialiser!

S'il s'agit de mondes non AG lointains, la fraîcheur des nouvelles dépendra de l'intérêt que l'AG ou la Guilde des Megas lui portent. Les émissions de notre Terre, par exemple, mettant normalement des centaines d'années à atteindre les antennes de Norjane ou de Pergame IV, un relais triche-radio à été installé aux confins du système solaire afin de faire passer au plus vite ces programmes éducatifs par des voies plus rapides. Vous devez tout de même savoir que le délai est de trois à quatre jours

Pour des mondes de la frange ou des planète NT2 pas spécialement en observation, ces infos seront quasi inexistantes ou vieilles de dizaines ou centaines d'années.

Points de Transit et contacts

Témoins

Les petits tétraèdres témoins qui s'alignent dans les casiers (sous champs de force) des entrailles du Sanctuaire sont l'épine dorsale de la Guilde. A ce titre, ils sont protégés, répertoriés, et leur transport depuis leur case jusqu'à la salle de briefing et retour est fait avec d'innombrables précautions par des petits droïds antigravs spécialisés. surnommés les Nes-

l'AG et les instituts d'archéologie, y amène régulièrement ses concentrés de vie planétaire et peuple ainsi une nouvelle île, une fois celle-ci débarrassée de ses espèces d'origine. Et c'est là que le bât blesse: on a tellement évacué les espèces propres de Palabelondh que celles-ci ne subsistent que sur un nombre d'îles encore touchées de plus en plus restreint. En attendant que, par miracle, des explorateurs découvrent une hypothétique Palabelondh II, des milliers de chercheurs passent leur existence entière sur la planète-zoo. Un métier plus aventureux qu'il n'y paraît aller chercher des spécimens dans des jungles soigneusement gardées à l'état sauvage coûte parfois la vie à un scientifique distrait ou négligent de sa sécurité.

Retrouver un témoin

Retrouver un tétraèdre témoin rapporte au minimum 1 point de mission supplémentaire. C'est le cas même si le témoin était aisé à découvrir. La « prime » peut monter à deux ou trois points de mission lorsque les Megas prennent la peine de repartir en quête du témoin alors qu'il n'est pas à proximité du point de Transit, ou s'ils en retrouvent un suite à une inspection « à tout hasard » alors qu'ils ignorent avoir affaire à un point de Transit « orphelin ».

État des points de Transit

Les points de Transit ont aussi un aspect qui concerne plus directement les agents en mission leur état général, ainsi que leur localisation. Voir à ce propos le paragraphe État des points de Transit dans le chapitre F.6. « En mission »

Objets magiques aux archives

Beaucoup des objets stockés dans les sous-sol du Sanctuaire proviennent de mondes magiques, où ils possédaient divers pouvoirs. L'univers de Norjane n'étant pas magique, ces pouvoirs n'existent pas tant que leurs réceptacles restent sagement sur leur étagère. Ils peuvent toutefois les retrouver si on les ramène dans un monde magique, quel qu'il soit pour certains, ou uniquement dans leur univers D'origine pour d'autres.

Systèmes d'écriture et langues

Deux systèmes d'écriture cohabitent dans l'AG. L'un utilise des lettres comparables à celles de nos alphabets occidentaux, ou plus précisément de l'écriture phonétique. Le second est à base d'icônes, à mi-chemin entre l'égyptien ancien, le chinois et notre ensemble de symboles d'orientation (signalisation dans les lieux publics, panneaux routiers). Le système alphabétique est relativement ergonomique, puisqu'avec quelques dizaines de signes, il permet de figurer la plupart des sons émis par les diverses races plus ou moins humanoïdes de l'AG. Le système d'icônes est plus universel, car il est aussi utilisé couramment par les insectoïdes (qui communiquent entre eux par contacts d'antennes, émissions d'odeurs imperceptibles aux humanoïdes et bruits de craquements, que seuls des traducteurs automatiques haut de gamme arrivent à interpréter). Une seule icône suffit parfois pour indiquer une direction, ou l'activité d'un service. Des phrases simples comprennent en général deux ou trois symboles, comme sur l'astroport: « étrangers/contrôle/vers la droite ». L'intérêt du système alphabétique est qu'il permet d'apprendre à prononcer des mots dans une langue qu'on n'a jamais entendue. Le système symbolique, lui, autorise la communication avec des êtres non humanoïdes, ou bien entre humanoïdes d'origines diverses ignorant la langue de leurs interlocuteurs. Dans la pratique, les Megas en mission rencontreront beaucoup de personnes ne sachant pas lire.

tor. Ne chahutez jamais un Nestor, il possède un paralysant et un étourdisseur électrique pour répondre à une éventuelle agression.

Vous comprendrez qu'il est extrêmement rare qu'un tétraèdre soit confié à des agents qui partent en mission, sauf en cas de force majeure, et je ne vous dis pas l'angoisse des malheureux qui en sont responsables.

De même, un Mega qui vient de créer un point de Transit reviendra immédiatement, s'il le peut, poser les témoins sur Norjane.

Contacts

Sur les planètes où un point de Transit est installé en zone « civilisée », vous savez qu'il est dissimulé dans un profond sous-sol dont l'issue donne en général, pour plus de discrétion, sur la cave d'un bâtiment neutre où notre contact exerce une activité de couverture.

Ce contact est le plus souvent un sympathisant de la guilde (non-Mega, donc), parfois un parent d'un agent actif, ou encore un ancien Mega qui a choisi de rester utile même une fois « retiré ».

Les infos intéressantes sur cet individu peuvent vous être données par le major qui vous confie la mission.

La Guilde tient autant que faire se peut les renseignements sur les contacts à jour: qui ils sont, leur activité, le type d'aide qu'ils peuvent éventuellement apporter. Mais il arrive que, sur des planètes lointaines, un contact qui n'a pas vu passer d'agents depuis des lustres soit obligé de quitter son poste pour une raison de force majeure, il recrute alors lui-même un remplaçant, et envoie un message codé par triche-radio vers Norjane. Selon les raisons qui l'ont forcé à quitter son poste, ce message peut ne jamais partir, ou bien le faire non par triche-radio mais par vaisseau, et arriver plus tard. Le contact n'est donc pas forcément celui qu'on attend, et manque parfois à l'appel depuis des mois. C'est pourquoi vous devez vérifier sur le tableau d'information de la salle de Transit d'arrivée s'il ne vous a pas laissé un mot ou un avertissement.

Archives matérielles

Holovidéos

Quand cela s'avère justifié, notamment pour des missions visant à rapporter des témoignages, les Megas partent avec des caméras tridi. Leurs prises de vue (et de son) les plus intéressantes sont stockées par un département qui s'efforce de les classer et de les visionner pour ajouter éventuellement quelques informations aux renseignements techniques sur la planète concernée. Cette dernière pratique est contestée: souvent utile, elle peut aussi générer des erreurs graves. En effet, l'archiviste n'ayant pas été sur place et ne disposant que de séquences disparates, il peut mal interpréter certaines images, et donner des indications fausses ou opposées à la réalité.

La plupart de ces documents peuvent être consultés par un Mega depuis sa cabine du Sanctuaire, quoiqu'une partie soit « classifiée », c'est-à-dire réservée aux gens dont la mission est en rapport avec l'info demandée, voire soumise à l'autorisation d'un vieux de la Guilde.

Objets très divers (reliques et pièces à conviction)

Occupant des kilomètres de couloirs et de pièces, ce département mêle les salles les plus sophistiquées, où des objets de grande valeur sont conservés en apesanteur et sous des champs de force, aux étagères poussiéreuses perdues au fond de corridors millénaires. Là se morfondent choses inidentifiées, armes et costumes, livres et traités, mécanismes plus ou moins entiers et aussi pièces à conviction, c'est-à-dire objets ou manuscrits prouvant la trahison de tel personnage, la légitimité de tel souverain, la complicité de telle corporation dans telle sombre affaire, tout ce qui pourrait servir un jour.

Un inventaire en a bien été dressé il y a quelque trois mille ans maintenant, non par des humains (la Guilde manquant, on l'a dit, de personnel) mais par de petits robots d'analyse automatique. Inutile de dire que les bases de données regorgent de « petits chiffons de couleur indéterminée » qui peuvent être aussi bien de vrais chiffons oubliés là par les archivistes il y a quatre mille ans que le suaire d'un grand empereur galactique de la première AG. L'atmosphère de ces archives est aussi stérile que possible, et il est nécessaire de porter un respirateur pour s'y rendre. Raison pour laquelle la plupart des archivistes préfèrent y envoyer leur holocamé-

ra-antigrav favorite.

Les « agents de terrain » n'ont en principe pas physiquement accès à ces précieuses collections, mais il est possible à ceux ayant une grande réputation de convaincre un archiviste de les y emmener pour inspecter un objet précis, utile à leur mission.

Suivi des points de Transit

Ah, le manque de personnel...

Bien que les effectifs des Megas aient augmenté ces derniers temps avec l'arrivée des agents originaires de la Terre, l'activité de la Guilde absorbe tout leur temps et toute leur énergie, et il n'est pas rare qu'on leur demande d'écourter leurs rares périodes de vacances. Dans ces conditions, envoyer régulièrement des agents visiter chaque point de Transit pour en vérifier l'état et jeter un coup d'oeil sur l'environnement reste un vœu pieux de l'administration de Norjane. Hormis pour les planètes à « forte activité diplomatique », où nous intervenons souvent, les infos les plus récentes peuvent dater de quelques années à quelques millénaires.

Voici un aperçu des divers cas de figure que vous rencontrerez...

Statut des points de Transit

Planètes vérifiées

Les dieux de l'administration veillent sur vous et vous allez vers un point de Transit « vérifié ». Cela signifie que la dernière visite d'un Mega y remonte à moins de cinq ans. Attention, toutefois, au rapport du Mega en question. Parfois, il s'est contenté d'observer le paysage durant la descente, puis d'opérer un rétroTransfert sans s'être matérialisé. La température extérieure peut alors très bien être passée des 20° de l'inspection précédente à 60° sans qu'il s'en soit rendu compte, ou il peut y avoir une autre surprise du même acabit.

Planètes sans « témoins » mais avec archives

Il existe une grande quantité de points de Transit, surtout parmi les plus anciens, dont on connaît l'existence par les archives de la Guilde, mais pour lesquels on ne dispose d'aucun tétraèdre témoin. Si l'on prévoit que la mission des Megas risque de les amener à proximité de tels « points sans témoin », leur existence et leur position (si on la connaît) sont signalées aux Megas, qui pourront s'en servir pour un éventuel retour. Il n'est malheureusement pas possible de recréer un témoin pour un tétraèdre ainsi orphelin, mais si vous faites usage de celui-ci pour un retour de mission, vous êtes instamment priés de vérifier si par hasard un témoin d'origine ne traînerait pas dans les parages du point de Transit. Retrouver un tel objet est hautement apprécié et comptera pour le calcul de vos points de mission!

Témoins sans archives

Des tétraèdres dénués de toute inscription sont regroupés dans une section du département des points de Transit. Trouver où ils conduisent n'a rien d'évident. Parfois, on vous demandera d'aller en visiter un. Mais une fois sur place, comment savoir où vous êtes ? Si nulle civilisation douée de mémoire ou d'archives n'est là pour vous aider à rassembler des indices, vous saurez que vous êtes arrivé sur une belle planète verdoyante et sauvage, mais... où est-elle dans le vaste espace?

Pour ce genre de mission, il est d'usage de constituer des groupes dont les membres sont tous issus de planètes différentes situées aux quatre coins de l'univers. Si l'un d'eux reconnaît plus ou moins dans le ciel les constellations de son monde, cela permet déjà de se repérer un peu. Mais dans la plupart des cas, trouver des autochtones et enquêter sur leur passé reste le seul moyen de savoir à quelle planète on a affaire.

Planètes « oubliées »

Ni témoins, ni archives ne les mentionnent, mais à l'inverse du cas précédent, vous pourrez y tomber en cours de mission sur des points de Transit inattendus. Depuis des milliers d'années, volontairement ou pour revenir au bercail après un crash sur un monde inconnu, les Megas laissent derrière eux des milliers de points de Transit « sauvages ». Même si vous ne les utilisez pas, notez-en bien les coordonnées. Là aussi, retrouver un témoin est hautement apprécié.

Si vous passez en outre par un tel point de Transit oublié, vous serez le ou les seuls à en avoir mémorisé au passage

l'empreinte psychique. Et donc les agents tout désignés pour retourner explorer la planète en question si cela semble judicieux aux yeux de la Guilde.

Des trous dans les archives

Un archiviste, si bon soit-il ne découvre pas toujours ce qu'il cherche dans les archives de la Guilde. Il peut s'y être mal pris, ou bien l'objet de ses investigations manque réellement à l'appel. Il est bon que vous connaissiez les principales raisons de ces disparitions.

Évaporé

Il ne faut pas taxer l'archiviste d'incompétence ou les robots d'entretien de brise-tout. Malgré les qualités des systèmes de conservation et l'atmosphère stérile certains objets trop anciens finissent par se désagréger sur leur étagère. Aucune impureté ne pouvant passer par les sas des archives, ce sont ces documents et objets détruits qui ont constitué la fine poussière recouvrant les rayonnages des galeries souterraines.

Plus dramatique, d'autres antiquités, entrées aux archives à des époques de moindre surveillance, contenaient leur propre système d'autodestruction, parfois réglé pour les anéantir un millier d'années après leur activation. Inutile de préciser que les objets environnants profitent en général de ces effets néfastes.

Original confié à l'AG

Authentiques originaux, traités signés d'un souverain ancien : les médiates de l'AG ont parfois besoin, pour résoudre un problème diplomatique de grande envergure, de produire des documents dont l'effet sur les foules ou les actuels dirigeants soit déterminant. Or où trouver de telles reliques du passé si elles ne sont pas déjà dans les archives de l'AG ou des systèmes concernés ?

Chez les Megs, le plus souvent.

C'est même une des grandes qualités reconnues aux vieux de la Guilde de suivre à la trace de tels documents, et de savoir choisir le moment où, entièrement oubliés mais pas encore définitivement perdus ou détruits, ils peuvent être subtilisés pour trouver place dans les archives de la Guilde.

De telles missions de récupération, qui doivent être d'une totale discrétion sous peine de soulever de graves problèmes diplomatiques, ne sont confiées qu'à des Megs très sûrs.

Parfois, l'AG, ayant emprunté le document, « oublie » de le rendre à la Guilde. Si ledit document a été remis à son peuple d'origine, les vieux n'y voient aucun problème, mais... reprennent leur surveillance, parfois pour des siècles, jusqu'à ce que l'objet de leur convoitise soit de nouveau perdu parmi d'autres antiquités, chez un marchand ou dans une cave, et risque là encore d'être détruit. Parfois aussi, un médiate hostile à la Guilde préfère garder le document dans les archives de l'AG. Les vieux, qui trouvent que l'AG a trop perdu de choses dans le passé, rongent leur frein jusqu'à ce que l'objet en question soit oublié, ou le médiate parti, et tentent alors de le récupérer. S'il est resté au palais de l'Immediator, les choses s'arrangent en général avec l'aide d'un médiate ami.

Le palais de Pergame IV recèle quelques points de Transit connus seulement d'une poignée de gens. Si en revanche le document est conservé dans la forteresse de Tegem III, les choses se corsent. La Guilde s'est engagée à ne jamais y mettre de points de Transit. Les Megs doivent donc y jouer les Arsène Lupin, en sachant que le lieu est surtout fréquenté par des médiates qui sauront tout de suite s'ils ont été « investis » par des Megs en Transfert, et crieront au scandale. Pour l'instant, sur trois équipes lancées dans de telles quêtes, une seule a réussi sa mission, en partie grâce à la chance. Notons que les deux autres ont vu leur mission action comme un succès du simple fait qu'elles n'avaient absolument pas été repérées lors de leurs tentatives successives et infructueuses.

Censure des vieux

Les vieux de l'AG décident parfois de cacher ou de supprimer un objet classé dans les archives, pour des raisons connues d'eux seuls. Dans de rares cas, ils n'en informent même pas les archivistes, et la chose en question continue d'apparaître dans les banques de données alors que des vieux en personne, ou des Megs ignorent ce qu'ils transportaient, sont allés jusqu'à son lieu de création, seul endroit où l'on pouvait aussi la détruire.

Abus de pouvoir d'un Mega

Les Megs ne sont pas des anges, et parfois, l'un d'eux s'arrange pour rendre une visite aux archives en compagnie d'un archiviste et y subtiliser un objet à l'insu de son guide. Une telle entreprise est rare, car elle suppose tout de même de bien connaître les archives, de n'être repéré ni par l'archiviste, ni par les robots de surveillance-incident, et de désactiver ou brouiller les filtres de détection du sas de sortie.

A la décharge des deux derniers agents pris lors d'une telle tentative, il faut dire qu'ils essayaient de récupérer un livre de magie pour l'un, une arme prohibée prise sur un renégat pour l'autre, dans les deux cas afin de venir en aide à un Mega retiré en difficulté sur son monde de résidence.

Les « News »

Holoreportages

L'information est dans l'AG comme ailleurs le nerf de la guerre, même en temps de paix. Dans les systèmes plus ou moins totalitaires ou certaines théocraties, elle est manipulée par le pouvoir en place et vient renforcer le bourrage de crâne de l'éducation et des associations diverses toutes contrôlées.

Sur la plupart des mondes cependant, l'information mélange les nouvelles réellement intéressantes, le spectacle et les coups de brosse à reluire pour les grosses compagnies commerciales (qui parfois le méritent effectivement). Les gens, selon leur esprit critique, apprennent à lire entre les lignes ou pas... L'accent est beaucoup mis sur les sports, qui à défaut d'être toujours sereins ou fair play, constituent un ciment entre les cultures si diverses de l'Assemblée Galactique.

Seuls les systèmes où les individus sont très motivés ont des informations fiables, dans la mesure où dès qu'un média trahit sa mission, des groupements se créent spontanément pour monter d'autres médias dénonçant le fautif. En règle générale, vous pourrez vous fier aux infos de holotridi pour ce qui est des grands événements, moins pour les petits. Une loi galactique oblige les chaînes appartenant à une compagnie privée à le signaler dans l'image.

Méfiez-vous aussi des systèmes où les médias se font volontiers promoteurs de chasses à l'homme. Vous pourriez en être les cibles si vous vous faites trop remarquer.

La gazette du soir

La télé-tridi n'est pas présente sur toutes les planètes, pour des raisons extrêmement variées. Un obstacle fréquent est un climat très orageux, qui perturbe trop les liaisons radio. Mais il peut aussi s'agir d'une cause culturelle, comme sur Nouvelle-Grâce (Caccio III), le monde des illusions, où l'on fait plus confiance à ce que l'on raconte qu'à ce que l'on voit, ou bien sur Ferg II, où la République de Demopolis ne jure que par les journaux écrits et refuse tout autre média. La planète Yorine, elle, située loin à l'écart des routes galactiques, se contente de la radio, qui correspond à son niveau technologique actuel.

Sur certaines de ces planètes, l'information peut mettre des jours à se répandre dans un pays. Ne l'oubliez pas, cela peut tout à la fois vous servir ou se retourner contre vous !

Les colporteurs

Lorsque vous doutez des informations officielles, ne manquez pas de chercher s'il n'existe pas des circuits parallèles. Des bulletins clandestins peuvent circuler, des orateurs transmettre des nouvelles moins déformées, pour une audience restreinte réunie en un lieu discret. Dans ces deux cas, il vous faudra trouver ces sources de savoir et vous en faire accepter, ou pratiquer quelques Transferts pour gagner du temps. Bien évidemment, ces infos pouvant être aussi déformées, il vous faudra trier tout cela !

Cette incapacité concerne deux types de population. D'une part les habitants de planètes primitives, ou de sociétés de type féodal ou totalitaire, où l'éducation est réservée aux chefs. D'autre part, les planètes de NT5 ou 6, où une partie de la société se contente de vivre mollement dans les distractions de l'holotridi et se sert vocalement des divers droïds de renseignement. Sur ces planètes, les indications écrites sont réduites au strict minimum et surtout destinées aux visiteurs venus d'autres mondes : elles désignent les issues de secours, servent d'enseigne, donnent quelques messages officiels ou publicitaires, que les autochtones ne savent pas déchiffrer (hormis quelques icônes courantes), et qui sont donc doublés de messages, publicités et avertissements vocaux (voir aussi notes sur les langues spatiales p. 38).

Des news de la Terre

Si les planètes « en développement » se compte par centaines, celles qui comme la Terre sont à l'aube de leur conquête de l'espace ne représentent que quelques dizaines de spécimens. Une partie du public de l'AG, notamment parmi les universitaires (écosphes, historiens, psychologues), s'intéresse à ces mondes en effervescence, parfois même à un seul en particulier. Il existe donc des magazines et des émissions sur « les planètes en développement », et sur la Terre en particulier. Ces documents sont en général ramenés et commentés par les rares observateurs de l'AG ayant obtenu l'autorisation de se rendre sur « Sol III ». Si un Mega terrien a l'occasion de visionner de telles émissions, il verra assez vite qu'elles se divisent en deux catégories. Les plus sérieuses, présentant des images récentes, analysant les problèmes de manière intelligente, sont plus spécialement destinées aux étudiants en écosphie, et donc parfois un peu dures à suivre. Notre Mega remarquera d'ailleurs qu'elles sont à l'occasion entachées d'un peu de parti pris : l'observateur de l'AG auteur du reportage est parfois sur Terre depuis longtemps, et bien que persuadé de voir les choses de façon impartiale, il finit par être influencé par l'idéologie et la philosophie du lieu où il réside ou du milieu où il évolue. La seconde catégorie vise surtout les spectateurs de l'AG qui veulent croire qu'ils savent tout sur tout. Simplificatrices à l'extrême, ces émissions ne cherchent qu'à faire passer quelques images assez simples pour être comprises de personnes n'ayant pas envie de réfléchir. Leur but étant en même temps de distraire, la rigueur et la vérocité de l'information y passent après le spectacle. Il est donc possible qu'en vous présentant comme terriens, vous tombiez sur un aubergiste fier d'étaler sa culture, qui commentera avec admiration le courage de Jeanne d'Arc repoussant les chars allemands hors de Paris. A vous de voir, selon la psychologie de votre interlocuteur, s'il vaut mieux corriger son erreur, ou abonder dans son sens pour ne pas le contrarier.

Caméléon environnement polymorphique ou pseudo murs

Chez tous les particuliers un peu aises, dans tous les hôtels deux étoiles de l'AG et dans les cabines du Sanctuaire de Norjane, les murs contiennent un dispositif simulant des matières diverses (pierre, marbre, bois, paille, etc.) et de petits accessoires (tableaux, voilages, colonnes, bas-reliefs, appliques). Des trompe-l'œil font aussi paraître la pièce plus grande ou plus petite, et cette mutation touche même parfois le mobilier. Ce dispositif, surnommé « pseudo-murs » peut également comprendre une « fenêtre » montrant un paysage holotridi en harmonie avec la pièce. Le système offre, à la base, une dizaine de décors choisis par l'acheteur, mais une mémoire annexe permet au visiteur d'y ajouter un environnement qu'il possède en mémoire dans son nanordi ou son droïd personnel.

Citons, parmi les classiques :

- Palais de Kooreed'n-Sa Hayaaltook, ou les mille et une nuits façon Hollywood.
- Cabane en bambou, ambiance de jungle.

- Cellule de moine. Blanche et simple, pour le repos de l'esprit.
- Rêve rose. Satin blanc et rose, voilages transparents, meubles blancs. Le rêve américain.

- Bois baroque. A mi-chemin entre le club anglais et l'intérieur d'hôtel particulier du 18e siècle, avec bois précieux et dorures.

- Boîte noire. En version voilages noirs, ou murs bruts. L'obscurité y règne même en pleine lumière.
- Palais de Pergame. Esthétique vaguement gréco-romaine des salles du Palais de l'Immediator. Pierre blanche rehaussée de peintures et bas-reliefs.

- Monochrome aléatoire. Diverses matières générées par le système de façon aléatoire se succèdent, avec une dominante de couleur choisie au départ.

- Château médiéval. Pierre de taille, tapisseries figuratives, le style médiéval est rassurant pour certains.

Bases d'entraînement

Voici les bases d'entraînement où des recrues terriennes ont le plus de chances de se retrouver.

Ophley IV

La base de Léhogh est située sur une île montagneuse toute en longueur (environ 150 km, sur 25 de large) habitée par des pêcheurs, tous au courant de l'activité de leurs voisins. Le climat est tropical, mais la base, installée à 1.200 m d'altitude, est bâtie au milieu des sapins. Elle est d'ailleurs entièrement en bois, avec 10 bâtiments de deux étages, il s'y trouve cinq points de transit, et six en d'autres endroits de l'île.

Les Megas ont en outre la charge de surveiller l'île, afin d'y empêcher l'installation de truands venus de Mogh (voir « hauts lieux de l'AG »). Ambiance générale : oasis de fraîcheur par rapport au reste de l'île, bon enfant, avec quelques tensions lors d'interventions réelles contre les intrus de Mogh.

F.5 Vous êtes ici (locaux)

Les couloirs de la Guilde

Sweet cabine

Si le personnel du Sanctuaire de Norjane loge surplace dans des appartements, ou dans des villes proches (les péricités), le Mega de terrain y réside dans une cabine similaire à celle d'un bateau c'est-à-dire très exiguë avec couchage, bain, rangements dans le moindre recoin, et juste assez d'espace pour ne pas souffrir de claustrophobie. Ce manque de place n'est pas trop gênant dans la mesure où le Mega ne séjourne là que peu de temps : juste avant ou juste après une mission, ou durant un entraînement ou un apprentissage particulier qu'il suit dans les locaux de la Guilde.

La cabine est pourvue d'un système holovidéo et d'un accès aux divers ordinateurs et banques de données du Sanctuaire (voir plus haut « Archives de la Guilde des Megas »). N'oubliez rien dans votre cabine en la quittant.

R.V à la cafet'

Les aires de détente du Sanctuaire sont multiples Plates-formes-jardins, salles de sports variés et hammams, salles de concert, labyrinthes à discussion philosophique (une spécialité ganymédiennne), etc. Mais, les agents venant de tout l'univers, de petits espaces visant à leur faire retrouver un cadre familier sont disséminés dans tous les quartiers de l'immense bâtiment. Devant l'entrée du département des archives, par exemple, sur une petite place paysagée, une dizaine d'arbres séculaires servent de snack aux Olgrines et à leurs invités. Depuis l'arrivée des Terriens, les cafés et salons de thé se sont multipliés et un excellent restaurant japonais s'est ouvert, tenu par un ancien Mega ayant débuté comme cuisinier au service de l'empereur Mutsu-Hito en 1875.

Il existe à tous les niveaux des salles de repas que vous autres Terriens vous obtenez à nommer « Cafet' ». Les agents en mission ou en entraînement y mangent gratuitement. Les autres établissements sont tenus à titre privé, uniquement par d'anciens Megas ou employés du Sanctuaire. Ils pratiquent des tarifs variables, selon leur notoriété.

De garde sur Terre

Que ce soit sur une Terre parallèle ou sur votre Terre d'origine, vous pouvez y avoir deux statuts différents soit vous êtes en mission longue, auquel cas la Guilde s'arrange pour vous fournir une identité viable, quitte à vous demander de porter des postiches ou des prothèses-empreintes pour ressembler à l'original de votre nouvel état civil, et vous héritez alors du logement de votre couverture. Soit vous êtes en mission brève, incognito, et vous découvrirez les souterrains secrets de nos bases terriennes. Elles n'ont rien de folichon, et vous risquez de regretter votre cabine sur Norjane, ou le confort de votre résidence personnelle. En effet, nos locaux là bas ne sont pas à l'abri d'une inspection d'un quelconque service de contre-espionnage terrien. De ce fait, aucune technologie supérieure à celle de la Terre n'y est utilisée. Pas d'holotridi, pas de lit antigygrav, pas de caméléon-environnement polymorphique ni de synthétiseur de nourriture.

Plonniers

Where no man has gone before

L'exploration est une aventure qui vous séduira peut-être. Lorsqu'une sonde galactique repère un monde susceptible d'être habitable ou terraformable non répertorié, l'AG organise en général une expédition de repérage analyse précolonisation.

Ces planètes se trouvant dans des régions très éloignées de l'univers, bien au-delà de ce qu'on surnomme la Frange, le voyage est fort long. Nulle balise n'en donne le chemin, et même si les pilotes empruntent la dimension triche-lumière, ils avancent en espace inconnu et doivent procéder par sauts multiples, de plus en plus courts, entrecoupés de phases de repérage, puis terminer l'approche du système en vitesse subluminaire.

Une telle expédition représente donc des mois de voyage. D'autre part, les vaisseaux d'exploration, de taille moyenne, ne peuvent emmener beaucoup de matériel, et notamment pas de triche-radio suffisamment performante pour qu'on puisse communiquer avec l'AG. On considère en effet qu'il est préférable d'embarquer le matériel nécessaire à la construction d'une base et à l'exploitation des matières premières locales, à partir desquelles la « chaîne de synthèse » fabriquera les composants et objets nécessaires les plus adaptés : droïds spécialisés, triche-radio, véhicules, nouveaux bâtiments.

Cette deuxième phase prenant aussi du temps et l'AG désirant savoir ce qu'il advient des précieux écosophes et ingénieurs envoyés sur place, elle a passé un accord avec la Guilde des Megas. Deux ou trois agents de haut niveau partent avec l'expédition (parfois un seul). Dès leur arrivée, sauf problème immédiat, le plus expérimenté d'entre eux, avec l'aide de ses équipiers, commence l'activation d'un tétraèdre de Transit (emmené dans ses bagages), en s'installant sous une tente isolante. Lorsqu'il a terminé l'activation, le Mega sort en général de sa transe pour s'apercevoir que dans l'intervalle, la base s'est construite autour de lui ! Ainsi, au bout de quelques jours, un Mega peut se transiter vers Norjane pour y ramener les tétraèdres témoins puis vers un point de Transit du Palais de l'Immediator, sur Pergame IV, pour signaler un problème, le besoin d'une pièce particulière, ou tout simplement annoncer la bonne marche des opérations, les résultats des premières observations et demander des consignes.

Bref, un travail de base de Messenger Galactique!

Les mauvaises surprises pouvant se manifester à plus ou moins brève échéance, un Mega au moins reste plusieurs semaines avec l'équipe de pionniers. Il participe alors aux opérations scientifiques ou techniques, selon sa spécialisation.

... et localatres

La base de base

La base standard de l'AG est fabriquée par un robot bâtisseur largué du vaisseau, à partir des matières premières emmenées par l'expédition. Il s'agit d'un bâtiment hexagonal bas, de deux niveaux. Si le sol le permet, le niveau inférieur est enterré. L'entrée se fait par le niveau supérieur, par une rampe ou un escalier s'il se trouve en hauteur.

Les pièces de base sont :

- Le hangar à véhicules (haut) et l'atelier (bas)
- Le labo d'analyses (haut) et le labo de recherche (bas)
- La salle commune (haut) et les cabines de couchage et sanitaires (bas)
- La salle des télécommunications (haut) et celle du Point de Transit (bas)
- La réserve de vivres et les systèmes de régénération d'air et d'eau, et un mini-jardin hydroponique (haut et bas),
- Une salle vide, adaptable aux divers besoins éventuels.

Les pièces communiquent entre elles et avec un hall central par des sas. Seul le hangar à véhicules et éventuellement la salle polyvalente donnent sur l'extérieur par des sas blindés. Les bâtiments annexes sont ajoutés ensuite, selon les besoins des pionniers

Réception au Tigre Allé

Pavillon des réceptions officielles

Castor V a connu son heure de gloire au début de la seconde AG, ce qui remonte tout de même à environ huit mille ans. Il faut dire que sa zone habitable, limitée à quelques montagnes verdoyantes dominant des déserts de dunes, ne pouvait accueillir beaucoup de monde. Aujourd'hui à demi oubliée, cette planète abrite les résidences personnelles de cinq des « vieux » de la Guilde et le millénaire « Pavillon du Tigre Ailé » vaste palais de réception conçu par un agent Mega doublé d'un architecte inspiré. Bâti sur deux niveaux parfois séparés par un demi étage, tout en mezzanines et en loggias, il permet au visiteur de voir loin dans toutes les directions les hôtes qui y déambulent, de se pencher vers les artistes qui s'exhibent au rez-de-chaussée, de dominer l'holomaquette-tridri d'une ville ou d'une région dont on débat, de suivre sans gêne (et sans sonorisation) un orateur se tenant plus haut, etc.

Fait de bois peint de verre et de papier, le Pavillon n'est que formes simples et harmonieuses afin de mettre les invités dans les meilleures dispositions possibles, ce que vise également la présence d'animaux merveilleux et non agressifs qui errent dans son parc. Castor V avait à la base une flore abondante, mais une faune limitée à quelques variétés d'in-

pour ne pas être en reste, le vieux responsable de l'entrevue avait dû mobiliser tout autant de membres de la Guilde: agents administratifs, Megas trainant dans les couloirs du Sanctuaire... L'événement remonte à vingt ans maintenant, mais vous pouvez demander autour de vous qui a assisté à la visite du Thogol de Sartrank et vous verrez tous les anciens ressortir avec nostalgie des images d'eux-mêmes, méconnaissables dans les costumes délirants créés pour chacun à cette occasion.

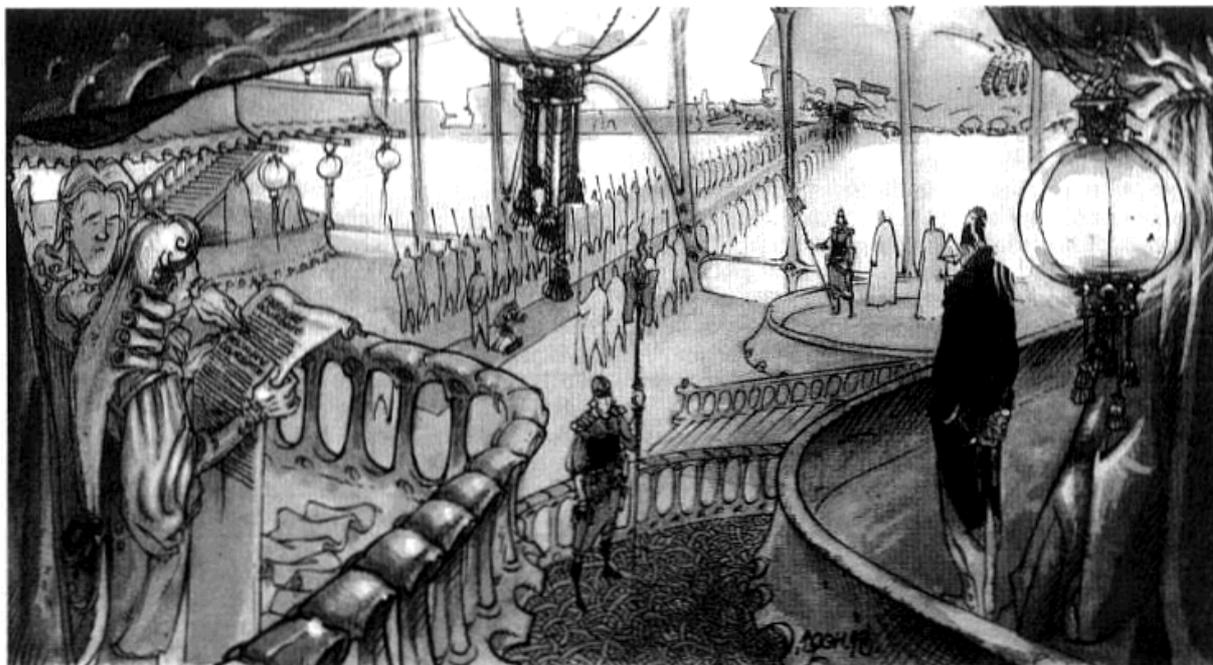
Ma base numéro 1

Base d'entraînement

Les locaux des écoles de spécialisation Megas peuvent ressembler à n'importe quoi: durant une période, il y a un siècle, celle des rangers a été un village de peaux de bêtes tendues sur des troncs de bouleau. L'instructeur se nommait d'ailleurs Ours des Lacs.

Mais avant la spécialisation, les nouvelles recrues reçoivent leur entraînement de base dans des centres qui gardent une forte coloration « armée », surtout due à la présence des salles de tir. Même si les bâtiments sont en bois disséminés dans des parcs agréables, leur proximité et l'ergonomie de leur agencement répondent à un souci d'efficacité militaire. Ce n'est pas la FRAG, mais au mieux un genre de colonie de vacances. Pas de dortoirs, mais des chambres de trois ou quatre.

Les constructions de ces bases ne sont que rarement repeintes ou refaites. Arriver dans des locaux où l'on sent le passage de générations de Megas est rassurant pour la plupart des nouveaux arrivants.



sectes rampant. Les bêtes visibles descendent donc toutes des staminées qui y ont été acclimatés pour le plaisir des yeux et de l'esprit.

S'il vous est donné d'assister à une discussion importante entre des vieux de la Guilde et de hauts dignitaires de l'AG, ce sera probablement en ce lieu. Des responsables du protocole y régleront tous les déplacements des invités de l'AG et de leur escorte. S'il est malséant de s'asseoir, on se retrouvera dans une salle sans sièges. S'il est diplomatique que les Megas ne donnent pas l'air de dominer leurs hôtes, ceux-ci arriveront par un accès situé un demi-étage au-dessus d'eux. S'il vaut mieux que Megas et invités ne soient pas sous le même toit, il leur sera possible de dialoguer depuis deux balcons couverts situés face à face, à peine séparés de deux ou trois mètres.

Il est difficile de se faire une idée du gigantisme du Pavillon fragmenté en centaines de pièces imbriquées. Mais sachez que vous rendre d'une de ses extrémités à l'autre peut prendre jusqu'à trois heures de marche!

C'est nécessaire: il est arrivé que le souverain d'un système de l'AG y vienne avec mille cinq cents personnes de sa suite et cinq cents guerriers comme gardes du corps. Et cette fois,

Ce guide s'adressant à des Megas en service, je peux maintenant vous révéler que certains de vos équipiers de chambre étaient en fait des taupes, chargées de sonder la personnalité de chacun. Il n'est pas question de donner un entraînement Mega complet à des individus foncièrement misanthropes au dangereux!

La plupart des Megas associent leur séjour dans leur première base et leur découverte des milliers de monde de l'AG, ainsi que leur possibilités personnelles. Et ils en retirent une nostalgie qui les suit tout au long de leur carrière.

Terrasse du Sanctuaire avec vue

Coup d'oeil panoramique

Le Sanctuaire de la Guilde culmine à 1600m d'altitude, sa base étant à hauteur du Plateau des Kosh, à 400m d'altitude, et sa pointe inférieure à -800m, soit également 1200 m du niveau du sol du plateau. Sa construction a duré plusieurs dizaines d'années et ses structures internes s'en ressentent. Comme pour une cathédrale les plans en ont parfois été changés durant son édification, et la raison d'être de certains de ses éléments d'architecture apparaît aujourd'hui

Canibus II

Loin de Garanix, dans une zone isolée et sauvage de Canibus II, la base des Marais Safran a réinvesti les locaux abandonnés d'une mission scientifique. Dans un décor semblable à la Floride, et tout aussi infesté d'insectes, un bâtiment unique émerge de la mangrove, semblable à la tourelle torturée d'un porte-avions. Les bras de rivières environnants regorgent de créatures amphibies redoutables. Trois points de Transit seulement sur la base, mais huit sur le reste de la planète, semblable à la Terre, et semée de ruines anciennes reconquises par la végétation et la faune.

Ambiance assez militaire et climat stressant pour les humains qui convient bien mieux aux Ganymédiens, majoritaires.

Romus & Remulus VI

La quatrième planète orbitant autour de ces étoiles jumelles se nomme depuis des millénaires Novaroma. Ses premiers habitants ont été des Romains lâchés là après avoir été kidnappés (illégalement) sur Terre vers -80 de notre ère par des

« contrebandiers », sur ordre de Phogèze-II, empereur d'un monde de NT 1 (Baolor II) aux vues expansionnistes qui voulait les intégrer discrètement à ses propres armées. L'affaire a été éventée alors que les Romains se trouvaient encore à l'entraînement sur ce monde anonyme, attendant d'être expédiés sur Baolor. Comme il n'était peuplé que d'animaux sauvages, et qu'il n'était pas question de ramener les malheureux sur Terre, on les a laissés là. Les Romains (auxquels se mêlaient des Grecs, des Abyssins noirs et quelques individus indéterminés) ont pensé avoir été le jouet des dieux. Ils ont bâti Novaroma, puis d'autres villes et républiques au cours des siècles, et occupent aujourd'hui toutes les côtes d'un continent semblable à l'Australie. La base Mega, Calara, est située sur un autre continent totalement sauvage, équivalent à notre Afrique. C'est un vaste village de bâtiments en pierre et bois accoté à un rocher façon pain de sucre, à la lisière de la jungle et face à une vaste baie. L'ambiance y est plus sportive que dans les autres bases, avec un plus grand esprit d'équipe. Les Terriens y sont minoritaires, perdus au milieu d'une majorité de talsanites divers, et de beaucoup de Norjanien. Les Megas qui y reçoivent l'entraînement de base puis choisissent une spécialisation de patrouilleur ne sont pas dépayés puisqu'ils sont envoyés à Calara 2, à vingt kilomètres de là. Une fois au point, ils vont parfaire leur entraînement en s'intégrant pour quelque temps à la vie novaromienne, participant à l'activité politique intense et parfois aux guerres qui agitent les diverses républiques et empires. C'est un des rares cas où les Megas apportent leur soutien à un camp précis, celui de la république d'Oceania, plus petite que les autres, mais qui sert à équilibrer les pouvoirs.

Les troquets du coln

Un peu d'air

Les Megas qui passent beaucoup de temps en entraînement finissent par se sentir oppressés dans leur cabine et vont régulièrement faire un tour, soit à Kal-Kas, pour s'y changer les idées en regardant défilier une foule hétéroclite, soit à Kal Tinpae, pour justement fuir cette foule de touristes de passage et plutôt retrouver des amis kal-tinpaeens, histoire de faire une partie d'arranka ou de billard (récemment introduit).

Rencontres avec d'anciens Megas (missions officieuses)

C'est aussi dans ces deux villes que les anciens Megas retirés qui ont besoin de l'aide ou de l'avis d'agents en service viennent recruter ou rencontrer leurs collègues (sauf lorsque les commanditaires préfèrent observer un moment ceux à qui ils veulent confier une mission, auquel cas ils choisissent plutôt leurs recrues sur les planètes de villégiature, où quelques jours d'examen leur permettent d'en juger la personnalité).

Une ville sans Megas!

Ou presque...

Sur As-Shufoor existe une ville étrange, Semine-la-morte. Cette ancienne cité royale, couverte de palais et de jardins, était en ruine depuis des millénaires. Puis est survenue la terrible éruption du volcan She-Ando, voici deux siècles, qui a transformé six petites vallées situées à cent kilomètres de là en déserts de lave. Les rescapés ont alors investi les murs de l'antique Semine. Seuls les bâtiments les mieux conservés ont été réaménagés et des villages se sont ainsi créés, îlots de confort au milieu des gravats irrécupérables. Les habitants vivent de petites cultures, soigneusement entretenues au pied de statues millénaires érodées et de la chasse des centaines de races animales qui peuplent les ruines. Leurs auberges, réputées, attirent des visiteurs de toute la planète, surtout des marginaux et des artistes. Il faut environ trois heures pour faire le trajet depuis le Sanctuaire avec un convertible T/M/A de type Tsukudarii. On se rend surtout à Semine pour trouver un moment de solitude. Aussi, une coutume veut que les Megas qui s'y rencontrent fassent mine de ne pas se reconnaître et s'ignorent sauf en cas de pépin.

mystérieuse. Si le bas de l'édifice est quasiment lisse sur deux cents mètres, le reste des parois est constellé de baies vitrées de tailles diverses et même percé de terrasses à ciel ouvert, soit faites «en creux» dans la forme tétraédrique, soit placées en encorbellement au dessus du vide.

Ces espaces de détente mêlent l'agrément de jardins de divers styles et la présence massive quoiqu'habilement dissimulée des batteries de défense et des générateurs d'écrans, muets depuis des siècles, qui protègent le Sanctuaire.

De ces terrasses, le regard court à perte de vue sur le haut plateau des Kosh, du nom d'une tribu de guerriers basée là voici 15 000 ans, qui pillait de manière très égale et à tour de rôle les royaumes environnants. D'immenses statues usées marquent encore les cinq accès au plateau.

Au nord de l'actuel Sanctuaire, les ruines de l'ancien siège de la Guilde se dissimulent dans une petite forêt fille des jardins de l'époque retournés à l'état sauvage et surnommées « Bois aux Mousses ». Les bâtiments eux-mêmes, construits avec la même pierre que le palais de l'Immédiator, ont bien résisté au temps. Bien que couverts de lichens et de lierres ces vestiges conservent une aura impressionnante et les vieux y vont parfois pour réfléchir au milieu des fantômes de la Guilde.

A l'est, l'astroport, distant de dix kilomètres accueille les astronefs de toutes tailles capables de se poser. Surnommé « le Nid de mouches », c'est une véritable petite ville, envahie d'une nuée de navettes et de barges.

Enfin, à l'ouest, une autre ruine est, elle à demi oublié et abandonnée aux herbes: celle de l'ancien astroport, victime dans un lointain passé d'une attaque dont les traces subsistent sous la forme de profondes crevasses et de mini montagnes laissées par les armes des assaillants.

Le Sanctuaire et les périlctés

Des voisins partagés

Les cinq villes les plus proches du Sanctuaire se dressent à cinq cents kilomètres minimum de la base Mega, au pied du Plateau de Kosh, le long des larges rivières qui en descendent...

Elles ont longtemps recelé des points de Transit, mais depuis l'apparition des renégats, et pour ne pas avoir d'histoires avec leurs autorités, la guilde a détruit ces tétraèdres. Il faut donc s'y rendre avec un véhicule personnel ou une navette de la Guilde.

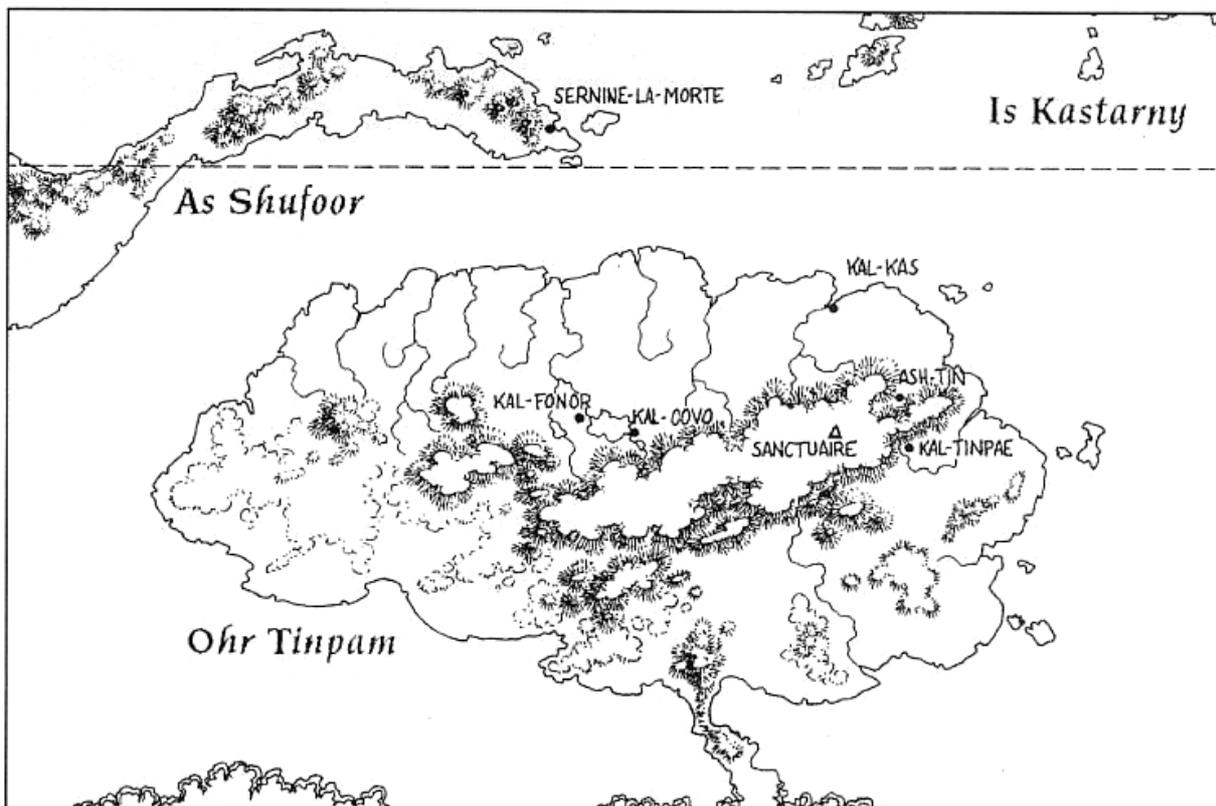
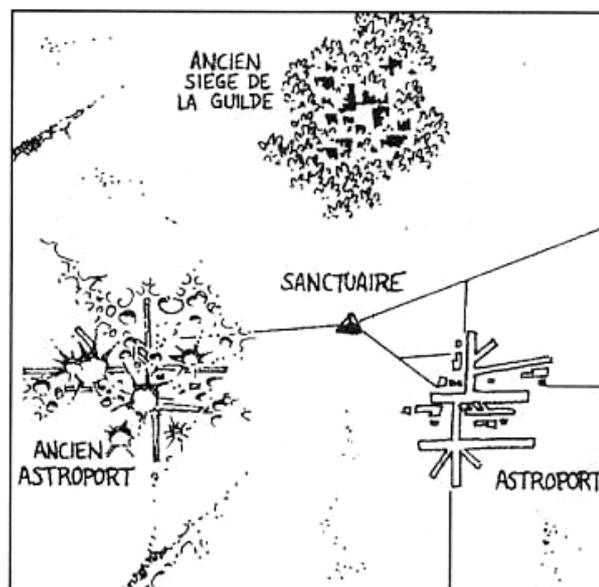
A l'est se trouvent Kal-Tinpae et Ash-Tin, deux villes de petite industrie, qui fournissent une petite partie des objets usuels consommés par le Sanctuaire.

A l'ouest, Kal-Oovo et Kal-Fonor, avec leurs édifices millénaires, somnolent sur les rives du lac Silladoa.

Enfin, sur la côte nord du continent d'Ohr Tinpam, la très touristique cité de Kal-Kas échange ses visiteurs avec ceux des îles Is-Kastarny dans un incessant ballet de voiliers des premiers millénaires, scrupuleusement reconstitués.

Kal-Tinpae et Ash-Tin vivent très bien la proximité de la base des Megas, qui les fait en partie vivre Kal-Oovo et Kal-Fonor ignorent superbement la présence du Q.G. de la Guilde. L'attaque qui a rayé de la carte l'ancien astroport des Megas a fait aussi des victimes et détruits des quartiers entiers, suite à la chute de trois des astronefs agresseurs, descendus par les canons du Sanctuaire. Dans plus de la moitié des commerces de ces villes, une personne en provenance du Sanctuaire (c'est-à-dire tout non-norjannien) sera mal servie, ou après les autres.

Seule cité un peu active du continent, Kal-Kas est totalement neutre à l'égard des Megas, qui sont nombreux à s'y rendre pour rencontrer du monde. Car alors que l'astroport du Sanctuaire est réservé au trafic de la Guilde, celui de Kal-Kas accueille des milliers de touristes. C'est le rendez-vous idéal pour un Mega qui reçoit la visite d'un ami non-Mega, et nombre de messagers galactiques y possèdent un petit appartement dans le centre, ou une villa dans la banlieue côtière, ou encore sur l'une des centaines d'îles d'Is-Kastarny.



Les bases de la Garde Galactique

La Garde Galactique, force armée régulière de l'AG est composée d'unités permanentes et d'autres qui appartiennent à l'armée de tel ou tel système et viennent se joindre aux troupes régulières sur demande de l'AG.

Si ces unités irrégulières suivent, pour bâtir leurs bases, les traditions de leurs systèmes respectifs, la Garde régulière possède sa philosophie quant à l'agencement des siennes.

Les deux tendances principales dépendent du degré de danger potentiel de la zone concernée.

Base orbitale

Les anneaux de la Garde

Dans les zones où la probabilité d'agression est faible les bases sont de vastes stations orbitales, en forme d'anneau, tournant autour d'un axe regroupant les halls d'accostage, les garages et les ateliers de réparation en apesanteur.

Une bonne centaine de petits appareils, barges, chasseurs et intercepteurs, trouvent place à l'intérieur tandis que les vaisseaux lourds, appareils d'assaut ou croiseurs, stationnent de façon savamment aléatoire à distance respectueuse de l'ensemble.

Le système Trace

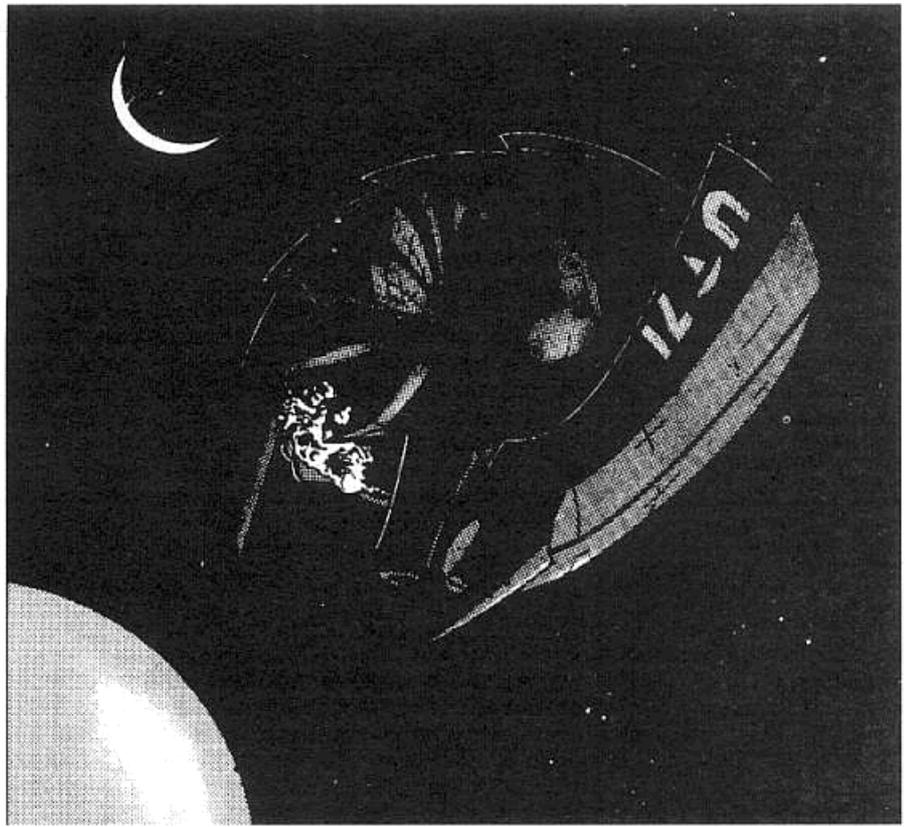
Chaque base est pourvue d'un système «Trace»: l'ordinateur de bord prend à l'entrée de tout individu, du plus humble au plus gradé, une empreinte de ses caractéristiques mesurables: silhouette, physionomie, taille et poids, température, voix, etc. Par la suite, les portes s'ouvrent automatiquement devant chacun, à moins que le visiteur ne dispose pas de l'accréditation adéquate pour le lieu où il désire se rendre. Une voix ferme lui annonce alors « Accès non autorisé à Mr X ». Si cela vous arrive, vous n'avez plus qu'à chercher une autorité qui change votre accréditation. Le système Trace signale aux équipes de surveillance les personnes qui cherchent plusieurs fois à pénétrer dans des zones leur étant interdites, mais aussi toute personne dont l'état physique se modifie (malaise, élévation anormale de température). Toute source d'énergie (arme à rayon, chargeur, droid) est également « tracée ».

Enfin, les numéros des armes à rayon sont détectés et vérifiés. Si vous avez à intervenir dans une base orbitale de la Garde vous serez quasiment obligés de le faire en Transfert et encore vous faudra-t-il choisir stratégiquement vos hôtes! Pour échapper au système Trace, vous pourrez vous réfugier dans les inter-structures juste sous la coque. Le système Trace PEUT y être activé, mais il ne l'est qu'en cas d'alerte. Il y règne une température proche de 4°C et des zones importantes sont plongées dans l'obscurité totale.

Aménagement

En ce qui concerne l'aménagement intérieur, chaque niveau (il y en a de cinq à vingt, selon la taille de la base) est desservi par un couloir central et deux latéraux tous pourvus de tapis roulants. Dans les parties les plus larges, des corridors perpendiculaires desservent les locaux éloignés du centre.

Rappelez-vous que dans les stations en anneau, la gravité est recrée par la force centrifuge due à la rotation. Le « haut » est donc toujours du côté de l'axe central et la gravité diminue quand on s'en rapproche, pour s'annuler quasiment dans les ateliers du centre. Cette technique est courante car la gravité persiste même si toutes les sources d'énergie sont coupées, tant que l'anneau continue de tourner sur sa lancée. Une base même très endommagée peut ainsi continuer à fonctionner et donc à se défendre.



Base à terre

Un symbole de l'AG

Les bases à terre sont en général de moindre intérêt stratégique que les bases orbitales. Elles répondent à deux objectifs: l'entraînement au sol des troupes et le besoin de faire « acte de présence » sur certaines planètes très oubliées de l'autorité dès qu'elles n'en voient plus les croque-mitaines. A l'inverse, des peuples au caractère martial sont honorés et fiers d'avoir « leur » base de la Garde Galactique.

Pour ces raisons, les bases à terre ont des aspects et des architectures variables, en général dans le goût des forteresses locales.

Les systèmes Trace existent dans toutes, mais il n'est pas toujours activé, la puissance de l'ordinateur étant parfois réquisitionnée pour d'autres tâches comme le calcul de l'énergie nécessaire au saut triche-lumière de toute une armada de vaisseaux ou encore à la création de nouveaux astronefs sur certaines bases-usines.

Les bases de la FRAG

Base permanente

La FRAG car une force armée d'intervention. Sa force réside à la fois dans sa puissance de feu, sa rapidité d'action et pour une bonne mesure dans sa réputation. Elle n'a que peu de bases permanentes. Comme pour la Garde, l'entraînement des troupes et la nécessité d'impressionner les foules font qu'elle conserve des bases au sol. Encore que les bases d'entraînement soient archi-sécrites. Ne montrez JAMAIS que vous en connaissez l'aspect, cela vous rendrait immédiatement suspects d'être soit des comploteurs contre l'AG, soit des déserteurs de la FRAG. La Guilde ne pourrait alors plus rien pour vous et nierait avoir eu connaissance de vos agissements!

Toutefois- au cas où - vous devez savoir à quoi ressemblent ces bases. Elles sont situées sur des planètes très inhospitalières, le plus souvent sans atmosphère respirable, ou aux gaz très corrosifs. Des bâtiments bas, simples boîtes parallélépipédiques, y entourent un immense hangar qui peut me-

Effectifs d'une base orbitale de la Garde

5.000 à 8.000 personnes, dont:

- 200 à 300 pilotes et autres navigants
- 1.500 hommes de troupe et officiers
- 500 canonnières
- 3.000 à 5.000 personnes pour la logistique.

Effectifs d'une base à terre de la Garde

2.000 à 3.000 personnes, dont:

- 100 pilotes et navigants, pour 20 à 30 appareils de chasse ou de reconnaissance
- 500 hommes de troupe et officiers
- 200 hommes aux équipements de défense
- 1.000 à 2.000 personnes pour la logistique.
- plus 1.000 à 3.000 hommes de troupe en stage sur les bases d'entraînement.

Effectifs d'un croiseur lourd de la FRAG

Environ 270 appareils et 25.000 personnes, soit:

- 100 barges de débarquement
- 20 appareils de reconnaissance et d'appui (capacité 300 passagers ou environ 20 t de fret)
- 150 chasseurs
- 1.000 pilotes et autres navigants
- 1.000 personnes à la manœuvre du croiseur
- 10.000 hommes des troupes d'assaut
- 2.000 hommes de soutien pour les troupes d'assaut (scouts, transmissions, etc.)
- 2.000 hommes de logistique pour les troupes d'assaut (débarquées après pacification).
- 2.500 hommes des troupes du Génie (construction d'édifices, de bases temporaires, de ponts, réparation des bases détruites, etc.)
- 7.000 hommes d'équipage (services, machinistes, pompiers, médecins, cuisiniers, peintres, habillement etc.) secondés de quelques milliers de droids de divers gabarits.

Base de veille

Lors d'interventions ponctuelles brèves sur de petites colonies, les effectifs peuvent être inférieurs à ceux indiqués ici, à cause notamment de l'absence des troupes du Génie et des équipes de maintenance.

Si des centaines de droïds circulent à l'intérieur de la base, on n'en voit quasiment aucun à l'extérieur. Les raisons invoquées sont d'ordre psychologique: les petits droïds sont souvent serviables et inoffensifs, et nuisent à l'image implacable de la FRAG. Il semblerait surtout que, parfois, les robots utilisés ne répondent pas au trois lois de la robotique. Cette entorse n'est normalement autorisée que pour les robots de combat, mais plusieurs témoignages indiquent clairement que des droïds standard de la FRAG ont déjà servis de tueurs. Ce qui signifie pour tout Mega prudent qu'il faut considérer chaque droïd de la FRAG comme un assassin en puissance.

Effectifs d'une base de veille de la FRAG

En général, la base de veille conserve un tiers des effectifs débarqués. C'est-à-dire, par vaisseau mis en oeuvre:

- 300 navigants pour 50 chasseurs et 30 barges
- 3.000 hommes de troupe
- 600 hommes pour la logistique
- 600 hommes de maintenance pour les armements de la base
- 800 hommes du génie
- 2.000 hommes pour le fonctionnement de la base.



Des majors dans le bain

(parle major Miguel Alguente)

« - Vous ne pouvez pas y aller vous-même ! Qui va suivre la mission ? Qui analysera les nouvelles ramenées par les Megs de l'équipe en cours d'opération ? Le vieux semblait choqué par mon intention de me rendre sur le lieu de l'action. Mais j'avais des arguments: - Si vous me demandez d'organiser cette mission, c'est que je connais bien la planète concernée, et certains de ses souverains m'appellent Sire Miguel, et même une certaine souveraine « cher Miguel ». Or tout va dépendre de notre rapidité. Je gagnerai du temps en étant sur place en personne. De plus, je ne pars pas avec mon équipe de Megs, mais en parallèle. En ce qui concerne la permanence ici, au Sanctuaire, je vais prier le major De la Fuente de s'en occuper, à charge de revanche. Et pour être franc, je compte demander au major Alvarez de m'accompagner, et envoyer sur place non pas une, mais deux équipes de Megs, avec chacune une mission précise dont dépendra le succès de ce que j'entreprends.

surer jusqu'à mille mètres de haut, sur plusieurs kilomètres de long et de large. Il recèle principalement un terrain d'entraînement synthétique qui n'a rien de virtuel: des générateurs et des machines à effet chrono compresseur peuvent en faire, du jour au lendemain, un steppe aride, une jungle inextricable, une vill., en principe habitées de droïds multi-formes, mais... C'est là une vérité contre laquelle nous ne pouvons pas grand-chose: des clones animaux mais parfois aussi humains sont créés, vieillissent en quelques heures, vaguement instruits en haut fréquence et lâchés dans ce décor pour mourir un instant plus tard sous les lasers des troupes de la FRAG.

Il nous est difficile d'aller enquêter dans ces bases, car les recrues reçoivent un conditionnement et des mots de passes hypno-implantés avant de s'y rendre, et un Mega en Transfert à peu de chances de ne pas être repéré. Quant à un espion, sur une base d'entraînement, il n'a pas le droit à un jugement: dès qu'un officier l'a déclaré espion, tout homme ou droïd présent doit immédiatement le tuer. Il n'y a bien sûr pas de point de Transit sur ces planètes et nous ne les connaissons même pas toutes. Je ne vous souhaite pas d'avoir à y aller un jour.

Base de crise

Toujours en alerte, la FRAG est prête à intervenir partout.

• Une « cellule » de la FRAG est composée de dix à cinquante croiseurs, accompagnés de vedettes d'appui tactique. Tous les croiseurs sont à même de larguer sur un monde une centaine de vaisseaux d'assaut planétaire, munis de tourelles lasers et paralysants, et capables de débarquer chacune mille hommes de troupe, ou plusieurs dizaines de véhicules terrestres antigrav.

Selon le type d'intervention, la FRAG envoie un seul vaisseau, une cellule, ou des dizaines de cellules...

• La « base de crise » de la FRAG est donc constituée d'une ou plusieurs cellules, réunies dès que l'AG considère qu'un système devient dangereux ou qu'une crise menace d'éclater. L'armada ainsi composée croise lentement dans la zone la moins fréquentée se trouvant à portée de saut triche lumière du système visé, prête à intervenir. Il n'est pas rare, s'il y a un pirate malchanceux, que la flotte le gobe au passage comme un vulgaire moucheron.

Une verrue sur le front

La base de veille est « l'oeil de l'AC » que laisse la FRAG après une intervention, ou tant que la situation reste problématique. A l'inverse de la Garde, qui s'installe alors derrière des fortifications correspondant au pays « pacifié », la FRAG se retranche dans des installations d'une laideur telle qu'elle fait l'unanimité contre elle parmi les peuples du cosmos. Casemates de métal hérissées de protubérances, antennes de toutes formes aussi agressives que possible, murailles aveugles gris sale percées de canons à plasma, essaims de sondes et de ballons encombrant le ciel de la base et les terrains environnants, la FRAG prend même soin de laisser derrière elle des traces de son passage difficiles à effacer.

Cela dit, si vous avez l'occasion d'entrer dans une telle base, vous verrez que l'intérieur en est très différent. Autour du poste de commandement, installé au centre, rayonnent les divers quartiers. Casemates des troupes, intendance, armement, piste d'atterrissage des navettes et des engins aériens, parkings des véhicules terrestres, département des sondes et détecteurs, centre d'énergie, bref tout ce qui n'est pas le terrain d'entraînement est d'une propreté impressionnante. Entre les bâtiments, le sol est couvert d'un revêtement lisse gris clair, peint de diverses indications techniques. Les différents droïds, y compris les petits robots ménagers, peuvent s'y déplacer sans encombre.

Chaque construction ne possède qu'une unique entrée, protégée par un sas équipé du système Trace décrit plus haut. Et les patrouilles sont fréquentes, moins par crainte d'éventuels intrus que pour surveiller les troupes et maintenir la pression



psychologique qui règle la vie des soldats de la FRAG. Je vous déconseille il y passer vos vacances.

F6. Vie des Megs

Les gens

Le stage d'entraînement vous donne un bref aperçu des divers personnels de la Guilde et du Sanctuaire. Mais les témoignages personnels qui suivent vous feront mieux toucher du doigt quelques aspects de la vie de tous les jours d'un Messenger Galactique.

J'ai assisté à un conseil des vieux et vétérans

(par Selina Al-mahdi)

« L'équipe était rentrée huit jours plus tôt en me déclarant morte. Quand je me suis matérialisée en salle de Transit, mes mains n'arrivaient plus à s'ouvrir pour lâcher l'Orbe de Kahnthal, ni mes lèvres pour laisser passer un seul son. Deux minutes après, comme on me mettait en médibloc, j'ai entrevu le major Fuzatsu, accompagné d'un vieux bon-



homme en robe de chambre mitée A mon réveil, ils étaient encore là. J'ai pu ouvrir les mains pour tendre l'orbe au major mais le vieillard m'a dit doucement de la garder et de le suivre. Je me sentais mieux physiquement, mais j'aurais préféré changer de vêtements. Enfin...

Ce n'est qu'en voyant le puits antigrav nous mener au-delà du niveau 300 que j'ai réalisé. Ce type n'était pas un vieux bonhomme, mais un vieux tout court. Il parla sans cesser de sourire:



- Vous avez marché huit jours dans le désert, sans eau ni nourriture?

- Il me restait une ration. J'ai tenu trois jours avant de la prendre. Quand j'étais petite, j'ai dû fuir mon village, attaqué par des parachutistes. J'ai appris à marcher seule dans le désert...

Nous avons traversé deux corridors, hauts de plafond et coupé la route à une patrouille de vigilants, qui a stoppé net pour nous laisser le passage. Puis le vieux m'a annoncé.

- Je me nomme Kanazawa. Et vous mademoiselle Selina, vous me retirez une sacrée épine du pied!

Nous sommes entrés dans une salle semblable à l'intérieur d'un temple. Le plafond se perdait dans l'obscurité, la seule lumière venant de la scène holo tridi qu'entourait une assistance composée de vieux et d'agents qu'il m'a semblé reconnaître.

L'un de cas Megas s'est retourné vers nous:

- Ça se confirme, maître Kanezawa. L'attaque est imminente. Les rebelles en ont assez de tergiverser, ils vont agir. Nous sommes dans l'impasse. L'empereur Gyddo ne peut revenir sur sa parole sous peine de voir son gendre Kayyno le poignarder et prendre le pouvoir, alors les révoltés, eux, ne peuvent se disperser sans craindre des représailles terribles; et immédiates. Nous ne pouvons rien faire sans...

Il s'est interrompu en voyant l'orbe que je tenais toujours.

- L'orbe ! Vous l'avez ! Vite ! En salle de Transit. Il nous faut encore arriver là-bas par la ville basse, traverser toutes les ligues rebelles et entrer dans la forteresse !

Une voix cassée s'est élevée du fond de la salle, perdue dans l'ombre.

- Il vous faudra attendre un peu plus, vétéran De Tocqueville. Nous n'avons pu amener l'orbe au moment prévu et le plan initial de maître Kanezawa ne vaut plus rien. Donner l'orbe à l'empereur maintenant ne peut plus désamorcer la crise. Nous devons créer un choc psychologique fort, quelque chose qui déstabilise la détermination de chaque camp. Il faut une très bonne idée, vite!

Je sais ce qu'est un brainstorming. Celui qui a suivi n'avait rien de la fièvre qui agite les créateurs de slogans. Des phrases concises jaillissaient soudain de l'un ou l'autre des intervenants, cassant le silence, retournant au silence. J'ai noté que tout le monde pouvait s'exprimer, les simples agents comme les vieux.

C'est d'ailleurs un Mega qui a eu l'idée retenue:

- Imaginons que l'empereur Gyddo apparaisse à la tour des prophéties et annonce à la foule: « ...Que Goranka montre à l'empire son destin ». C'est un appel à un dieu arbitre que son grand père a utilisé une fois et Gyddo m'en a parlé lorsque nous cherchions une solution. Ce qui arriverait alors prendrait une signification mystique pour tous. Et ce qui pourrait se passer, c'est qu'apparaisse alors avec l'orbe ce professeur de théologie ou de philo, je ne sais plus, qui depuis deux semaines harangue les foules sur le forum en militant pour un règlement pacifique.

- Le professeur Shishano ? a repris un autre Mega. Oui, je l'ai rencontré et s'il a l'orbe, il est bien capable de mener les

foules de la cité s'interposer avant l'affrontement.

La voix cassée s'est à nouveau élevée dans l'ombre:

- Doit-il trouver l'orbe au milieu de son salon et réellement croire que le dieu Goranka l'a désigné... ou vaut-il mieux que l'un de vous lui amène en personne? Il peut dans le premier cas devenir mégalomane et entraîner l'empire dans de nouveaux problèmes et dans le second perdre un temps précieux à se méfier de son interlocuteur Mega et à être convaincu que l'orbe est bien authentique.

- Je ne l'ai vu que peu de temps, grand maître, mais c'est un homme décide et courageux. On peut lui donner ouverte ment l'orbe, en lui disant qui nous sommes et d'où elle vient. Si elle a l'air suffisamment vraie pour que lui-même y croie, il prendra le risque de s'en servir comme telle. Et ses talents d'orateur devraient faire le reste.

Il y a eu un instant de parfaits silence, puis la voix du grand maître de la Guilde a simplement dit:

- Action !

De Toqueville est venu vers moi en trois enjambées, m'a pris délicatement l'orbe des mains et a disparu par un puit anti-grav avec ses coéquipiers.

- Merci Selina !

La voix de Kanezawa, juste dans mon oreille, m'a fait sauter.

J'ai su plus tard que ce « Merci » m'avait fait grimper de plusieurs échelons dans la hiérarchie informelle des Megas. »

Moena et le vigilant Oskar

(par le major Akiba M'Beayol)

Comme vous le savez, passer par les points de Transit « consommation » la volonté des Megas. Il est prudent d'économiser cette volonté, sous peine de ne pouvoir revenir sur Norjane ou de se perdre dans l'intercontinuum. Les agents de haut rang qui possèdent une volonté forte, n'abusent pas non plus du Transit: ils préfèrent garder leur potentiel pour des Transferts, ou surtout pour éventuellement créer un nouveau point de Transit s'ils sont coincés en zone inhospitalière.

Pour ces raisons la capacité, qu'a un Megas de transiter avec lui des non-Megas n'est généralement utilisée que pour ramener une unique personne (en général celle dont la disparition avait justifié la mission) vers Norjane ou sa planète d'origine.

Il existe des exceptions à cet usage, comme le montre le cas de l'agent Moena.

Cette ranger Mega (originaire d'Haïti) était restée en arrière lors d'un retour de mission, pour protéger ses collègues rendant leur Transit. L'équipe était poursuivie par des créatures insecto-reptiliennes non-identifiées, mais visiblement dotées d'une vague intelligence et surtout de pouvoirs psy. Psy elle-même, Moena avait donc concentré l'attention des créatures sur elle, car elle seule pouvait supporter leurs attaques mentales. Au moment de se transiter, elle a été assaillie par l'une de ces choses, mais elle a poursuivi la procédure usant de ses derniers sursauts de volonté pour assumer le passage du monstre. Avertis par les autres Me-

- Alvarez, De la Fuente... (le vieux avait l'air dubitatif). Vous ne seriez pas en train d'utiliser le cadre d'une mission urgente pour faire une virée galante avec vos amis espagnols ?
- Master Kurkewitz, cette mission est-elle importante ?
- Elle l'est !
- Son succès dépend-il de la rapidité de notre action ?
- Assurément !
- Les moyens que j'emploie seront-ils examinés après coup, au regard des résultats (des succès, je n'en doute pas) que j'aurai obtenus ?
- Oui, comme il est d'usage...
- Puis-je prendre congé, Master Kurkewitz ?
- Action, major Alguente! Et cesser de m'appeler Master.

J'ai quitté la salle en essayant de ne pas courir et contactait De la Fuente par communicateur sur la fréquence d'urgence sitôt que j'eus mis le pied dans le puits anti-grav vers les étages inférieurs.
- Alvaro ? Nous retournons sur Terre 02935 ! Je vais revoir la Reine Isabelle! Et je t'emmène: tu ne voudrais pas t'occuper de qui-tu-sais, à la cour du beau royaume de France durant ce temps ? Eh oui, l'action nous manque à nous autres majors au sang chaud, que nos brillantes qualités d'organisation et de psychologie ont mené à ce poste, bizarrement convoité des pervers amoureux de fauteuils inconfortables et de problèmes d'intendance. Heureusement qu'un major aille sur le terrain n'est pas habituel, mais c'est possible. A condition qu'il entretienne des liens



avec les contacts locaux pour être le premier informé lorsqu'une intervention est nécessaire ! » Note du major MacLambert: Il est vrai que les majors sont recrutés parmi les agents de terrain ayant de hautes aptitudes en organisation et psychologie, plus des connaissances en histoire de l'AG, usages, etc. Et parfois, ce poste pèse aux hommes d'action. L'exemple du major Alguente vous intéressera car, comme vous pouvez le voir, ses fins personnelles interfèrent un peu trop avec ses missions. Soyez vigilant si un major vous accompagne, il risque de vous abandonner sur des problèmes qu'il devait régler, ou même de vous demander de petits services n'ayant que peu à voir avec votre objectif.

Mon premier Guetteur

(par Renard Rouge)

Cinq fois, le démon était apparu; cinq fois, il avait saisi un vieux du conseil; cinq fois, il avait disparu dans un rire dément. Il était trois heures du matin au Sanctuaire, lorsque le sage Sallieri est entré en contact avec un guetteur. Je

suppose qu'il leur a expliqué la situation, qui a dû leur sembler digne d'intérêt car un instant plus tard, il a ouvert les yeux et déclaré: « Dans trois heures, six Megas, tous psy ou magiciens, porteurs du Kuo. Le démon se nomme Skakshwar ». L'aube se levait sur la base Mega lorsque nous avons pris place autour du tétraèdre de Transit. Les armes à feu étaient inutiles, nous le savions, mais nous avions une ample provision d'armes blanches en ivoire, en céramique, en verre. Les trois magiciens avaient déjà fait un saut vers leurs demeures privées pour en ramener les objets magiques glanés au cours de missions antérieures. Nous étions prêts à affronter les plans-démons.

Le major Eliazhar nous a considérés gravement: « D'après le guetteur, le démon vient d'un plan où il n'existe nul point de Transit ni brèche utilisable par des humains. C'est donc lui qui va vous y faire entrer. Mais une fois que vous serez sur place, il ne pourra plus rien pour vous, et vous devrez construire et activer vous-mêmes un tétraèdre pour le retour ! Je ne sais que vous conseiller. Si vous prenez le temps d'en activer un dès votre arrivée, vous risquez ensuite d'intervenir trop tard pour récupérer nos vieux sages vivants. Mais si vous agissez tout de suite, vous devrez ensuite créer votre point de Transit tout en étant probablement traqués. A vous de voir. » Nous sommes entrés dans le point de Transit en serrant notre symbole Kuo. Instantanément de l'autre côté, chacun s'est retrouvé dans un maelström de lumière, de fantômes d'étoiles, de présences fugitives, de formes triangulaires vaguement clignotantes indiquant des points de Transit.

Soudain, du fond du vide a surgi une forme grande comme une ville et dont pourtant je voyais distinctement la peau parcheminée, telle celle d'une tortue. Sa silhouette évoquait une baleine ornée de nageoires immenses et bariolées comme celles des rascasses, la tête couverte de milliers d'yeux brillants. Elle dérivait élégamment autour de nous, lorsqu'un tourbillon scintillant s'est formé autour de sa tête, nous a enveloppés et saisis, nous projetant à une vitesse vertigineuse aux travers des strates de l'intercontinuum, vers ces dimensions incertaines que sont les plans-démons. La sensation s'est dissipée, en même temps que le brouillard scintillant s'effiloçait, nous laissant sur un rocher noir, cerné de volcans bavant leur lave vers les quatre horizons, sous un ciel rubis troublé de palpitations plus sombres. Nous étions à pied d'oeuvre. Alors seulement je me suis aperçu que le guetteur avait dit quelque chose avant de nous abandonner là. Quelque chose comme: « Tant que vous serez ici, ne buvez rien, jamais, à aucun prix. Parlez à qui vous voudrez, au plantes et aux rocs, mais méfiez-vous de leur paroles. Et prenez garde au Wardnskeksh, l'oiseau-chien de Skakshwar. »

La mission a duré dix-sept jours au total. Nous avons ramené trois des cinq vieux, en ne perdant qu'un seul de nos compagnons, qui ne s'était pas assez méfié du Wardnskeksh.

gas du groupe, les vigilants étaient déjà prêts à intervenir, mais lorsque Moena s'est matérialisée le monstre l'enserrait de toutes parts et vomissait rapidement par sa gueule béante une sorte de gelée visiblement destinée à étouffer sa victime. Le vigilant le plus proche, le caporal Voon, a brisé sa hache sur le éraillures de l'animal et son

voisin, le caporal Oskar, a tenté immédiatement la dissuasion n°3 choc électrique. Il a reçu en retour une attaque mentale qui a d'ailleurs touché tous les occupants de la salle. L'ordinateur, qui analysait toutes les données fournies par ses détecteurs, a alors annoncé « gelée corrosive Ph 1.8 » : le danger ne se mesurait plus en secondes mais en dixièmes de secondes. Instantanément malgré une seconde attaque mentale de la créature Oskar a plongé sa main (gantée) armée du taser électrique dans la gueule ouverte et tiré toutes les charges d'un coup. L'éclair a fait valser le monstre vers l'autre bout de la salle, qu'il n'a jamais atteint, pulvérisé par les lasers des autres vigilants. Moena et Oskar ont été transportés jusqu'au médibloc suffi sentiment vite pour que leurs graves brûlures puissent être soignées. Mais Moena est restée dans le coma des semaines. Par hasard, en passant voir quel était son état de santé, Oskar s'est aperçu qu'il pouvait entrer en contact télépathique avec elle. (Je préciserai ici qu'Oskar ne possédait aucun pouvoir psy et que Moena n'avait jamais utilisé celui-ci). Grâce à ce lien, et avec les conseils des médecins et des empathes de Norjane. Moena a pu être ramenée à la conscience. Depuis, devenu « commando-ranger » Oskar est un des rares non-Mega à partir en mission: le contact télépathique qui l'unit à Moena est permanent mais ne semble consommer aucune volonté ni chez l'un ni chez l'autre et cette particularité les rend très efficaces en opération. J'ajouterai qu'elle n'a pas été sans effet sur leur vie sentimentale. D'abord attirés l'un vers l'autre, ils se sont aussi vite repoussés. Mais il leur est difficile de trouver un compagnon ou une compagne. Les gens qui vivent un temps avec l'un ou l'autre ont le désagréable sentiment d'être observés en permanence et ne le supportent pas. Le tandem de choc se dissocie donc à chaque retour de mission, ses deux membres partant en vacances chacun de son côté. A ce qu'ils m'ont dit, si grande que soit la distance, ils n'ont jamais réussi à couper le contact. je les plains!

Devenir vieux

(par le sage Alnomia)

Je suis le sage Alnomia et ce depuis quarante cinq ans exactement (j'en ai plus de cent vingt, car j'ai dû naître en 1869, si mes souvenirs sont bons). Et cette lourde charge ne va pas sans quelques moments de franche hilarité. Hilarité intérieure, cela va sans dire, car un vieux doit toujours faire impression.

Comment suis-je devenu vieux, en deux mots ? Ma foi nous étions une équipe de patrouilleurs de haut grade, et notre délicate mission consistait à « redonner confiance dans la Guilde au Meta-Duc Shnagh-le-purificateur ». Cet excité, persuadé que les Megs constituaient une armée démoniaque désireuse de pervertir l'univers. avait à moitié lobotomisé et asservi deux agents de la Guilde, doués de pouvoirs psy, qu'il utilisait pour trouver nos points de Transit et les détruire. Non content d'agir ainsi sur les planètes de son Meta-duché, il commençait à s'attaquer à celles des systèmes placés sous son protectorat. Il nous a fallu environ trois ans de mises en scène, d'actions d'éclat et de contacts occultes pour arriver à convaincre son entourage, puis lui-même, d'aller vérifier personnellement auprès d'autres grandes



figures de l'AG que ses soupçons n'étaient pas fondés. En d'autres termes, pour guérir le Meta-Duc de sa paranoïa. Un autre Mega et moi-même y avons gagné l'amitié de Shnagh et de ses barons, une haute estime des vieux de la Guilde et perdu le goût des hauteurs de terrain. Ce qui nous désignait pour passer nous-mêmes au grade de vieux.

Ce statut a ses obligations, ses avantages, ses désagréments et pour être franc je ne n'y suis jamais habitué.

D'abord les vieux sont censés être des sages. Pour cette raison, nous nous donnons entre nous du « maître », « sage », ou « ami » ou encore du « noble untel », « vénérable unetelle » et autres titres variant selon la culture de nos interlocuteurs. Notre nom aussi doit inspirer le respect et j'ai dû en changer: Maurice Dugrenier, ça fait un peu léger auprès de certaines générations d'agents terriens. Être un vieux, c'est aussi s'isoler: réunions et conseils traitant de sujets gravissimes, recherches personnelles, réflexion, rencontres diplomatiques... Adieu les vacances insouciantes et les rendez-vous galants sur Vamozalplaya!

D'où me viennent alors ces moments d'hilarité mentionnés au début de mon discours? Du fait que je prends parfois du recul avec certaines tâches qui me sont confiées et que je m'observe en me disant: « Mon vieux Momo, regarde ce que cette opération te pousse à faire: de la diplomatie entre deux empereurs infantiles et trois médiates, dont deux mégalomanes et un arriviste. Concilier tes idées avec celles de deux autres vieux, dont un mythomane (je ne cite personne). Gérer les missions de douze équipes de Megs. dont une très efficace mais dangereusement indépendante. Quêter comme un brave toutou les renseignements et les agissements, souvent arbitraires, des guetteurs. Enfin c'est le métier! »

Car si certains vieux n'en profitent pas, tous ont les facilités qui leur permettent de réfléchir en paix.

Chacun dispose d'un appartement dans la partie la plus haute du Sanctuaire, qu'il fait aménager à sa guise. Le mien, à l'étage 309, est un trois pièces aux murs de blocs de granit rose: ma chambre bureau, un salon de réception discussion repas et une salle de bain sport jacuzzi jardin intérieur. La décoration à base de tapis est l'oeuvre d'une créatrice d'Alvande. que j'ai rencontrée en cours de mission et qui est devenue célèbre depuis. C'est elle aussi qui a aménagé mon repaires sur XXX (note du major: information classifiée), une petite planète dont la partie habitable n'excède pas la taille de l'Angleterre, mais qui est un vrai paradis et où je cohabite avec vingt-six autres vieux et des milliers d'animaux fascinants.

Notre service est assuré par une personne, toujours la même secondée de dizaines de droïds divers et parfois d'un ou deux auxiliaires. Mon majordome personnel, Colgo-ash-Miv est un natif de Norjane assez âgé, qu'aide un petit jeune plutôt nerveux, Fuur-ash-Fuur (il est orphelin). Deux fois par semaine, je m'entraîne à l'escrime, aux arts martiaux et à la peinture avec Nami Goshinto, une jeune japonaise qui a remplacé mon ancien entraîneur, tué en mission. Du moins lorsque Nami n'est pas elle-même en mission, puisqu'elle est avant tout agent de terrain.

C'est Fuur qui m'accompagne avec le droïd-majordome Nestor (un classe A qui me sert de secrétaire), lorsque je me rends au Bois aux Mousses voir F5, Terrasse du Sanctuaire

avec vue). J'y trouve presque à tout coup les solutions aux affaires qui butent sur un obstacle. Les fantômes qui y rôdent y sont peut-être pour quelque chose (oui, je fais partie des gens qui perpétuent la légende prétendant que les ruines sont hantées !)

Avant de clore (j'ai dépassé le nombre de caractères que l'on m'avait alloué), un dernier mot si votre major m'a demandé de démystifier un peu l'image du « vieux », ne manquez pas d'être déférent avec la plupart de mes pairs. Ils sont nombreux à être



imbus de leur personne, pénétrés par la certitude de l'envergure galactique de leur rôle, touchés par un rien de mysticisme. Et rien ne saurait plus nuire à votre « rang » que d'aborder familièrement un vieux trop guindé. Si vous avez à faire à quelqu'un qui comme moi se moque des salamalecs attendez qu'il vous le dise lui-même!

Revenus des Megas

Certains Megas sont toujours fauchés, tandis que d'autres vous convient régulièrement à des week-ends de pêche sur des lacs idylliques où ils possèdent une magnifique et vaste demeure. Comment font-ils ?

Revenus et épargne

Un Mega reçoit une moyenne de base de 500Σ (séguelds) par jour. En fait 350 lorsqu'il est en disponibilité et 600 lorsqu'il est en mission ou en entraînement.

Ce n'est pas énorme, mais il ne faut pas oublier que les points de missions équivalent à des primes (100Σ pour 1 point de mission). Enfin, étant nourris, logés et blanchis durant toutes les périodes de mission, les Megas peuvent jouer les écureuils et épargner leur solde, ou même, s'ils en ont envie, investir dans telle ou telle entreprise.

Un Mega peut donc très bien dilapider ses revenus en s'offrent régulièrement le nouveau glisseur dernière mode pour aller séduire les touristes de passage sur le bord de mer à Kal-Kas (voir F5 ci-dessus: le Sanctuaire et les pericités). Mais une fois lassé de ce petit jeu et surtout si le logement mis à sa disposition par la Guilde sur Norjane ne lui revient pas, l'agent un peu sensé mettra de côté quelques années pour s'offrir une maison à lui sur une planète sauvage et mal desservie, donc peu chère

Home

Malgré l'esprit d'équipe des Megas, leur raison principale, d'acquérir une demeure, est d'oublier quelque temps la Guilde et ses arcanes.

Mais en général, ils veulent aussi disposer d'un grenier h où entasser les petits fourbis qu'ils ramènent de leurs missions.



Comme vous le savez, rapporter des objets en fin de mission est théoriquement défendu. Cette interdiction officielle vise à freiner ou permettre de sanctionner l'exagérations. En pratique, les détecteurs repèrent les choses ramenées par chaque agent, les répertorient et les signalent aux « brocanteurs », les employés du service M (Matériel),

Si l'un d'eux désire examiner un de ces artefacts son détenteur peut difficilement refuser. Sinon le Mega peut alors garder ces « souvenirs ». Il s'agit assez souvent d'ailleurs de bricoles sans grande valeur. Mais un Mega à l'esprit commerçant sait toujours trouver l'endroit où un objet de faible valeur lui rapportera bien plus.

Ensuite se pose le problème du tétraèdre de Transit. Avoir une demeure peu chère quelque part sur la Frange suppose d'y créer

soi-même un point de Transit ou de payer un Mega de plus haut niveau que soi, si l'on ne veut pas être contraint à de longs et coûteux voyages par vaisseau spatial.

Mais un point de Transit dans la maison, c'est une porte ouverte à tout Mega indélicat qui aurait eu soit accès à votre tétraèdre témoin soit l'occasion d'utiliser une fois au moins votre point de Transit. Ou même à un Mega dont le Transit « ripe » et qui se serait matérialisé chez vous.

Pour ces raisons, la plupart des Megas installent le tétraèdre dans un sous-sol extérieur à leur habitation et n'invitent chez eux que des amis sûrs et peu nombreux.

Récupération

Pour éviter les bourdes, il est bon de savoir ce qu'on peut récupérer ou pas. Cela dépend des objets eux-mêmes, ainsi que de la façon dont on les acquiert. Par contre et dans aucun cas, le fait d'acquérir ces objets ne doit gêner la mission, ni à cause d'un retard causé par la transaction, ni par l'encombrement, ni par les ennuis ou contrôle qu'ils pourrait susciter et encore moins par la dépense des crédits de la mission.

Et enfin, il est interdit de revendre sur une planète des objets de technologie supérieure à ce que cette planète produit ou peut se procurer par le commerce légal.

Occases

Les Megas en mission peuvent acheter des choses à titre personnel en les payant selon des moyens standard. Monnaie galactique sur les mondes de l'AG, objets de valeur sur les planètes non-AG ou isolées. Ces « objets de valeur » sont le plus souvent des pierres précieuses. Car il est interdit de fournir des objets de valeur qui n'existent pas déjà dans le monde concerné. Il est par exemple impossible de payer avec quoique ce soit de métallique sur une planète où on n'a pas encore découvert l'extraction des métaux.

Cadeaux

Des autochtones offrent parfois spontanément un cadeau à un Mega. Vous pouvez accepter tant qu'il ne s'agit pas d'un objet unique, rare ou symbolique, qu'on pourrait qualifier « d'élément du patrimoine historique ou culture de la planète ».

Équipement

Un Mega peut effectuer des achats en utilisant les crédits de la mission s'il peut prouver qu'ils concernent directement son métier ou sa spécialisation Mega et indispensables pour la suite de la mission, ou introuvables ailleurs. Ceci concerne aussi les objets magiques achetés ou obtenus par des voies légales, pour les magiciens.

Héritage

Lorsqu'un Mega meurt en mission, sans héritier, ses biens sont conservés dans les archives de la Guilde. Les objets utiles sont remis au service M. Les objets magiques douteux sont confiés à des magiciens pour examen sur des planètes où l'on pratique la magie.

Entre deux missions, un Mega peut indiquer à son major, qu'il désire en cas ni accident mortel, léguer tel ou tel objet à tel autre membre de son équipe. Si le cas se produit, un conseil de major et de vieux décide si oui ou non ce legs peut être effectué.

Toléré ou pas?

Les objets artistiques ou de valeur sont tolérés tant que, comme on l'a dit, ils restent assez communs et ne sont pas des pièces rares ou uniques. Un Mega ramenant une épée connue sur sa planète d'origine pour avoir été celle d'un héros lors d'une bataille célèbre risque fort de la voir confisquée et ramenée sur place par un autre agent.

A moins qu'il s'agisse d'un cadeau fait sciemment, en sachant que le Mega allait l'emporter au loin.

Il arrive qu'un agent attende des mois avant de savoir si oui ou non il peut garder un objet.

Valeur de la monnaie

Comme il est dit page 59 des règles, l'unité monétaire de base est l'orgwill (Ω), représenté par une pièce d'or de 10 g, l'or étant juste un peu moins précieux que sur la Terre du XXe siècle. Vous pouvez grosso modo considérer qu'un orgwill vaut 100F. La valeur d'un ségueld (Σ) est donc d'environ 1 F. Selon le niveau de richesse ou de pauvreté d'un monde ou d'un système, le ségueld (ou son équivalent local) y est la plus petite unité de monnaie, ou bien au contraire il y est lui-même divisé en 10 ou même 100 sous-unités.

Salaire mensuel

Si vous voulez comparer plus facilement les salaires journaliers indiqués page 59 des règles pour une journée avec les salaires mensuels que vous pouvez connaître, multipliez les premiers par 25. Par exemple, le barman standard qui reçoit 350Σ par jour, (c'est-à-dire autour de 350F), gagne donc 8.750Σ par « mois ». Bien sûr, la durée du jour est très variable d'une planète à l'autre, ainsi que le degré de respect ou d'exploitation de ceux qui travaillent.

S.O.S. personnalisé

Lorsqu'une équipe en difficulté a tout fait pour demander du secours auprès du major responsable de la mission, sur Norjane, et a échoué, ses membres peuvent alors essayer d'appeler à leur aide des Megas plus faciles à contacter : connaissances personnelles d'un membre de l'équipe, résidents ou en mission d'observation sur la planète, Mega avec qui un membre de l'équipe a un lien télépathique privilégié, membre d'un autre groupe de Megas en mission sur le même terrain et repéré en cours d'opération, etc.

Le Mega en vacances

Je sais, ce guide est en principe un recueil de conseils pratiques à l'usage des nouveaux agents, et voici qu'il semble déborder du cadre de la Guilde pour se mêler de votre vie privée. Mais comme beaucoup d'autres ouvrant de par les milliers de mondes, le Mega débutant aura l'occasion de se faire des ennemis qui seront à l'affût d'une vengeance, ou simplement d'être repéré comme personnage « spécial » et importuné à ce titre. Un major doit donc aussi se soucier de ses agents même dans leurs moments de repos. Le Mega en vacances a plusieurs options. Contrairement à ce qu'on pourrait penser, la maison personnelle (et souvent secrète) du Mega n'est pas le lieu le plus sûr pour lui s'il désire se reposer en toute confiance. Sa demeure possédant, à l'intérieur ou au dehors, un point de Transit, il existe un risque qu'un Mega renégat en découvre un tétraèdre témoin et vienne l'attendre devant sa porte. Et d'ailleurs, même sans témoin, le renégat peut contraindre à se transférer avec lui, sous la menace, un ami de sa cible qui connaîtrait ce point de Transit. Les lieux les plus sûrs sont hélas, des villages de vacances réservés spécialement aux Megas. Les points de Transit y sont gardés, et la plupart des zones publiques surveillées par des agents mêlés au personnel ou aux vacanciers. Tant que le Mega ne s'éloigne pas du camp, il ne peut pas lui arriver grand chose. Évidemment, il se retrouve encore au milieu d'autres Megas, mais l'esprit serein. Un bon compromis est la planète de villégiature. De tels endroits existent partout dans l'AG, et si le Mega y est également plongé dans une ambiance de village de vacances, il côtoie des gens de toutes sortes, ce qui est tout de même plus distrayant. Là aussi, il profite d'une surveillance, mais il s'agit d'une protection contre les vols, les petites agressions. Les agents de sécurité ne pèseraient pas lourd s'il était attaqué par des Megas renégats ou des tueurs à la solde d'un dictateur galactique ! La dernière solution consiste à se la jouer « à la rude » : partir en triche-lumière vers une planète peu fréquentée et dépourvue de points de Transit, et disparaître quelques semaines dans la nature sauvage. A moins que vous ne soyez sur la liste noire d'un grand méchant qui aura mis à vos trousses des tueurs de haut vol équipés de matériel lourd, vos chances d'être tranquille sont d'autant plus grandes que sont élevés vos talents de survie, camouflage et autres capacités de ranger.

En mission

Des esplons dans l'équipel?

Mouchard de l'AG

Au cours des missions où vous oeuvrez officiellement pour l'AG ou en parallèle avec ses agents, il peut arriver que l'une des personnes que vous côtoyez le plus souvent soit mandaté pour, à son retour, établir un rapport complet sur vos faits et gestes.

Il se peut aussi, ce qui est par contre rarissime, que ce soit un membre de l'équipe de Megas qui remplisse cet office. La Guilde ne courrait refuser trop souvent de telles inspections, voulues par l'AG, sans donner l'impression que se activités sont louches ou discutables. Mais elle a obtenu que les agents apprennent au moins, en revenant sur Norjane, qu'ils ont été « inspectés ».

Vieux en patrouille sain

Accompagner ou être accompagné par un vieux de la Guilde voilà qui risque de changer un peu vos façons de faire en cours de mission. Encore faut-il le savoir. Or malgré leur sobriquet les maîtres Mega n'ont pas tous la peau parcheminée et une longue barbe blanche. Un Mega passionné par les mécanismes politiques de l'AG, ou particulièrement doué pour la résolution des problèmes d'interférences entre univers, peut très bien être admis parmi les sages autour de la quarantaine, alors que physiquement, il paraît dix ou quinze ans de moins. Il faudra être attentif pour remarquer les détails qui trahissent le vieux, comme la connaissance de certains détails hors-mission, ou une modification du but de la mission en cours de route sans en référer à un major, ou encore la négligence de vos objectifs pour aider une équipe travaillant en parallèle avec la vôtre. Il va sans dire que votre attitude à ses côtés peut alors vous valoir de l'avancement ou au contraire la mise sur une voie de garage.

Revenir sur Norjane ?

Rien, sinon l'urgence ou une certaine fierté, n'interdit aux Megas en mission de revenir sur Norjane, pour récupérer un matériel utile, faire un rapport intermédiaire ou éventuellement demander de nouvelles consignes.

Les deux principaux obstacles à des retours fréquents sont la distance du point de Transit et la consommation de volonté. Dès que l'équipe de Megas est à une journée du point de Transit envoyer un Mega sur Norjane signifie qu'il ne reviendra pas avant deux ou trois jours. De plus, s'il ne prend pas le temps de se reposer avant de repartir, il augmente ses risques de rater son Transit et de rester bloqué dans l'intercommunion sans que quiconque en sache rien.

En pratique, ces retours ne sent réellement utiles que lors de missions très longues.

Abandonner un Mega ?

On abandonne jamais un Mega blessé ou invalide, ou encore prisonnier et en danger de mort, sauf s'il s'agit d'une mission de sauvetage et que le récupérer signifie à coup sûr l'échec de cette mission.

On peut éventuellement laisser en arrière un Mega blessé s'il est certain d'être secouru et soigné, ou s'il n'est retenu prisonnier que provisoirement et sans risque pour sa vie. Dans les cas où la poursuite de la mission est impérative, les Megas doivent se porter au secours de leur coéquipier sitôt cette mission accomplie, ou bien, si cela ne leur est pas possible, demander l'envoi d'une équipe de secours dès leur retour, ou même en renvoyant l'un d'eux vers Norjane avant la fin de l'opération en cours si sa présence n'est plus indispensable.

Équipes de secours

Délais

La Guilde peut envoyer des équipes de secours soit pour récupérer un agent blessé ou perdu, soit en renfort si l'ampleur de la tâche dépasse largement ce qui était prévu.

Dans les cas où le retour d'un groupe peut être prévu avec précision, le moindre retard entraîne l'envoi d'une telle équipe.

Dans tous les autres cas, le major estime la durée probable de la mission et attend encore un à trois jours avant de s'inquiéter. Cela suffit en général pour qu'il voie revenir les Megas, retardés par quelque impondérable.

Passé ce délai, il expédie une équipe... S'il en trouve une de disponible. Le manque d'effectifs peut le contraindre à patienter encore un jour ou deux. De plus, si une équipe est disponible mais lui semble bien faible par rapport aux risques supposés, ou inadaptés (gros bras pour une mission diplomatique), il préférera encore attendre.

Ce qui nous donne en moyenne une période de deux à sept jours avant l'arrivée de l'équipe de secours.

Ces délais peuvent être raccourcis si l'un des agents revient par le point de Transit pour demander de l'aide, ou parvient à envoyer (ou faire envoyer par le contact local) un message code à l'un des relais de la Guilde, Rappelez-vous néanmoins que même par triche radio un message peut mettre plusieurs jours à traverser l'espace.

Équipes en parallèle

Officielles

Lorsque l'ampleur de la tâche le justifie des équipes de Megas peuvent travailler en parallèle sur le même terrain, par exemple afin d'agir en divers lieux à la fois. En général, ils sont mis au courant de l'existence et de la mission des autres groupes. C'est souvent le cas pour des opérations de sauvetage.

Secrètes

Plus rarement, la Guilde envoie plusieurs équipes sans en prévenir les membres. Il s'agit alors d'une précaution face à des adversaires psychologiquement fins ou bien disposant de télépathes (les Megas ne peuvent révéler par inadvertance la présence de leurs confrères, puisqu'ils l'ignorent).

Il arrive, très exceptionnellement, que la seconde équipe soit là pour surveiller l'autre, qui comporte par exemple un élément douteux (agent double suspecté de travailler pour les renégats ou dans un but personnel).

État des points de Transit

Toujours sur la brèche (ah ! ha!), les Megas ont d'autres chats à fouetter que de se rendre sur des planètes portant déjà des points de Transit pour en créer d'autres. Pourtant, parfois, ce ne serait pas du luxe, car les tétraèdres finissent par se retrouver en des lieux peu accessibles. Lorsque ce fait est connu, un symbole sur le rapport indique la nature du désagrément.

Points engloutis

Sur dix à quinze mille ans, des mers montent, des lacs se forment à la suite d'éboulements, d'éruptions etc. Un tétraèdre sous-marin reste tout à fait utilisable, mais il est conseillé de profiter de la descente pour évaluer sa profondeur et estimer s'il est possible d'en sortir (et y rentrer au retour) sans équipement adéquat.

Points enterrés

Le cas du point enterré cité dans le manuel de base, est plus épineux. S'il se trouve à moins de 20m de la surface vous pouvez vous matérialiser à sa verticale, au niveau du sol. Mais pour repartir, il vous faudra creuser afin d'atteindre une de ses faces.

Points « érodés »

Les tétraèdres de Transit fonctionnent... Jusqu'à ce qu'ils ne fonctionnent plus, aurait dit monsieur de La Palice. Le tétraèdre usé et érodé est le cauchemar des Megas

- Cas 1: Dans les mains grave des cas, le point de Transit ne transite déjà plus, mais permet encore la descente. Les Megas peuvent inspecter les environs, quoiqu'au moment de se matérialiser ils restent en stase. Ils n'ont plus qu'à se rétrotransiter vers le point B, s'il y en a un.

- Cas 2, Le tétraèdre est bien usé et dans un état tangent. Le premier Mega qui en sort sent une sorte de résistance. S'il force un peu pour passer, il se matérialise effectivement, mais il y a une chance que cela suffise à désamorcer le point de Transit. Et cela est valable pour chaque nouveau Mega

qui en sort. Le groupe court alors le risque s'être séparé.

• Cas 2 bis: Tous les Méfias sont sortis du point de Transit malgré la résistance. Il ne leur est pas possible de savoir si l'arrivée du dernier d'entre eux n'a pas désamorcé le tétraèdre. Peut-être le retour par ce chemin leur est-il déjà interdit, à moins que le point de Transit ne cesse de fonctionner, là aussi, alors que certains sont déjà partis et d'autres pas. L'hypothèse est angoissante.

Points momentanément bouchés

Par une foule

Certains points de Transit datant de la première AG, époque où Norjane et la Guilde étaient les artisans de l'expansion cosmique, se trouvent aujourd'hui en terrain découvert au beau milieu d'une place, en pleine ville. On évite de les utiliser en temps normal, sauf si l'urgence dicte de passer outre les précautions usuelles. Mais ne pas se soucier de la tête des passants qui vous voient vous matérialiser est une chose, arriver à vous matérialiser en est une autre, si une foule compacte entoure le tétraèdre. Tant que vous êtes en stase, il ne vous est pas possible de dire aux gens de se pousser. Et comme vous êtes en stase et que la scène à l'extérieur vous semble figée, attendre ne sert à rien. Il faut alors opérer un rétro transfert vers le point B ou vers Norjane pour refaire une tentative plus tard, en espérant que la foule se sera clairsemée.

Par un système

Le point de Transit datant de la première AG sont parfois connus des dirigeants locaux. Si ceux-ci ont une raison de croire que des Megas vont venir et qu'ils leur seront hostiles, ils peuvent très bien piéger les environs du point de Transit. Les pièges peuvent d'ailleurs être visibles. Le message est alors clair. « Nous ne vous voulons pas de mal, si vous ne venez pas vous mêler de nos affaires mais si vous mettez le pied hors de votre tétraèdre, vous êtes morts ! »

Aventures sur Terre

Aller dans les endroits les plus incongrus des univers connus et inconnus finit par donner aux Megas terriens la nostalgie de leur bonne vieille planète. Ce syndrome se manifeste en général deux à trois ans après le recrutement et la meilleure thérapie consiste à envoyer l'agent atteint en mission sur son monde natal. Voici les thèmes les plus fréquents de ces missions.

Changer l'intrus

Malgré la vigilance de la Garde Galactique, des extraterrestres arrivent à s'infiltrer sur votre planète bleue. Ce sont souvent des contrebandiers ou des trafiquants, à la recherche de marchandises qui prendront toute leur valeur auprès d'une clientèle précise de l'AG.

• Certaines drogues interdites dans l'AG.

• Des objets « ethniques », variant selon les mondes: peintures cotées sur Terre, blue jeans, morceaux de la vraie croix ou du mur de Belrin, pianos, livres, animaux... Des connaisseurs sont prêts à payer des sommes fabuleuses pour satisfaire leur passion (voir aussi F4 Des nouvelles de la Terre).

• Des objets technologiques finis (puces, bombes, avions de chasse) ou des plans. Certaines technologies sont tellement surveillées ou légalement protégées dans l'AG que des mondes ayant un retard techno important (et donc contraint d'acheter des produits tout faits à d'autres systèmes) sont à la recherche de tels matériels ou informations pour progresser et gagner leur autonomie. Là aussi pour un contrebandier, le gain potentiel vaut les risques encourus.

Des factions rebelles et autres groupes fanatisés utilisent aussi ce moyen pour se procurer des armes sans passer par les circuits habituels.

Un Mega latent se rebiffe

Un Mega latent repéré par les agents sur Terre est aussi susceptible de posséder des pouvoirs psy. En général, cela se remarque ou se détecte. Mais il arrive que le « candidat » n'ait jamais eu conscience de ses capacités et que le facteur déclenchant soit justement la rencontre avec les recruteurs. Voyant un Mega se dématérialiser en entrant dans le tétraèdre

notre Mega latent peut soudain envoyer un choc télékinésique aux personnes présentes, fuir par téléurgie, etc.

Nous nous retrouvons alors avec un « David Vincent », plus ou moins paranoïaque à cause des « extraterrestres » (il en voit partout) et rendu mégalomane par la révélation brutale de ses pouvoirs (« ... mais je vais sauver la Terre de ces créatures ! »).

J'ai eu la chance d'avoir peu de cas de ce genre durant ma période d'agent de terrain et je ne vous souhaite pas d'en rencontrer. Quoique je connaisse des Megas qu'il excellent dans ce type de mission.

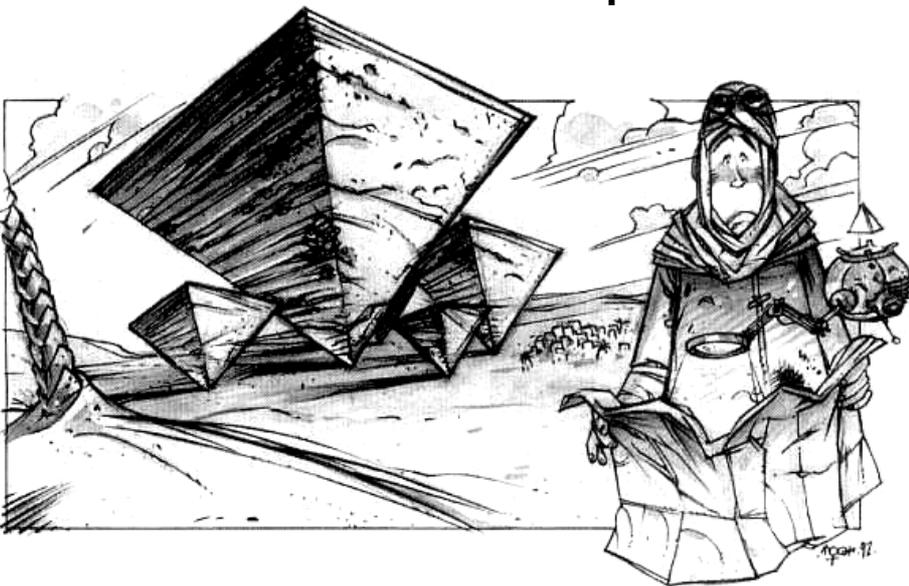
Le déserteur nostalgique

Le but de ce Guide n'est pas de vous pousser à être méfiants vis-à-vis des majors de la Guilde, mais comme vous le remarquerez assez vite, quelques-uns manquent dramatiquement de psychologie pour le poste qu'ils occupent. Résultat, des Megas déprimés qu'il aurait fallu renvoyer séjourner un peu sur Terre depuis longtemps, craquent et s'y rendent sans autorisation, profitant d'une période de vacances. Beaucoup reviennent à la fin de leur congés et même si l'infraction est découverte (ces Megas sont souvent repérés par les agents de surveillance de la Guilde sur Terre), il est d'usage de laisser rouler, sauf si l'agent court trop le risque d'être reconnu (il est en général censé être mort, parfois des dizaines d'années auparavant).

Mais si le Mega reste là-bas, nul ne sait quelle peut être son comportement. Il faut alors retrouver sa trace et le ramener. Cela demande souvent beaucoup de doigté car une erreur de psychologie peut faire dégénérer la situation en mauvais film d'horreur.

J'ai deux amours, mon pays et...

Recrutés à des âges plus ou moins avancés les Megas conservent toute leur vie les façons de penser et d'agir de leur milieu d'origine. Bien sûr, chaque mission leur ouvre un peu plus l'esprit (du moins pour les plus souples), mais le major qui envoie des Terriens en mission doit en tenir compte.



Missions courtes

S'il dispose d'informations sur le lieu de la mission le major ne manquera pas d'en signaler les usages les plus bizarres afin d'éviter aux Megas les bourdes les plus prévisibles. Mais il n'en aura pas toujours la possibilité.

D'autre part, il n'est pas rare que des Megas, confrontés à des cultures différentes à chaque mission, finissent par perdre leurs repères. Ils réagissent alors selon leurs critères de Terriens, de façon parfois caricaturale.

Dans un cas comme dans l'autre, vous devriez donc être particulièrement prudents dans vos comportements vis à vis des différents peuples, afin d'éviter d'être trop « décalés ».

Désamorçage du point de Transit

Le MJ peut estimer les chances de désamorçage en fonction de l'érosion du tétraèdre.

- 10 % : matériau très érodé
- 30 % : matériau qui se désagrège.
- 50 % : apparition de larges fissures
- 70 % : morceaux cassés sur les arêtes
- 90 % : morceaux cassés sur les pointes

Points mouvants

Un point de Transit ne fonctionne que s'il est posé sur une masse importante, au minimum un astéroïde de quelques kilomètres de diamètre. A partir du moment où il a été créé, il n'est plus possible de le changer de place par rapport à ce support, ou très peu. Il continue à fonctionner tant qu'il n'est pas éloigné du point où il a été activé de plus de 100 fois sa hauteur. Un tétraèdre de 3 m de haut peut donc être déplacé de 300m au grand maximum. Transporté au delà, il cesse à jamais de fonctionner (à moins d'être de nouveau activé selon la procédure de création d'un point de Transit).

Un glissement de terrain, un tremblement de terre, le déplacement d'un bâtiment peuvent amener des points de Transit de petite taille à la limite de leur sphère de fonctionnement.

Brèches depuis la Terre

La Terre n'est pas exempte de brèches, et les Terriens s'égarant dans d'autres dimensions, ou l'inverse, justifient la majeure partie des missions sur votre

planète. Des Vieux de la Guilde y voient d'ailleurs une des causes de la richesse de nos légendes. Vrai ou faux? En tout cas, il est bon que vous sachiez ce qui vous attend de l'autre côté de ces portes entre univers.

Dans 80 % des cas, la brèche vous mènera vers la même Terre, décalée dans le temps. Ce décalage a plus de chances d'être faible qu'important. En d'autres termes, ce que vous trouverez sera très souvent le XXe siècle ou le XIXe, assez souvent la période allant du Moyen-Age au XVIIIe, plus rarement l'antiquité proche (Romains, Grecs, Celtes), très exceptionnellement l'antiquité lointaine (Égypte des Pharaons, Sumériens, etc.). Les brèches donnant sur des contrées

préhistoriques sont rarissimes (il semble qu'il en existe une ou deux en Écosse).

De la même façon, la plupart de ces mondes sont si semblables au vôtre que vous n'aurez probablement par conscience des différences. En général, de petites divergences historiques ont amené des modifications de détails, mais les grands événements se sont produits de façon assez similaire. Heureusement car arriver dans un monde moderne trop différent du vôtre est une expérience extrêmement stressante.

- Dans 15 % des cas, la planète que vous découvrirez aura le goût de la Terre, l'odeur de la Terre... Or ce ne sera pas la Terre, mais une planète qui lui ressemblera beaucoup en termes de masse et de taille, de climat, de proportion d'océans, mais qui sera peut-être à l'autre bout de l'espace. Sera-t-elle civilisée ou non ? Ses habitants, s'il y en a, seront-ils humains ou autres ? Il n'y a pas de règle et vous devrez être prêt à tout.

- Dans 3 % des cas, la brèche donnera sur un univers de poche, un univers dépendant (voir note page 67)

- Dans 2 % des cas, elle mettra la Terre en contact avec un lieu quelconque des plans-démons. Bien que fort rares, ces brèches sont très dangereuses, autant que peuvent l'être les habitants des plans-démons. Et leur apparition met en général en alerte plusieurs équipes de Megs, car leurs résidents ont la déplorable habitude d'apporter un peu de leur univers magique avec eux, afin de conserver une partie de leurs pouvoirs.

Missions longues

Si lors des missions courtes le Mega n'a pas toujours le temps de s'adapter à la culture locale, les missions d'observation, de diplomatie ou d'espionnage, qui durent des mois, voire des années, lui en donnent au contraire le loisir et parfois même l'obligation. Dans ce cas, plus la culture est différente, plus l'effort pour s'intégrer est important et plus dur est le retour.

Trop adaptés à leur monde d'accueil, quelques agents se révèlent incapables d'en repartir, ou du moins au besoin d'une longue période pour se réaccoutumer à leur vie de Mega. L'oublier ne peut effacer d'aussi longues durées.

Selon les cas, la Guilde confirme ces personnes dans leur rôle d'agent sur place, leur offre des vacances ou encore les envoie se ressourcer par le biais d'une mission sur Terre.

Rencontres avec des Galactiques remarquables

Mêlés à toutes sortes d'affaires, de rivalités entre mégacorporations, de conflits entre empereurs et autres dirigeants de systèmes planétaires, de truands de haut ou bas étage, vous allez forcément rencontrer quelques catégories typiques d'individus. De petits conseils peuvent vous être utiles.

La police dans les systèmes

Pour 99% des policiers, miliciens et autres agents de l'ordre que vous rencontrerez, que vous soyez Mega ou rien, ce sera la même chose. Ces gens ignorent tout de la Guilde et, s'ils vous repèrent en train de manigancer, vous considéreront donc comme les personnages suspects auxquels ils sont habitués: agitateurs, truands, espions, assassins, à défaut reporters, détectives, chasseurs de primes, voire simples citoyens trop curieux.

Si votre couverture est bonne, la police locale vous fournira parfois quelques indices dans une enquête. Dans tous les cas, à moins que vous ne soyez mandaté par l'AG, mieux vaudra jouer la psychologie: dans les petites villes isolées, un policier peut donner des infos juste par ennui pour le plaisir de discuter un peu...

dée par un lieutenant de police (en galactique: le sector de police). Les engins volants sont réservés à des unités spéciales de surveillance.

- **Systèmes totalitaires.** Le policier y est partout, dans la rue, les entreprises, les magasins. Il connaît tout le monde, a des fiches, surveille également ses collègues et parfois même son supérieur hiérarchique immédiat. Le respect de la loi, qui est une obligation pour le citoyen de base, est totalement inutile pour le policier. Les maîtres-mots d'une action en zone totalitaire sont couverture à toute épreuve, discrétion, conformisme à outrance et absence quasi totale de confiance en qui que ce soit.

- **Royaumes et empires.** La police, comme la justice, fonctionne souvent dans les royaumes et empires à deux ou trois vitesses.

En gros, le peuple et les petits bourgeois sont soumis à la loi de base. La noblesse intérieure a droit à plus de souplesse et de tolérance, et donc de déférence, de la part de la police. Enfin, la classe dirigeante, haute noblesse et famille ou tribu du souverain, est au-dessus des lois. Ses membres ont souvent droit de vie et de mort sur leurs sujets.

Dans ces conditions, la police n'est au service des victimes que si cela va dans le sens de l'ordre, l'ordre étant ce qui plaît le plus aux dirigeants. Et les détentions arbitraires, la corruption, les arrestations demandées par des nobles par vengeance personnelle sont choses courantes. Soyez diplomates, et en cas de pépin, si le Transit ne peut sortir les Mega prisonniers du cachot, que ceux qui sont libres tentent de gagner à leur cause un autre noble. Il y en aura toujours un opposé à celui qui vous a mis des bâtons dans les roues et il sera trop content de jouer les justiciers par esprit de contradiction. Ce petit jeu n'est à pratiquer qu'en cas de force majeure.

- **Mégacorps.** Les mégacorporations possèdent des villes ou des planètes entières. La police y est assurée par des milices directement assujetties à la mégacorp, ou par des compagnies de surveillance privées ou encore des surveillants free-lance. Selon les firmes, on retrouve plus ou moins les caractéristiques des trois systèmes précédents. Les Mégacorps soucieux de leur image sont presque aussi vivables que les systèmes libres. Les plus durs ressemblent à des zones totalitaires. Mais dans les deux cas, les dirigeants ont plus ou moins tendance à faire appel à ma police pour se débarrasser des individus gênants.

Bar : les bons coins et les autres

Le bar est un lieu bien pratique pour les rendez-vous et pour s'informer. Mais vous n'en trouverez pas partout. Sur Koo-reed'n-Sa-Hayaalitook, planète mystique s'il en est, il est inconcevable de boire ailleurs que chez soi ou dans les kejab, petites tentes pour une personne montées dans les rues par des petits marchands de boisson.

L'aventurier moyen classe les bars en trois catégories.

- Les établissements ouverts, à terrasse, fréquents dans les régions au climat agréable. Il est facile d'y entrer et d'en sortir, ainsi que d'y repérer quelqu'un de loin.

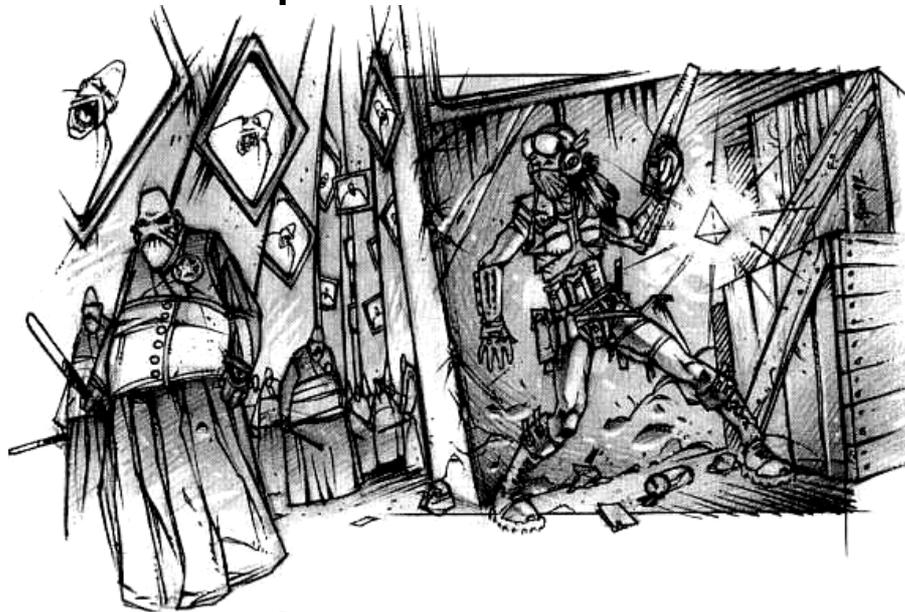
- Les bars d'intérieur (galeries marchandes, coursives de vaisseau) possédant tout de même deux ou trois issues.

- Les tavernes, bars fermés, impossibles à espionner de l'extérieur, accessibles souvent par une unique issue. Pour y retrouver quelqu'un il faut y entrer sans savoir s'il est là, ce qui force souvent à passer devant le comptoir où officie un barman à l'oeil perçant. À éviter si vous vous savez recherché !

Dans tous les cas, si vous désirez obtenir des renseignements, il est préférable de ne pas questionner directement le barman ou le patron mais un autre consommateur. Le patron peut se mêler à la conversation sans s'y sentir obligé et laissera filer plus d'informations de cette façon.

N'oubliez pas d'évaluer le type d'endroit où vous avez atterri. Est-ce un de ces établissements où les gens s'ignorent, propices aux rendez-vous et aux discussions ? Ou bien un bar bien tenu, où la moindre menace pour la tranquillité des autres clients poussera le propriétaire à appeler la police ? Ou au contraire un bouge où même une rixe se perd dans le brouhaha ambiant, mais où le tenancier qui voit tout, prend un pourcentage sur toutes les transactions ?

Quoiqu'il en soit, n'oubliez pas qu'un barman voit passer du monde. Inutile de prétendre être un Talsanite de la fourmière d'Asrars si vous n'en avez pas travaillé l'apparence stressée et les tics typiques. C'est un individu curieux, plus difficile à tromper ou à baratiner que la moyenne.



I'm the law

Dans les régions moins civilisées, les pays où une grande autonomie est laissée au représentant du pouvoir central, les zones franches, les petits villages et les sociétés peu organisées, la police et parfois la justice sont représentées par une seule personne, avec un ou deux éventuels adjoints. Ce cas de figure personnalise terriblement la fonction. Qu'un shérif ou un mandarin n'aime

- **Les systèmes libres.** Dans ces systèmes la police est censée être « une partie de la population, spécialement vouée au maintien de l'ordre ». On peut donc en attendre un certain respect des individus et des lois en vigueur, variables selon les cultures. À moins que vous ne soyez pris en flagrant délit d'activités illégales, des papiers en règles devraient vous permettre d'éviter les problèmes. Avec un petit supplément financier dans les systèmes corrompus.

Lorsque la mission s'y prête par son objectif et son délai de préparation, la Guilde vous fournit des identités et professions facilitant vos activités (voir plus loin: Couvertures).

Dans la plupart des systèmes de l'AG, l'unité de police de base est une section de 10 à 50 personnes disposant de divers véhicules terrestres et antigrav de surface et comman-



G. Conseils d'usage

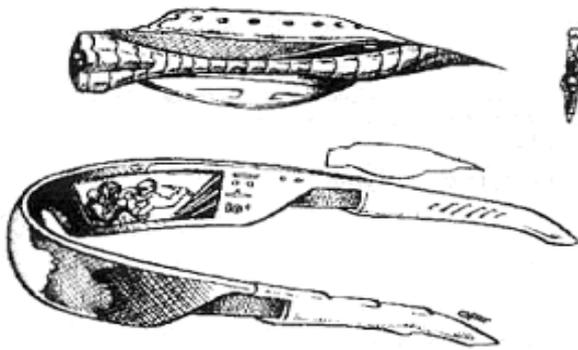
G.1 Matériel de mission

En savoir plus sur...

Les caméras antigrav + télécommande

Les modules de base d'une caméra antigrav sont un capteur optique, un générateur antigravité, un propulseur à air comprimé et sa recharge un émetteur-récepteur et sa télécommande, et un chargeur standard lourd. L'image 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. Pour être opérationnelle, la caméra doit être 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.

Propulsée en apesanteur par des petits jets d'air, la caméra



est très discrète, même si sa taille avoisine celle ci une petite assiette.

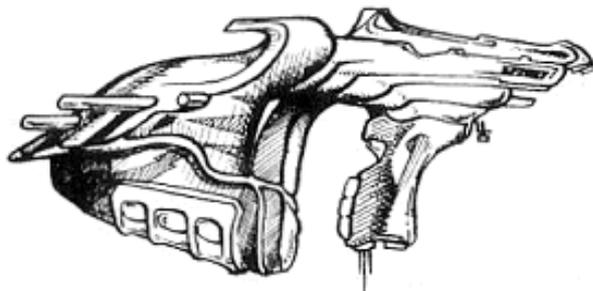
Afin qu'on ne l'identifie pas immédiatement les ingénieurs lui ont donné de multiples aspects.

D'une part les divers modules peuvent être branchés différemment (pour former un bloc, un disque, un bâton, un X), d'autre part, il est facile d'habiller ces formes variées avec des camouflages vendus en kits.

La même caméra, avec un peu de manipulations appropriées, peut ainsi passer pour une branche d'arbre, un ballon d'enfant, un jouet, un mini droïd, mais aussi un plat à poisson, une mallette, un gros caillou et même une caméra antigrav !

Autonomie: 15 mn de vol et d'images, ou 10 mn d'images supplémentaires par minute de vol en moins.

Une telle caméra coûte entre 25000€ et 60000€.



Les chargeurs

Cellules d'énergie de base pour la plupart d'appareillages de NT3 à 6 II en existe plusieurs modèles standard, suivant la taille de l'engin et l'autonomie désirée et selon son utilisation: civile (recherche de légèreté) ou militaire (recherche de solidité et puissance).

Tous sont rechargeables sur la plupart des équipements électriques, mais la durée de charge dépend du niveau de l'installation locale,

• Micro chargeur :

Taille d'une pilule, équivalent à une batterie actuelle de caméra vidéo. Sert pour les appareils à faible consommation (pas de pièces mobiles ou très légères, réception radio sans émission ou émission faible portée...) Poids 3g Prix 100€.

• Chargeur standard:

Taille de deux piles bâtons actuelles, équivalent à une batterie de voiture. Utilisé dans la plupart des appareils courants, les paralysants, les petits lasers (3 charges de laser), etc. Un chargeur comparable est souvent intégré à divers produits (vêtements, consommables intelligents, etc.). Dans ce cas, il peut être rechargeable ou non mais pas chargé.

Poids: environ 70 g. Prix: 30€.

• Chargeur standard lourd:

Taille d'un paquet de cigarettes, capacité de 20 charges de laser ou 3 de laser lourd. Il est principalement employé pour les petits véhicules monoplace non antigrav (scoots, palettes), les petits droïds et les médiokits. C'est aussi le minimum nécessaire pour les petits engins antimav Poids: environ 500 g. Prix: 120€.

• Chargeur lourd militaire:

A peine plus gros que le précédent, il permet 10 tirs de laser lourd ou 3 de fusil à plasma (ou encore 7 tirs de fusil à Plasma à mi puissance). Sa taille ne correspond pas à un standard civil et son adaptation sur des appareils autres que le laser lourd et certains engins militaires n'est pas garantie.

Poids: environ 1.500 g Prix 500€.

Les snoods

Le micromodule antigrav le plus courant des caméras volantes est fabriqué par une « multisystèmes corp » basée sur Archazil. La Shevar-belov (à l'emblème du poisson (d'argent)). Pour une raison inconnue, ce micromodule est appelé un snood et par extension tout les appareils l'utilisant sont aussi des snoods. En dehors de la caméra sus décrite, il faut mentionner:

- Les snoodens, secrétaires volants, capables d'enregistrer vos paroles pour les retransmettre - immédiatement par radio, ou plus tard par connexion directe - à un ordinateur. Prix moyen 3000€.

- Les snoodeks capables d'éviter les coups et de tirer des minidécharges laser (pas de dégâts mais une légère douleur qui peut occasionner un malus sur une action) et destinés à l'entraînement. Prix moyen 5000€.

- Les snoohogs, capables de détecter toute présence dans une zone assignée et de transmettre l'alarme à un récepteur dans un rayon de 200 m en extérieur ou 50 m en intérieur. Prix moyen: 2500€.

- Les snoodies, les plus perfectionnés capables d'attraper par magnétisme des outils (poids maxi 2 kg) dans une boîte pour les amener à leur utilisateur et à l'inverse de lui reprendre pour les ranger. Très utilisés par les mécaniciens, surtout dans les endroits d'accès difficile. Prix moyen 10 000€.

- Les snoolbulles, simples sphères décoratives.

Tout les snoods ont une autonomie d'environ 15 à 30 mn suivant les efforts demandés.

Les filtres respiratoires

Le filtre est un simple film à double paroi, semblable à du film alimentaire. Il colle à la peau de la même façon mais joint mal sur les barbes et les pelages. Il élimine la plupart des vapeurs nocives en ne laissant passer que les gaz respirables dans des proportions proches de l'atmosphère normale du porteur (il en existe pour le métabolisme de la plupart des peuples voyageurs de l'AG). Encore faut-il que ces gaz soient présents dans l'atmosphère ambiante !

Prix moyen 250€.

Les pilules d'oxygène

Ces capsules se placent dans la bouche. Elles dégagent pendant 5 mn un air riche en oxygène, qu'il faut respirer sans ouvrir la bouche, puis rejeter par le nez. Après un petit entraînement, on arrive ainsi à respirer sous l'eau ou dans une atmosphère empoisonnée.

Prix moyen: 80€.

Les microjumelles

Les microjumelles sont un peu comme des demi-lunettes, mais elles grossissent de 10 fois et un dispositif intégré à la monture règle la netteté de l'image automatiquement. Il est donc possible d'un mouvement de tête de passer de l'observation d'une tête d'insecte grossie à celle d'un document entaille normale, puis à celle approchée d'un individu arrivant à plus d'un kilomètre.

Prix moyen: 2000€.

Les jumelles startron

outils de base des astropilotes ou des rangers. De la taille de nos jumelles de marine, elles donnent :

- une image grossie jusqu'à 50 fois.

Votre manuel d'instruction ne vous donne pas le détail, heureusement, de tous les gadgets dont vous pourrez disposer en cours de mission, mais cite uniquement les plus courants. En voici d'autres, plus exotiques.

- en rouge, jaune et bleu, les zones de température des corps observés (de jour comme de nuit),

- la distance du sujet observé

Elle peuvent aussi se connecter sur un nanordi ou a une caméra pour servir d'écran de visualisation.

Prix moyen: 6.000Σ.

Les boucliers Wog à champ de surface

Plus pratique que le bouclier à énergie (voir page 82 des règles), il ne diminue pas les chances de toucher mais uniquement les dégâts des armes métalliques en freinant leur impact. Le bouclier Wog se compose d'une ceinture contenant les chargeurs et le générateur de champ, reliée à trois ou cinq disques de petit diamètre, tenus par des lanières de Texlar: une dans le dos, une sur chaque avant bras et éventuellement une sur chaque cuisse. S'il est porté avec une armure métallique, les disques doivent être placés au-dessus de l'armure.

La CD des zones ainsi protégées est augmentée de:

• contre armes de choc métalliques: +2

• contre lames: +4

• contre balles +2

• contre rayons laser et paralysant, armes de bois, céramique, etc.: 0

L'autonomie du bouclier avec un chargeur est de 5 mn ou 15 mn en diminuant toutes ses protections de moitié.

Le Texlar (en bandes, en cordages, ...)

Matière plastique omniprésente dans les équipements haut de gamme, le Texlar reste coûteux et sa production volontairement limitée par la Texlar Co. Il se présente en général en bandes blanches, transparentes, grises, ou jaune fluo.

On l'utilise essentiellement pour les cordages fins (traction maximum 500 kg par mm² de section) et les combinaisons de protection (CD 2 contre les lames, 2 contre les rayons, RM 6 contre les acides).

Prix d'un rouleau de 100 m de cordage: 100Σ.

Prix d'une combinaison standard de technicien (non étanche): 1500Σ.

Les harnais de combat

Mélange de texlar, de sangles et de poches, cette combinaison s'adapte à la corpulence du porteur. Avec sa cagoule, le harnais devient totalement étanche (équivalent à une combinaison spatiale).

Il est renforcé et sa CD vaut 2 contre les armes blanche et contre les chocs, malgré un poids plume (à vide).

Il possède un muni bouclier Wog à champ de surface, uniquement dans un bras, avec une autonomie de 25 mn par chargeur.

Enfin, un holster éjecteur et un gant spécial permettent à son propriétaire de saisir son arme de poing sans réfléchir en passant juste la mains près du holster et donc de tirer aussi vite que s'il pointait le doigt (+3 en initiative).

A la base, ses poches contiennent 5 chargeurs standard, une trousse de survie, un mini radiordi, un couteau multi usage, 5 pilules d'oxygène, une arme de poing, un explosif, une mini trousse de cambriolage, un briquet, un masque respiratoire, une trousse de maquillage, des microjumelles et des jumelles startron, un pisteur, un mini médikit et il reste une poche de

3cm pour les effets personnels.

Difficile à dissimuler, l'ensemble est d'une laideur achevée.

Les radiordi

Le radiordi est un nanordi (voir page 82 des règles) spécialisé dans l'émission réception des ondes radio. Plus gros que son homologue, il possède un scanner lui permettant de trouver un message radio ou vidéo donné parmi les émissions qu'il reçoit dans toutes les gammes de fréquence. Il peut enregistrer jusqu'à 60min de vidéo ou 72 000 images fixes avec une bonne qualité d'image.

Ses antennes sont intégrées mais pour détecter de signaux ténus (en provenance de l'autre côté de la planète ou d'une station orbitale, d'une lune ou d'un émetteur bricolé) il est nécessaire de les déployer à l'extérieur.

Les adaptateurs de chargeur

Ce boîtier de 8 cm de côté, muni de quelques fils et broches, d'adhésifs et d'aimants, permet d'adapter un chargeur à énergie non standard à la plupart des objets électriques courants.

Les analyseurs de milieu

Vous connaissez l'aspect et de l'usage de l'analyseur (voir page 82 des règles) mais vous devez savoir que sa sensibilité a un revers, sa fragilité. Il ne craint pas les chocs mais les surcharges. S'il détecte un acide absolu, retirez le immédiatement du liquide teste. De même pour certains gaz corrosifs ou fortement ionisés. Dans ces cas, l'appareil émet un signal d'alarme. Après une surcharge, il peut donner des informations erronées. Il est bon de le réinitialiser, de préférence en le connectant avec un autre analyseur.

Les lentilles à amplification de lumière

Les Megas ont surnommé ces lentilles des « yeux roses ». Développées par les ingénieurs du service M, elles ont été jusqu'à présent une exclusivité des Megas. Semblables à de banals verres de contact, elles amplifient la moindre émission de lumière, même dans l'infrarouge, donnant à leur porteur une image en gris et rose. Les ingénieurs norjans ont à ce sujet résolu deux problèmes sur lesquels butent leurs homologues des services de recherche de l'AG.

D'une part, les lentilles expérimentées par l'AG ne peuvent servir que dans le noir, le porteur étant ébloui dès qu'une lumière forte l'atteint. Celles des Megas sont capables de modifier instantanément leur niveau d'amplification, évitant l'aveuglement par une clarté trop soudaine.

D'autre part, le modèle de l'AG produisant une image devant les pupilles du porteur, ses yeux sont trahis dans le noir complet par deux petites étincelles roses.

La version Mega est à filtrage polarisé et totalement invisible.

Elle ne se met à fonctionner qu'au contact des yeux, et son autonomie est de 4 h. Ses créateurs travaillent à la rendre rechargeable par la lumière ambiante. mais leur nouveau modèle il n'est pas au point.

● Chargeur haute capacité:

Taille d'une batterie de voiture. Il permet pour un véhicule à roues, l'autonomie et les performances d'une automobile moyenne actuelle. Il sert aussi dans les médiblocs.

Poids: environ 5 kg. Prix: 400Σ.

- Au delà du chargeur HC, les blocs d'énergie ne sont plus interchangeables et standardiser, mais intégrés ou spécifiques à chaque type de machines (camions, barges, antigrav, droïds, etc.)

Abus d'écran

Un personnage portant de l'écran total plus de 6 h subit une blessure légère au bout de la 7e heure, une grave au bout de 1 h supplémentaire, puis une mortelle après chaque tranche de 30 mn. S'il en a usé durant un ou plusieurs jours, il doit laisser sa peau reposer le même nombre de jours complets. Sinon, il supporte une blessure légère une heure après avoir remis la crème, puis une grave une heure après, puis une mortelle toutes les 30 mn.

Le détraumatisateur

Le détraumatisateur se compose d'une poudre ou d'une crème (en sachet) que l'on applique sur les blessures non ouvertes (dues à un choc), et d'un boîtier de la taille d'une grosse montre, que l'on passe ensuite deux ou trois fois au-dessus de la zone. Cette opération permet de retirer une blessure légère. Le boîtier contient 4 Charges et n'est pas rechargeable.

L'écran total

Le sobriquet d'écran total est devenu le nom courant d'une crème, que son prix réserve à certains techniciens de terrain et aux commandos. Le pylol 21 protège en effet de la plupart des rayonnements radioactifs. A l'inverse le porteur est quasi invisible aux infrarouges durant les 30 mn qui suivent le « tartinage » et reste indécélable par les détecteurs de vie animale des « sondes renifleuses » pendant 6h. Revers de la médaille, il faut absolument l'enlever au bout de ces 6 heures, ne pas en remettre de la journée, ni l'utiliser plus de trois jours consécutifs, sous peine de lésions de la peau irréversibles.

Que peut-on emmener par un point de Transit?

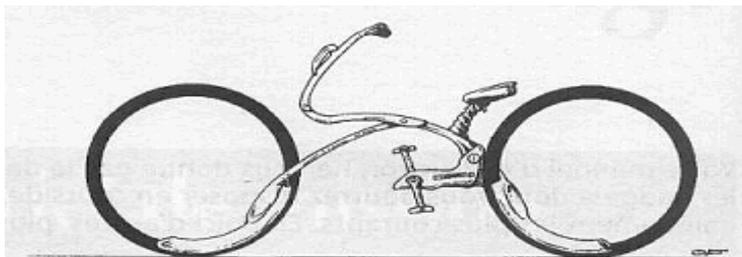
Attendu que le Mega ne peut emmener en mission que ce qu'il transporte sur son dos, les ingénieurs norjans ont tout de même optimisé le matériel disponible. Voici quelques équipements qu'il est possible d'emporter à dos d'homme.

Parachute à moteur

Le plus simple des systèmes volants. Il faut un minimum de vent pour gonfler le parachute, puis on court assez vite et enfin le moteur prend le relais en propulsant l'homme volant à environ 30 km/h (vitesse relative au vent). Le moteur NT 5 pèse 8kg et fonctionne à l'hydrogène liquide. Une bombonne de 5 kg permet de tenir en l'air 20 mn au ras du sol, 15 mn si l'on monte à 50m, 10 mn à 100 m, 5 mn à 150m.

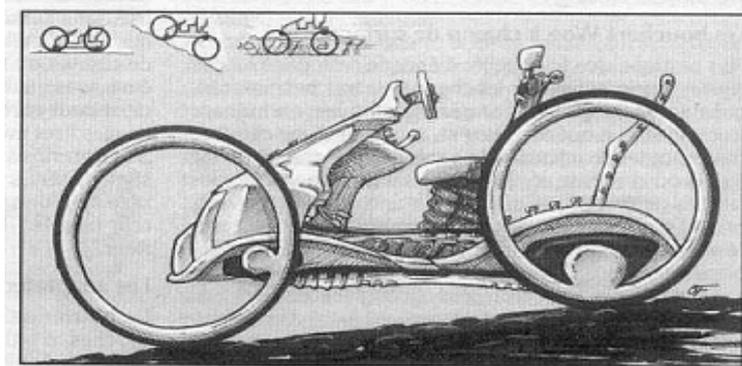
Deltaplane

Le modèle NT5 pèse moins de 3 kg et se range dans un gros sac. Mais il faut partir d'une hauteur et trouver des courants ascensionnels, sous peine de descendre très vite.



Bike

Le modèle Mega de vélo tout terrain pliable pèse 2 kg. Les roues semblables à de simples chambres à air, se transportent pliées. Elles sont gonflées par une cartouche qui pèse 200g et suffit juste au gonflage d'une paire de roues. Mais pour avancer, il faut toujours pédaler.



Omnijeep

Cette microjeep tout-terrain peut transporter 2 personnes ou 4 en réduisant au quart ses performances. Elle a une autonomie de 100 km à 50km/h avec 10 chargeurs (du même modèle que ceux des lasers lourds et autres fusils à plasma). Il faut 4 ou 5 personnes pour en transporter les pièces, ce qui oblige parfois le groupe à faire deux voyages.

Igloo

La tente igloo pour deux personnes a le poids et la faille d'un parapluie standard fermé, elle protège des températures allant de -50° à +80°. Elle est même étanche jusqu'à 10 m sous l'eau. Mais il faut alors utiliser des bonbonnes d'oxygène ou un filtre pour ne pas mourir d'asphyxie en moins d'une heure!

Fleur solaire

De la taille d'un petit parapluie, la fleur solaire s'ouvre en une corolle de 1 m de diamètre. Sous un soleil semblable au nôtre, elle permet de recharger un chargeur standard en 8 h de lumière. Un servomoteur lui assure une orientation optimale.

Ballon-sonde

Pour 6kg avec sa bonbonne et son équipement standard, ce ballon est un bon moyen d'obtenir des informations vues du ciel. L'équipement se compose d'un bloc capteur, émetteur fixé sur le ballon, et d'un récepteur que garde le Mega. Le capteur comprend:

- Une caméra couleur orientable. Permet en zoomant d'identifier un individu au sol depuis 1 000 m d'altitude.
- Un analyseur d'atmosphère.
- Un détecteur d'ondes radio.

Planche antigrav

Ce skateboard antigrav ne dépasse pas 50 cm d'altitude au-dessus du sol. Il s'utilise comme une planche à roulettes, mais n'ayant aucune perte d'énergie par friction, il permet de



foncer jusqu'à 30 km/h et de glisser sur plus de 150 à 200m. Il supporte jusqu'à 200kg. Son autonomie est de 20 mn par chargeur.

Ramener le matériel

Perdre de l'équipement en cours de mission est une chose grave, encore plus s'ils agit d'une arme. D'ailleurs, la perte de trop de matériel par négligence peut diminuer les points de mission. Un moindre mal, surtout pour les armes ou les appareils d'un niveau technologique supérieur à celui du lieu visité, est de les détruire. La plupart des armes fournies aux Megas contiennent un dispositif d'autodestruction inoffensif, qui les réduit à l'état de ferraille inidentifiable.

Pour les engins de gros volume, on ne peut procéder ainsi sans risquer de détériorer ou enflammer l'environnement. Il faut donc, en cas de force majeure, les faire disparaître par d'autres moyens.

A l'inverse, ramener le matériel, même détérioré, est toujours bien vu, surtout s'il s'agit d'appareils rares ou coûteux (médiblocs, certains nanordis puissants, caméras antigrav) ou d'un équipement expérimental développé par le service M ou les ingénieurs norjans.

Certaines missions ont été menées uniquement dans le but de retrouver une machine abandonnée par une autre équipe (qui a vu du coup ses points de mission réduits à une peau de chagrin !).

Taille du point de Transit

La petite taille du point de Transit d'arrivée peut vous poser des problèmes pour ramener du gros matériel.

Comme on l'a vu, entrer dans un point de Transit est un peu comme traverser le miroir ou franchir une barrière liquide c'est-à-dire qu'il faut pouvoir passer par le triangle que forme une face du tétraèdre comme à travers une porte. Une créature ou un matériel plus grand que cette face ne pourra pas passer. A la sortie, en revanche, le Mega se matérialise à environ 1 m du point de transit et si son équipement est plus grand qu'une face du tétraèdre d'arrivée cela ne gêne en rien l'opération.

Saut au retour.

Si le Mega veut ramener un appareil de 3 m de diamètre qu'il avait pu transiter sans problème en partant de Norjane où les points de Transit font environ 5 m de haut et que son point de Transit d'arrivée ne mesurerait que 1,50 m il n'aura d'autres choix que de :

- Le détruire. Ce qui est mal vu et ne sera admis qu'en cas de force majeure.

- Le démonter. Avec le risque d'abîmer une pièce sensible. Et à condition que ce soit possible et que le Mega ait le talent pour le faire. Cela vaut toujours mieux que d'abandonner le matériel.

- Se rendre jusqu'à un autre point de Transit plus grand de la planète. Comme il est dit ailleurs, les tétraèdres de petite taille sont souvent les points de Transit B. Encore faut-il savoir si le point A existe, s'il fonctionne et où il se trouve.

- Revenir par la voie spatiale, sans se faire remarquer si l'engin est à la pointe de la technologie norjane (parfois par des voies douteuses et donc dangereuses).

- Le cacher en lieu sûr. Si aucune des solutions précédentes n'est applicable et que le Mega pense qu'un agent spécialisé saura démonter l'appareil alors que lui a toutes les chances de le casser en essayant, il peut dissimuler l'objet dans une cachette suffisamment sûre pour qu'il y reste à l'abri jusqu'à l'arrivée du spécialiste. Comme la disponibilité d'un tel spécialiste n'est pas garantie cela peut signifier jusqu'à deux semaines de délai.

Planche antigrav et autres sports d'agilité



Pour surfer sur sa planche antigrav comme pour d'autres sports de glisse ou d'agilité, le personnage débutant va utiliser le talent d'acrobatie avec un malus inexpérience. Il note sur sa fiche de personnage le type d'accessoire qu'il apprend à manier et le malus.

Une fois ce malus ramené à zéro, de la même façon que pour les armes de (voir règle, page 40, Maîtrise d'une arme), le joueur peut continuer à améliorer son personnage en lui attribuant des « figures », c'est-à-dire des acrobaties précises qu'il travaillera plus souvent: saut périlleux, looping en planche à voile, etc.

Ces « figures » s'acquièrent comme les feintes, mais le joueur doit noter sur sa fiche de personnage le nom de la figure et sauf cas particulier de combinaison de figures autorisées par le MJ elles ne sont pas cumulables même s'il maîtrise trois figures, le personnage ne peut ajouter +3 à son niveau en acrobatie mais seulement + 1.

Une spécialité est acquise uniquement pour un type d'accessoire précis. Une figure apprise pour la planche à voile ne pourra être utilisée sur un surf.

On peut trouver divers domaines où cette règle peut s'appliquer. En voici quelques uns qui vous serviront de référence:

malus	
Inexp.	
activité	
-3	Équibrisme (fil, monocycle, ballon, échasses)
-1	Ski, monoski
-1	Ski nautique
-2	planche à voile
-3	Surf
-4	Trapèze
-3	Acrobaties à cheval
0	Acrobaties au sol « simples » (roue, saut de main, roulé-boulé...)

Deltaplane et parachute

En termes de règles, utiliser un deltaplane requiert un test sous le talent de pilotage, avec un malus inexpérience de -3.

Le joueur peut, au retour d'une mission ou entre deux missions, ajouter la maîtrise du deltaplane sur sa fiche de personnage, en indiquant son malus, qu'il peut ramener progressivement à 0 en utilisant la même règle d'expérience que pour la maîtrise des armes blanches.

Pour le parachute motorisé ou les engins de type ULM, le malus inexpérience n'est que de -1.

Les vaisseaux spatiaux

Outre des précisions, ce chapitre apporte des informations qui manquent à la page 31 des règles, et notamment sur le tir auto des vaisseaux.

Tir auto des vaisseaux

Le tir automatique d'un vaisseau dépend du nombre d'adversaires qu'il affronte. En effet si une partie de la mémoire de l'ordinateur de bord est réservée à cette tâche, il serait trop coûteux qu'elle soit plus importante que nécessaire. Or en cours de combat, l'ordinateur gère à la fois les manoeuvres scabreuses commandées par le pilote, les distorsions de champ gravifique qui en découlent, les boucliers, les sondes diverses, la détection et réparation des avaries, plus en général la trajectoire complexe du prochain saut en triche-lumière. Dans ces conditions, il lui est encore possible de percevoir efficacement les feintes d'un attaquant solitaire ou de deux, mais dès qu'il y en a davantage, ses capacités de calcul sont saturées. Pour cette raison, les gros vaisseaux disposent de calculateurs auxiliaires (parfois des droids spécialisés), de préférence localisés dans des zones différentes. Le nombre de calculateurs indiqué donne alors celui d'ennemis que le bâtiment peut affronter à son niveau de tir auto normal.

Le niveau de tir baisse de 1 point pour chaque adversaire supplémentaire.

Par exemple, le yacht Shangrila de l'actrice Nuvalahe d'Archiraz, le Squalo Écarlate, disposait d'un calculateur de niveau de tir auto égal à 12, doté d'un droid « copilote » pour le seconder. Contre un ou deux adversaires, le Squalo combattait donc au niveau 12, contre 3, au niveau 11, contre 4 au niveau 10, etc.

Prix des tourelles lasers

Les dégâts des tourelles lasers embarquées figurent dans le Combat spatial, page 31 des règles, mais pas leur prix. Si vous désirez en ajouter, ou surtout en revendre, une occasion vaut autour de 30 % à 50 % du prix du neuf.

Tourelle légère: 700 000Σ

Tourelle standard: 600 000Σ

Tourelle lourde: 500 000Σ

Notez que la tourelle lourde coûte moins cher encore que la standard, malgré une puissance et une portée supérieures. Ceci est dû à sa faible cadence de tir (1/10 rounds).

Dégâts et prix des torpilles

Voici les trois modèles les plus utilisés. On trouve l'une ou l'autre sur un vaisseau suivant, bien sûr, la richesse du propriétaire, mais aussi son sens tactique: vaut-il mieux avoir plusieurs chances de toucher avec des torpilles faible, ou une seule avec un engin puissant?

• Poisson Fatal:

Dégâts: 100 + 1d10x10;
prix: 250 000Σ.

• Sourire Éclatant:

Dégâts: 160 + 1d10x20;
prix: 4500 000Σ.

Dard d'Argent:

Dégâts: 300 + 2d10x20;
prix: 850 000Σ.

G.2 Véhicules

En cours de mission, vous utiliserez souvent des véhicules. Il est impossible de guider vos choix en ce qui concerne ceux des planètes isolées: chacune a ses modes et ses usages, et vous trouverez de tout, depuis l'engin à vapeur, à alcool ou à pétrole jusqu'au glisseur NT5 avec carrosserie en bambou au goût du jour, en passant par le pousse-pousse, la chenille (long camion modulaire à multiples remorques) et autres modèles exotiques. Quant aux mondes plus standard de l'AG, voici un aperçu de quelques véhicules, qui y sont communs. Cela vous permettra parfois d'en choisir un bien adapté à vos besoins.

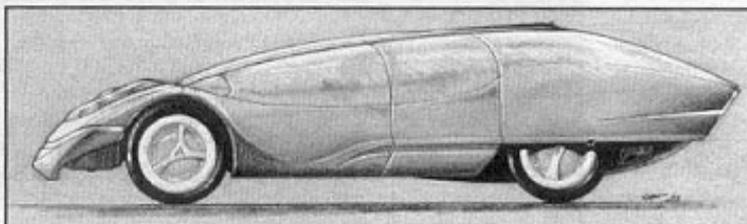
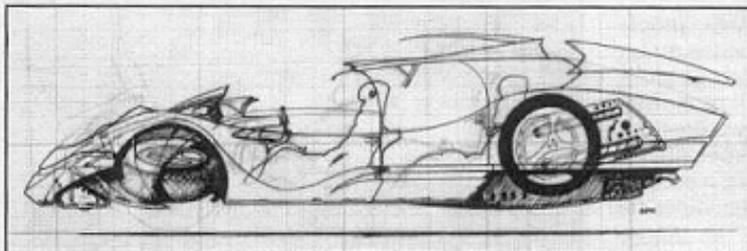
Véhicules planétaires

Les grands classiques

Les cinq modèles les plus courants vous ont déjà été présentés dans le manuel de base (voir page 79 des règles). Il est surtout question ici de leur usage.

Magnétoglisneur

Le glisseur est l'engin le plus utilisé sur les routes bien entretenues. Celles-ci comportent toutes des rails enterrés qui servent à la fois de générateur de champ pour maintenir l'appareil à environ 1 m du sol et de guide pour le pilote automatique. Une fois l'adresse de la destination indiquée à l'ordinateur de bord, il n'y a plus qu'à se laisser emporter. Le conducteur reprend les commandes lorsqu'il ne peut donner d'adresse précise et qu'il navigue à vue (lors d'une poursuite par exemple), ou bien s'il quitte les routes du réseau pour des chemins « libres ». Il doit alors sortir les roues, ne pas dépasser 100 km/h environ (tout dépend de l'état des chemins) ou bien passer en antigrav, ce qui limite l'autonomie du glisseur à 400 km.

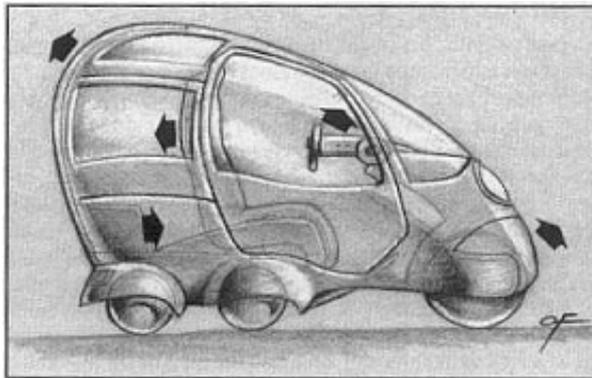


La plupart des modèles sont prévus pour 5 ou 6 passagers. Si vous voulez enquêter discrètement, c'est le véhicule idéal. Il se loue facilement un peu partout, pour 800 à 1000Σ par semaine, ou s'achète pour 200 000Σ.

La Prolobil

Contrairement au magnétoglisneur, qui est un type de véhicule, Prolobil désigne une marque. Les usines Prolobil sont les seules à avoir popularisé un modèle unique dans toute l'AG, dont seules changent la couleur et la motorisation (turbine électrique ou à gaz, ou moteur à explosion).

La Prolobil est elle aussi un moyen de transport discret par excellence, mais il vous faudra penser à ses inconvénients. Le premier est le manque de classe de l'engin, qui est à proscrire si vous devez impressionner. Les suivants sont sa pauvre maniabilité et sa faible vitesse qui rendent toute poursuite vaine (sauf celle d'une autre Prolobil). Enfin, totalement dépourvue d'antigrav, la Prolobil doit contourner tout ce qui n'est pas terre ferme (marais, rivière).



Selon que la Prolobil est fabriquée sur place ou importée, son prix varie entre 5 000Σ et 15 000Σ. Elle se loue rarement, l'usage étant plutôt de l'acheter, puis de la revendre entre 75% et 20% du prix payé selon son état.

Van ou pick-up

Si votre activité de couverture implique l'exploration, que ce soit pour une firme de « recherche et développement » ou une université, choisissez le van ou son équivalent découvert, le pick-up (qui est souvent un van dont les parois se replient dans les flancs). Ce véhicule suffira parfois à vous faire cataloguer et à susciter une légère défiance de la population. Mais si de toute façon vous devez poser des questions et fouiner alors que vous n'êtes pas de la police, il sera préférable à un glisseur, qui vous ferait passer pour des individus suspects. Il est en outre de dimensions généreuses et donc pratique pour transporter beaucoup de matériel ou servir de chambre d'hôtel aux Megas, si les lieux d'asile viennent à manquer (certains modèles disposent de couchettes escamotables).

Enfin, étant destiné à sillonner les pistes des contrées sauvages, il comprend divers gadgets tels que treuils, phares orientables, radars, vitres blindées percées de meurtrières pour le tir, et si cela est autorisé, armement autoporté (tourelle).

En revanche, cet engin est généralement terrestre et à roues. Les modèles à magnétoglisneur ou à antigrav sont moins fréquents et plus chers.

Le prix moyen d'un van va de 100 000 à 400.000Σ. On en trouve d'occasion à partir de 50 000Σ, et en location à partir de 1 000Σ par semaine.

Convertible T/M/A

Le convertible T/M/A (Terre/Mer/Air), comme l'indique sa fiche technique, page 79 des règles, combine les diverses techniques de vol et de propulsion pour circuler où bon vous semble, y compris sous l'eau jusqu'à 200 m de fond.

Il peut aussi rouler sur ses roues ou suivre un réseau magnétique pour économiser son énergie. Dans la même optique, de petites ailes rétractables lui évitent, en vol atmosphérique, de tirer toute l'énergie nécessaire sur ses générateurs antigrav.

Il se conduit sur terre comme tout autre véhicule, en automatique ou en manuel, mais l'utiliser en vol ou sous l'eau nécessite le talent de Pilotage. Aidé par l'ordinateur, ce pilotage peut toutefois être considéré comme facile ou très facile dans des conditions normales.

Sachez-le, le convertible est un engin de luxe, qui attire les regards et suscite les convoitises. Il vous confèrera d'office un statut de VIP et les forces de l'ordre vous considéreront selon l'ambiance locale comme des officiels en ballade ou des gros bonnets de la pègre en goguette.

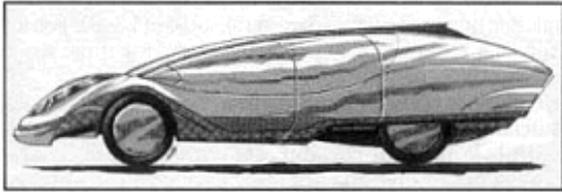
Le plus répandu, le Tsukuclarii VFI, coûte la bagatelle de 800.000Σ, et ce n'est pas le plus cher!

Sur les planètes « riches », on en trouve à louer, pour 4.000Σ la demi-journée.

Orbital-sol

La plupart des véhicules capables de relier une station orbitale et le sol sont soit des navettes de ligne pour 20 à 300 passagers, soit des engins militaires (barges de débarquement, chasseurs), soit des barges-cargo transportant du fret. Quelques particuliers possèdent des Koyamm-Hrashi Y5, version civile du KZ-Y2. Il s'agit de patrons d'industrie, de nobles fortunés, parfois de riches associations.

Inutile de chercher à en acheter dans le cadre d'une mission. Ces engins ne sont fabriqués que sur commande, avec de longs délais de livraison. A moins que le hasard n'en mette un sur votre route, à un prix d'occasion abordable, c'est-à-dire autour de 20 millions de seguelds, vous n'avez aucune chance...



Les copies des grands classiques

Difficile de protéger sa propriété industrielle dans tout le cosmos! Aussi, la plupart des véhicules (et en général toute sorte d'équipements) existent en version « copiée », pour deux raisons principales.

D'une part, l'éloignement, même avec les cargos triche-lumière, augmente le prix des produits, ainsi que les délais de livraison. Et les compagnies ne peuvent pas ou ne veulent pas installer partout des unités de production des modèles originaux. Dans ce cas, les fabricant locaux n'hésitent pas à commercialiser des copies d'un engin popularisé par les films tridi ou parce qu'un sportif de renom le possède.

Ces copies peuvent avoir la même apparence que l'original, être globalement aussi bonnes, mais ... fonctionner de façon très différente. Soyez prudents.

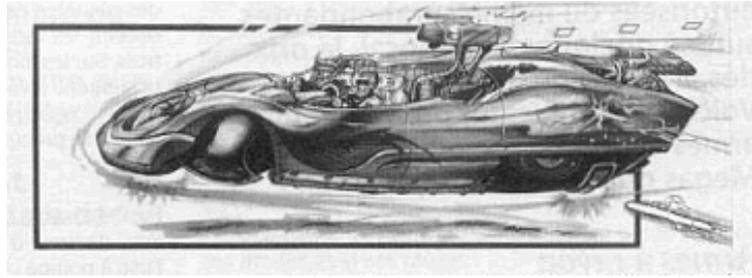
D'autre part, ces imitations offrent au plus grand nombre l'illusion de posséder un engin de prestige. On trouve ainsi beaucoup de modèles aux caractéristiques moyens, dont l'aspect et le nom rappellent des produits de haut de gamme. Si personne n'a jamais copié la Prolobil, le Zondermach AK 45 est le plus « cloné » des magnétoglisseurs.

Les possesseur d'un Zundemach Mk IV sont légion sur des dizaines de planètes, et ils vous affirmeront que leur machine est aussi performante que le Zondermach AK 47. Mais ils ne préciseront sans doute pas que pour 80.000Σ (soit moins de la moitié du prix de l'original), ils n'ont que la propulsion électromagnétique qui les rend prisonniers du réseau, une vitesse maximale de 200km/h et surtout une vitesse optimale de 110km/h, avec une maniabilité de +/-1 par 10 km/h. A peine mieux qu'une Prolobil!

Les customisés (contrebandiers)

Il existe une autre race de véhicules qui cachent leur jeu: les machines trafiquées par des contrebandiers ou autres hors-la-loi.

Ce genre de modification n'est utile que dans les zones Frontières, là où il est possible d'accomplir un méfait sur un territoire, puis d'échapper aux autorités en fuyant assez vite sur un territoire voisin, hors de la juridiction des poursuivants.



Les appareils sont transformés pour accueillir des caches que les douaniers ne repéreront pas, pour aller bien plus vite que ce à quoi on petit s'attendre, pour avoir de meilleures capacités de tir, d'écrans, de brouillage (ceci concerne surtout les engins spatiaux).

Les modèles choisis sont toujours des milieux de gamme, véhicules de grande série qu'on ne remarque pas de prime abord et qui se perdent aisément dans le trafic. Les engins de luxe sont éliminés parce que trop tape à l'œil, ainsi que les plus économiques, qui la plupart du temps sont trop petits pour qu'on puisse y pratiquer les transformations souhaitées ou trop peu solides pour résister aux courses poursuivies qu'ils risquent de subir. Au marché noir, les engins ainsi transformés coûtent entre une fois et demi et trois fois le prix du véhicule neuf.

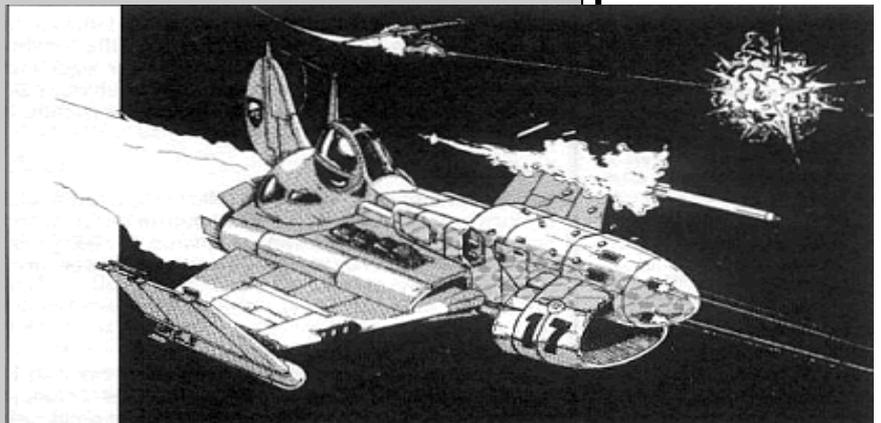
Vaisseaux

Ykos

Les vaisseaux Ykos sont rares comme le loup blanc. Un Ykos-Ell-Ylphott y passant sa vie comme un bernard-l'ermite-

te dans sa coquille, acquérir un chasseur Ykos signifie que son propriétaire est mort, donc qu'il faut le venger en liquidant l'actuel pilote, à moins qu'il ne laisse partie des dix ou douze héros de l'espace, à qui un Ykos a légué sa machine...

Seuls les plus téméraires en prennent les commandes Mille fois adaptées, elles n'ont plus rien de standard, et portent rarement la moindre indication. Mais ces chasseurs, mélange empirique de technologies incompatibles sont les redoutables chasseurs et se négocient autour du 2.400MΣ.



Tir auto des vaisseaux mentionnés dans les règles et prix en ME (millions de seguelds):

●Shangria:

Calculateur: 1;
Tir auto: 12;
Prix: 200MΣ.

● Scorpion Noir:

Calculateur: 1(+1 auxiliaire maximum);
Tir auto: 10;
Prix: 250MΣ.

●Scorpion Blanc:

Calculateur: 1(+2 auxiliaires maximum);
Tir auto: 10;
Modèle semblable au scorpion noir, mais avec triche-lumière, et détecteurs identiques au Croiseur impérial;
Autonomie 12 jours,
Équipage 2 (ou 1 calculateur aux.);
Deux torpilles;
Prix: 800MΣ.

● Bright Beauty:

Calculateur: 3 (+4 auxiliaires maximum);
Tir auto: 10;
Prix: 500MΣ. (+ prix des navettes et torpilles).

● Zool Mehtem IV:

Calculateur: 1;
Tir auto: 10;
Prix: 400MΣ (+ intercepteurs et navettes).

● Proxima LB112:

Calculateur: 1;
Tir auto: 8;
Prix: 140MΣ.

● Proxima LB12:

Identique au LBI 12 sans triche-lumière;
Prix: 50MΣ.
Croiseur Impérial:
Calculateur: 65 (1 par tourelle); Tir auto: 12; Prix: 2500OMS (+ vaisseaux embarqués).

● North Star V:

Calculateur: 5;
Tir auto: 10; (les deux tourelles paralysantes sont « manuelles»)
Prix: 150MΣ.

● Koyamm Hrashi KZ-Y2:

Pas d'armement;
Prix: 35MΣ.

● Zool-ad-Kool 5:

Calculateur: 1;
Tir auto: 8;
Prix: 100MΣ.

● G&T BPL2K:

Calculateur: 1;
Tir auto: 6;
Prix: 4MΣ.

● Chasseur Ykos « Yrr 17 »:

Calculateur: 2;
Tir auto: 14; Malus inexpl: -3,
Maîtrise: jusqu'à +3 (voir règle « Planche antigrav», page 123).

Laisser ses armes

Il est parfois de bonne politique, sur les mondes où les armes de tir sont mal vues (sans être prohibées), de laisser les siennes à l'astroport ou dans un dépôt d'armes, puis d'en racheter au marché noir une fois dans la place. Cette manoeuvre évite d'être suspecté d'activités douteuses dès son arrivée. D'autre part, il est ainsi possible d'abandonner une arme devenue compromettante, de passer les contrôles, puis de récupérer la sienne propre avant d'opérer un départ précipité. N'oubliez pas que le système Trace (voir chapitre F5, les bases de la Garde Galactique) existe aussi en version civile et que de (très) riches consortiums ou des gouvernements paranoïaques en usent dans certains édifices ou lieux publics.

Armes à feu et munitions

Dans certaines circonstances, les Megas (ou leurs adversaires) ne peuvent s'encombrer de munitions. Sur les planètes où les seules armes de tir sont les armes à feu, la nécessité de s'en procurer peut constituer un obstacle. En moyenne, comptez de 5 à 10 Σ par balle, selon la puissance de l'arme. Ainsi, une boîte de 20 balles pour pistolet automatique coûtera autour de 100 Σ , une autre de 20 balles pour fusil d'assaut 200 Σ . Ici encore, il s'agit des prix de base, qui sont multipliés par trois ou quatre au marché noir. De même pour les pistolets à poudre, dont la balle est peu chère mais dont il faut acquérir la poudre séparément.

Les fabricants d'armes

Il faut de tout pour faire une Assemblée Galactique, et dans les zones d'ombre que leur procure l'éloignement des routes fréquentées ou au contraire la proximité de régimes belliqueux qui accaparent les regards, des petites planètes se sont spécialisées dans la fabrication d'armes « artisanales ». Lasers spéciaux à 13 charges, paralysants à décharge doublée, fusils à plasma tirant au choix vers l'avant ou vers l'arrière, les modèles originaux ne manquent pas. Par force, ces mondes sont zones neutres. On y transporte ses armes d'un côté, ses munitions de l'autre, et réunir les deux est un crime puni de mort immédiate. Ceci afin de prévenir les accidents fâcheux qui ne manqueraient pas de survenir chaque fois qu'un chasseur de primes et sa proie s'approvisionnent au même comptoir... En dehors de quelques produits d'appel, comme le laser à treize charges cité plus haut, qui est fabriqué en série et vendu à bas prix (environ 5.000 Σ , les armes particulières, confectionnées sur mesure, valent en moyenne six à dix fois plus que l'arme standard. Ce prix est parfois justifié, comme pour cette magnifique réplique de Colt fabriquée par Fhelwior de Wiks, spécialisé dans les antiquités de la Terre et de Hayaali, et dont les balles sont à tête chercheuse.

G.3 Armes et protections

Selon qu'elles sont prohibées, autorisées ou même surabondantes suite à quelque conflit local, le prix des armes varie de 1 à 100. Voici à titre indicatif, pour quelques armes courantes, ce qu'ont payé des Megas qui ont dû s'en procurer.

Armes à rayon

Paralysant

Arme discrète de défense rapprochée, le paralysant à 3 ou 4 charges est commun sur les planètes de l'AG. Son prix moyen est de 1.500 Σ . Au-dessous de 1.000 Σ , méfiance: il peut s'agir d'un modèle non homologué peu fiable.

Sur les mondes de la frange, ou sur les colonies, on le trouve à 2.000 ou 2.500 Σ .

Sur les planètes « rattachées » (voir page 49 des règles), son prix varie entre 2.000 Σ là où il est autorisé et 6.000 Σ , au marché noir, là où il est prohibé.

Plus lourd et voyant, le paralysant 10 ou 12 charges coûte à peu près le triple, soit en moyenne 4.500 Σ . Moins facile à cacher, il peut atteindre 10.000 Σ sur les marchés noirs.

Laser léger

Le laser de poing à 20 charges est autorisé dans l'espace et sur les planètes semi-sauvages. C'est dans les stations orbitales de tels mondes qu'on le trouve au meilleur prix, environ 4.000 Σ .

Dans la frange ou sur les colonies, il est un peu plus cher, autour de 6.000 Σ , mais il s'en vend d'occasion à partir de 3.000 Σ .

Sur les planètes rattachées, le marché noir le propose à 18.000 Σ . Son prix atteint des sommets sur les planètes médiates, où seuls une bonne connaissance de la pègre et 30 à 40.000 Σ permettent de s'en procurer.

Laser lourd

Le laser lourd n'équipe que les combattants professionnels, militaires, policiers, mercenaires, chasseurs de primes, chasseurs de créatures de taille gigantesque, etc.

Même sur les mondes de l'AG, il est assez difficile de s'en procurer, et son prix varie de 60.000 à 100.000 Σ , lorsqu'on en trouve.

Laser « long »

Le laser « long » est une variante du laser léger qu'on trouve sur les planètes où des pionniers vivent de la chasse. Muni d'un viseur, d'une crosse longue et d'un système de stabilisation de tir qui allongent sa taille (environ 60cm), il fait les mêmes dégâts qu'un laser léger, mais avec les mêmes « malus distance » qu'un laser lourd. Son prix est double de celui d'un laser léger, en moyenne 7 à 8.000 Σ .

Fusil à plasma

Mêmes remarques pour le fusil à plasma, qui sert à forcer des parois et détruire des installations. Un dictateur local ou une milice privée le payeront environ 120.000 Σ , mais vous devrez sacrifier au moins le triple pour vous en procurer un au marché noir.

Armes à feu

Les armes à feu sont utilisées dans deux cas. Sur les mondes de NT2 à 4, où ce sont les plus usitées Et lorsque, l'on veut éviter d'être repéré par une « sonde renifleuse » ou un système Trace, ce qui oblige à se défaire de tout générateur d'énergie.

Les quelques prix qui suivent donnent une moyenne pour des planètes de NT3 ou 4, et pour un achat officiel. Pour obtenir les tarifs des marchés parallèles, multipliez par trois. Sur les mondes standard de l'AG, ces armes sont pratiquement inconnues, sauf de rares collectionneurs et peuvent coûter 5 à 10 fois plus cher, sans compter la difficulté à se procurer des munitions.

Fusils

Fusil d'assaut: 6.000 Σ (60 Ω)
Fusil de tireur d'élite: 50.000 Σ (500 Ω)
Fusil à pompe: 4.000 Σ (40 Ω)
Fusil de chasse: 3.500 Σ (35 Ω)
Fusil ancien à poudre (NT2 ou 3): 8.000 Σ

Pistolets

Pistolet à poudre (NT2 ou 3): 6.000 Σ
Revolver à poudre (NT3): 5.000 Σ
Revolver moderne: 2 à 4.000 Σ
Pistolet automatique: 3 à 8.000 Σ

Armes blanches

Précautions d'achat

Les armes blanches sont les plus répandues dans l'AG et sur les mondes extérieurs et la concurrence des armes de NT6 n'enlève rien à leur pouvoir meurtrier.

Si vous devez en acquérir en cours de mission, prenez garde à deux facteurs importants.

Le premier est l'usage prévu pour l'arme: doit-elle être décorative, « professionnelle », ou professionnelle et de prestige? L'esprit agité par l'action et décontenancé par un environnement inconnu, le Mega distrait achète quelquefois une arme décorative, inutilisable et fragile. Pensez à utiliser votre oeil et votre connaissance des armes avant de choisir.

Ne méprisez pas non plus systématiquement les armes surchargées d'ornements. Leur aspect noble et riche sera parfois votre sauve-conduit. Ou votre perte si ce type d'objet est réservé à la noblesse et que vous ne pouvez prouver que vous en faites partie. Là aussi, montrez-vous observateur, afin de savoir faire la différence entre une arme ornée avec goût (local) et une autre surchargée et tape-à-l'oeil.

Le second facteur est le niveau technologique « fin » local, surtout au NTI. Ne soyez pas surpris si votre arme de bronze s'ébrèche très vite, ou si elle casse presque immédiatement contre une arme de fer.

Les Hittites, en leur temps, terrorisaient toute l'Asie Mineure et jusqu'aux Égyptiens, parce qu'ils étaient les seuls à forger le fer, pour leurs armes et leurs armures.

Quelques idées de prix

Les prix qui suivent sont donnés en orgwills (Ω), 1 Ω correspondant à une pièce d'or de 10 g, celle-ci étant l'unité monétaire la plus couramment utilisée sur les mondes de type antique/médiéval. Ce sont ceux qui sont pratiqués sur des planètes extérieures ayant peu ou pas de contact avec l'AG pour des armes de bonne facture.

Matraque: 0,5 Ω	Épée longue: 30 Ω
Bâton: 0,5 Ω	Épée à deux mains: 40 Ω
Bec de faucon: 1,5 Ω	Katana: 50 Ω
Masse: 3 Ω	Hache: 5 Ω
Morgenstern: 6 Ω	Hache à deux mains: 50 Ω
Stylet/ 0,5 Ω	Fléau: 5 Ω
Poignard/dague: 2 Ω	Pique: 2,5 Ω
Glaive: 5 Ω	Lance: 3 Ω
Épée courte: 15 Ω	Hallebarde: 8 Ω
Rapière: 20 Ω	Fouet: 2 Ω
Sabre: 30 Ω	Bolas: 1 Ω

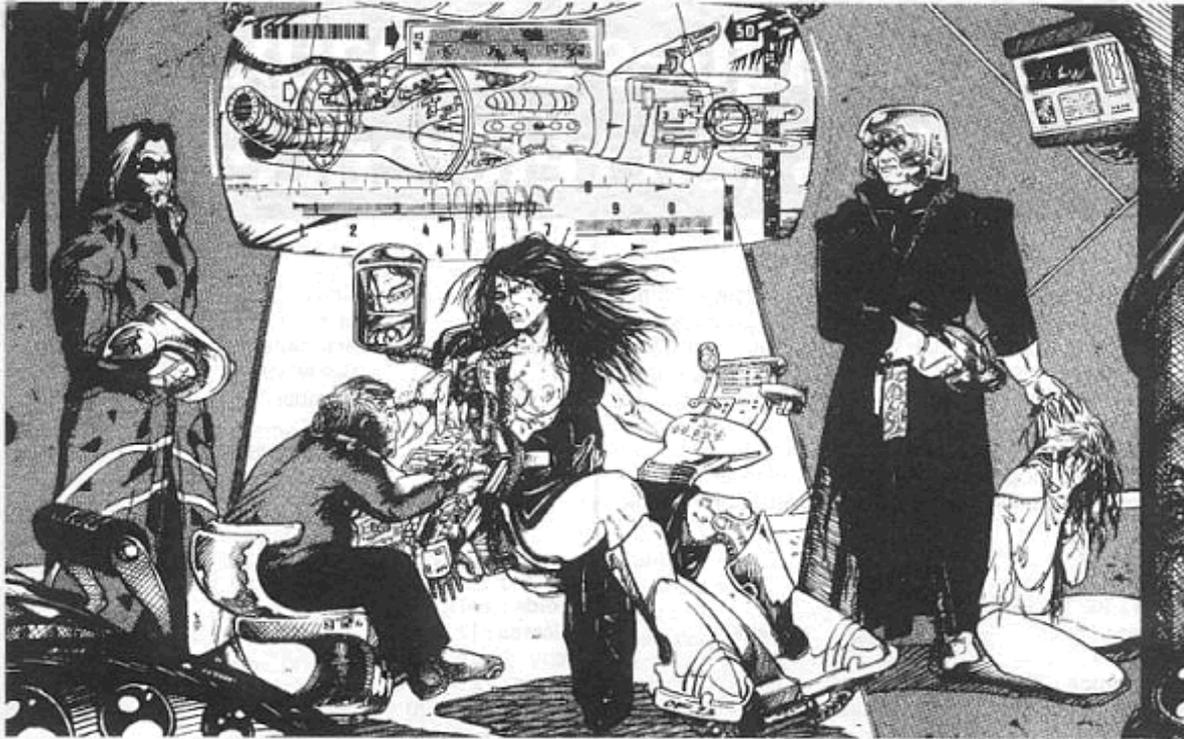
G.4 Cyberaccessoires

Sur les planètes évoluées de l'AG, un individu ayant perdu un membre ou un organe a deux façons d'en récupérer l'usage. Soit il séjourne plus ou moins longtemps en médibloc, jusqu'à ce que les parties endommagées se régénèrent. Soit il se fait greffer à leur place des organes biosynthétiques.

qu'il fournit, transmis par l'épaule, met aussi à contribution la colonne vertébrale, qui alors ne suit pas sans une musculature dorsale pénible à acquérir. Le plus simple, sous peine de passer son temps coincé avec des vertèbres déplacées, est de changer colonne et dorsaux pour un buste artificiel qui ne saurait fonctionner correctement que sur un cyberbassin nécessitant lui-même des jambes synthétiques, etc.

Cybermania

Arrivé à ce stade, l'individu est passionné par le recul de ses limites et si ses moyens le lui permettent, remplace aussi ses organes sensoriels (yeux, oreilles) par des capteurs multiré-



Bras et jambes biosynth sont tout à fait au point et ne nécessitent aucune autre énergie que celle qu'ils puisent dans le sang et les influx nerveux. Cœur, foie et reins artificiels fonctionnent aussi bien que les originaux naturels à leur meilleur niveau. Quant aux yeux, leurs capacités dépassent de loin celles des vrais.

Pourtant, les personnes choisissant ces cyberprothèses sont relativement rares.

On pourrait penser que c'est à cause de leur prix, qui reste élevé même pour quelqu'un d'aisé.

Ou que malgré leur haut degré de technicité, ces accessoires tombent plus souvent « en panne » que les organes qu'ils remplacent.

Mais si vous en discutez avec des habitants de l'AG, vous verrez qu'il s'agit plus d'une forme de phobie ou de tabou. D'ailleurs, avant de vous en greffer un, un médecin vous mettra toujours en garde contre les effets pervers de cette modification.

Escalade et déshumanisation

Prothèses cybernétiques

Avoir comme partie intégrante de soi-même un cybermembre est très plaisant. La main, par exemple, se fatigue bien moins vite qu'une vraie, et elle est plus puissante. Très vite, le porteur en vient à vouloir changer aussi son autre main, elle en bon état. Puis son bras entier. Mais dès qu'on touche au bras commencent les problèmes. Un cyberbras peut être considérablement plus fort qu'un bras normal. Mais l'effort

quences à analyseur intégré, capables de voir dans l'infrarouge, d'entendre les ultrason, d'évaluer les distances avec précision.

Broches câblées

Dans le même temps, il « gonfle » ses capacités intellectuelles en se faisant câbler le cerveau afin de pouvoir y brancher des modules de connaissance, puce de langues, de math, mode d'emploi d'engins divers... Soudain, la puce enfichée, notre individu parle couramment six langues, retrouve les méthodes de déduction de Sherlock Holmes, sait piloter un vaisseau...

Les broches permettant le branchement de puces sont en général situées derrière l'oreille ou au-dessus de la tempe.

Jackeur

Une fois câblé, notre individu peut se connecter sur les réseaux informatiques. Sur les mondes où les broches sont à la mode, les équipements (ordinateurs, mais aussi bornes des rues) sont munis de prises directement enfichables dans sa broche. Quelqu'un qui est « connectable » gagne un temps fou dans tous les travaux impliquant des ordinateurs, et tous ceux qui en font leur métier sont appelés (entre autres) des cybops. Connecté en permanence, le cybop vit de plus en plus dans le monde des interfaces et est vite tenté de fouiner dans les zones qui lui sont en principe interdites. Il pirate les systèmes, espionne pour le plaisir ou pour de l'argent. Il est devenu un jackeur.

Connexion aux équipements

Lorsque les individus câblés sont nombreux sur une planète, les équipements suivent. D'une part les personnes travaillant avec les réseaux informatiques sont directement branchées sur les machines; ce sont des cybops. D'autre part, dans la rue même, outre les cabines téléphoniques ou les distributeurs bancaires, on trouve des terminaux publics permettant d'interroger les banques de données ou d'effectuer toutes sortes d'opérations. Les prises de ces terminaux y sont reliées par un fil extrêmement solide, alors que dans les entreprises privées, elles sont souvent autonomes, à infrarouges, et leur porteur peut se déplacer dans les bâtiments en gardant le contact avec le réseau.

Interfaces

Lorsque le cybop se connecte au réseau, il reçoit les données via diverses Interfaces (façon dont sont présentées les informations).

- **Symb.** L'interface la plus courante est le Symb. Des symboles visuels, sonores et olfactifs, plus ou moins standard, lui « apparaissent » comme autant de « boutons » donnant accès à d'autres symboles ou menus, aboutissant à l'info recherchée, qui peut lui être livrée en texte, ou sous forme vocale/sonore (notamment sur les planètes où la lecture s'est perdue)

- **Texte.** Lorsque les données ne sont pas publiques, mais destinées aux yeux des seuls techniciens, l'interface est en Texte c'est-à-dire en lettres, chiffres et caractères-symboles divers, lus par les cybops.

- **Réal.** A l'opposé, les services conçus pour le plus large public sont en Réal ou réalité virtuelle: totalement imagés, ce qui facilite leur emploi. L'utilisateur se voit évoluer dans des décors réalistes ou fantaisistes et peut s'y diriger de façon intuitive. S'il veut consulter le plan d'une ville, il se voit volant au-dessus de la cité. Il lui suffit de regarder une rue pour qu'un « majordome » ou une « hôtesses » volant à ses côtés lui en donne le nom ou toute autre information qu'il demande.

Apparence en Réal

La lecture de la mémoire de l'individu étant en théorie interdite, l'interface n'a aucun moyen de savoir à quoi ressemblent les personnes connectées. Si dont deux d'entre elles s'y rencontrent, elles se verront sous l'aspect de silhouettes standardisées. Dans les sociétés où cette uniformité est gênante, deux solutions existent: - Lors de la connexion sur le service, l'utilisateur choisit dans un catalogue une apparence qui peut être différente de la sienne propre. - S'il se connecte fréquemment, il peut intégrer à sa broche un module-image de lui-même qui permet à l'interface de le montrer tel qu'il est.

Sur certaines planètes, des systèmes vérifient que l'image projetée est bien celle de la personne connectée. Sur d'autres cette apparence informatique est libre, avec tous les abus que cela permet.

Protection

Comme tous les systèmes informatiques, les réseaux doivent permettre aux utilisateurs autorisés d'accéder aux données confidentielles ou à la programmation, et par conséquent de créer des entrées, mais aussi les interdire à toute autre personne (ou système), ce qui signifie créer des barrières et des filtres

- En Réal, le problème se pose rarement. Ces interfaces étant destinées au grand public ou à la distraction, les options d'accès à quoique ce soit d'autre n'y existent tout simplement pas.

- En interface Symb et Texte, les protections se manifestent de deux façons:

- Par des messages d'interdiction, des images rébarbatives, de type Réal ou Symb, des sons stridents, des odeurs insoutenables. Ces barrières sont les protections « douces », faites pour repousser les visiteurs arrivés là par hasard (essai d'un mot de passe existant erreur du système).

- Par des barrières de Symb ou de Texte, qu'on appelle des « surcharges », aussi surnommées « tsunamis » ou « déluges ». Le système, détectant l'intrus, lui envoie un flot continu de données semblant avoir un sens mêlé de suites d'informations aberrantes de plus en plus nombreuses et savamment conçues pour créer un sentiment de malaise profond. Habitué à survoler les données à la recherche d'une info précise, le pirate ne se rend pas compte tout de suite qu'il ne peut plus en interrompre l'afflux. Lorsqu'il commence à avoir du mal à comprendre ce qu'il reçoit, le système perçoit son hésitation et l'assaille d'informations

supplémentaires pour l'empêcher d'arriver à simplement penser. Au bout d'un délai variable, la surcharge se calme un instant pour donner une chance à l'intrus de se déconnecter. S'il ne le fait pas, le déluge reprend de plus belle. Il arrive que des systèmes, trichant avec la loi, dépassent les intensités autorisées dans l'émission de données sensorielles (images, sons, odeurs). Les jackeurs professionnels possèdent des fusibles pour se protéger, mais un jackeur amateur ou occasionnel y laisse parfois son cerveau, ses amis le retrouvant plongé dans un coma plus ou moins définitif.

En termes de Jeu

- Un PSJ ou un Mega câblé peut se connecter sur le réseau. Des recherches standards demanderont alors, selon les cas, un courts laps de temps, mais aucun talent, ou bien un test sous le talent Rechercher Renseignement, Administration ou encore Usages.

- Confronté aux protections d'un système, le jackeur peut tenter de les éviter en réussissant un test sous nD (niveau en Décision), puis un autre sous informatique.

- S'il est agressé par un système de défense, il peut tenter de se déconnecter grâce à un test sous son niveau en Volonté (nV) actuel. S'il n'y parvient pas, il perd [marge d'échec] pV et pM.

Cybernoïa

Très très vite, il ne vit plus que pour ses nouvelles prothèses, ne connaît plus rien du monde que ses fournisseurs (de plus en plus louches au fur et à mesure qu'il recherche des périphériques plus étranges) et quelques relations qui en sont au même stade que lui dans cette escalade.

Il se déshumanise progressivement, la pire étape étant la greffe d'un second oeil artificiel: son regard devient inexpressif, ou au contraire glacé, et les gens évitent le cyberpunk comme un pestiféré.

Puis il devient fréquemment fou et, soit tombe dans la prostration, cessant de se nourrir, soit sombre dans une crise de délire et meurt au milieu de son salon; soit encore il explose en une réaction d'agressivité meurtrière et finit sous les projectiles de ses victimes ou de la police.

En fait, seules les personnes ayant énormément de caractère et de volonté arrivent à vivre avec des cyberaccessoires sans se laisser entraîner dans cette escalade.

Bioéthique dans l'AG

Les médecins ne recourent aux membres artificiels que lorsqu'une raison quelconque empêche un séjour prolongé en médibloc. En pleine crise politique, un dirigeant ne peut disparaître des semaines entières, d'autant qu'en quelques heures, un jour au maximum, il peut être opérationnel avec un organe synthétique.

Certains praticiens ou planètes entières sont radicalement contre l'utilisation de ces accessoires. La plupart invoquent l'exemple de Ravann V, un monde prospère de NT5, qui n'a eu besoin que de vingt-cinq ans pour sombrer dans la folie cyberpunk, et de dix ans de guérilla urbaine supplémentaires pour n'être plus qu'un amas de ruines hantées de survivants abrutis par la peur et la famine et de bandes de cyberpunks plus proches du robot-tueur que de l'humain.

G.5 Quelques animaux terrestres (en référence)

Pas de descriptif pour ces bêtes que tout le monde connaît: leurs fiches vous serviront pour les aventures sur terre, mais aussi et surtout de modèles de référence pour inventer vos propres créatures.

Pour la plupart des animaux, on peut utiliser en combat la silhouette de localisation humaine. Toutefois, selon la taille de l'animal et la position du personnage, seules certaines parties pourront être atteintes; relancer le dé des dizaines jusqu'à obtenir une zone de localisation possible.

Cheval

Poids : 500 à 700 kg
Vitesse: 17 tri/s 100 m/rnd 60 km/h
Force: 24
Constitution: 20
Attaques et dégâts: 1 attaque/rnd
Attaque: 16
Esquive: 14
Sabots: CA3

Enfoncer: CA 3
Protection: Peau CD: 0
PVie: 10
Blessures: Légères: 6
Graves: 3
Mortelles: 1

Talents: Acrobatie 1
Discrétion 1
Grimper 0
Pister 0
Remarquer détail 5
Remarquer son 13
Remarquer odeur 14

Chimpanzé

Poids: 30 kg
Vitesse: 4 m/S 24 m/rnd 15 km/h
Force: 12
Constitution: 12
Attaques et dégâts: 1 attaque/rnd
Attaque: 16
Esquive: 14
Crocs: CA2
Poings: CA0

Enfoncer: CA 2
Protection: peau CD: 0
PVie: 10
Blessures: Légères: 4

Talents: Graves: 2
Mortelles 1
Acrobatie 14
Discrétion 3
Grimper 14
Pister 3
Remarquer détail 10
Remarquer son 10
Remarquer odeur 12

Crocodile

Poids : 200 kg
Vitesse: 12 (6)m/s 75(36)m/rnd sol: 45 km/h
(eau . 22 km/h)
Force: 22
Constitution: 20
Attaques et dégâts: 1 attaque/rnd
Sol: Attaque: 12 Esquive: 12
Eau: Attaque: 16 Esquive: 14
Crocs: CA3 (1/rnd)
Queue: CA 5

Enfoncer: CA 4
Protection: Peau CD: 2
PVie: 10
Blessures: Légères 8
Graves 4
Mortelles - 2
Talents: Acrobatie 0
Discrétion 3
Grimper 1
Pister 10
Remarquer détail 5
Remarquer son 13
Remarquer odeur 14

Loup

Poids: 40 kg
Vitesse: 14 m/s 80 m/rnd 50km/h
Force: 11
Constitution: 8
Attaques et dégâts: 1 attaque/rnd
Attaque: 10
Esquive. 10
Crocs: CA2

Enfoncer: CA 1
Protection : Peau: CD: 0
PVie: 4
Blessures Légères: 4

	Graves: 2	
	Mortelles: 1	
Talents:	Acrobatie	2
	Discrétion	3
	Grimper	1
	Pister	14
	Remarquer	détail 10
	Remarquer	son 13
	Remarquer	odeur 14

Rat

Poids:	1 kg	
Vitesse:	5 m/s	30 m/rnd
		20km/h

Force: 6

Constitution: 6

Attaques et dégâts: 2 attaques/rnd

Attaque:	12
Esquive:	8
Crocs:	CA2 (1/rnd)

Enfoncer: CA0

Protection

Peau CD: 0

PVie: 10

Blessures:

Légères:	2
Graves:	1
Mortelles:	1

Talents:

Acrobatie	7
Discrétion	10
Grimper	8
Pister	14
Remarquer	détail 15
Remarquer	son 13
Remarquer	odeur 14

Rhinocéros

Poids:	1.000 kg	
Vitesse:	15 m/s	90 m/rnd
		55 km/h

Force: 24

Constitution: 18

Attaques et dégâts: 1 attaque/rnd

Attaque:	12
Esquive:	6
Corne:	CA3
Piétinement:	CA10

Enfoncer: CA 9

Protection

Peau CD: 3

PVie: 10

Blessures:

Légères:	8
Graves:	4
Mortelles:	2

Talents:

Acrobatie	0
Discrétion	0
Grimper	0
Pister	6
Remarquer	détail 1
Remarquer	son 8
Remarquer	odeur 12

Sanglier

Poids:	250 kg	
Vitesse:	14 m/s	100 m/rnd
		60 km/h

Force: 24

Constitution: 22

Attaques et dégâts: 2 attaques/rnd

Attaque:	16
Esquive:	14
Crocs:	CA3 (1/rnd)
Griffes:	CA3 (2/rnd)
Queue:	-

Enfoncer: CA 7

Protection

Peau CD: 1

PVie: 10

Blessures:

Légères:	10
Graves:	5
Mortelles:	2

Talents:

Acrobatie	8
Discrétion	8
Grimper	7
Pister	14

Remarquer	détail 15
Remarquer	son 13
Remarquer	odeur 14

Taureau

Poids:	250 kg	
Vitesse:	14 m/s	80m/rnd
		50 km/h

Force: 24

Constitution: 22

Attaques et dégâts: 2 attaques/rnd

Attaque:	16
Esquive:	14
Crocs:	CA3 (1/rnd)
Griffes:	CA3 (2/rnd)
Queue:	-

Enfoncer: CA 7

Protection

Peau CD 1

PVie: 10

Blessures:

Légères:	10
Graves:	5
Mortelles:	2

Talents:

Acrobatie	8
Discrétion	8
Grimper	7
Pister	14
Remarquer	détail 15
Remarquer	son 13
Remarquer	odeur 14

Tigre

Poids:	250 kg	
Vitesse:	17 m/s	100m/rnd
		60km/h

Force: 24

Constitution: 22

Attaques et dégâts: 2 attaques/rnd

Attaque:	16
Esquive:	14
Crocs:	CA3 (1/rnd)
Griffes:	CA3 (2/rnd)
Queue:	-

Enfoncer: CA 7

Protection

Peau CD 1

PVie: 10

Blessures:

Légères:	10
Graves:	5
Mortelles:	2

Talents:

Acrobatie	8
Discrétion	8
Grimper	7
Pister	14
Remarquer	détail 15
Remarquer	son 13
Remarquer	odeur 14

Tyrannosaure

Poids:	4.000kg	
Vitesse:	m/s	m/rnd
		40km/h

Force: 50

Constitution: 40

Attaques et dégâts: 2 attaques/rnd

Attaque:	16
Esquive:	14
Crocs:	CA 12 (1 /rnd)
Queue:	CA 10 (1/rnd)

Enfoncer: CA 12

Protection

Peau CD: 3

Pvie: 20

Blessures:

Légères:	20
Graves:	10
Mortelles:	5

Talents:

Acrobatie	0
Discrétion	0
Grimper	1
Pister	15
Remarquer	détail 4
Remarquer	son 10
Remarquer	odeur 14

Prix des prothèses

● Main et avant-bras: 10 000Σ ou plus selon les performances.

● Jambe: 5 000 a 10 000Σ

● Oeil:

7000Σ de base pour un oeil standard avec vision infrarouge.

Options supplémentaires:

- Télémétrie: + 10 00Σ : Donne la distance à laquelle se trouve l'objet visé.

- Zoom X10: + 10 000Σ

- Vision nocturne: + 6000Σ: Permet de voir en lumière faible, comme celle des étoiles.

- Radar: + 40 000Σ: Permet de voir les objets métalliques ou très massifs dans l'obscurité, le brouillard ou derrière une cloison mince; portée 20 à 100 m. Permet aussi de visualiser les sources radar comme si c'étaient des sources lumineuses; distance selon puissance de la source.

● Câblage:

10 000 à 20 000Σ selon la fiabilité et le nombre de périphériques superposables (maximum 3). Temps de pose et de réveil: 2 à 3 jours.

- Modules de connaissances (langues, mathématiques, plan de ville): 100Σ à 5 000Σ selon que l'article est commun ou rare.

- Modules de maîtrise: 50 000Σ à 200 000Σ selon les talents acquis. Ces modules permettent d'acquérir les connaissances relatives à certains métiers, par exemple de piloter sans être pilote. Se référer à la profession choisie sur la Table des Activités et Métiers Types, pages 8 et 9. Le module rajoute +2 au niveau actuel du personnage dans les talents indiqués à -2 et +4 dans ceux indiqués à 0.

Le personnage peut progresser par l'expérience dans ces talents, mais perd les bonus dès qu'il retire la broche.

Cybergadgets et Volonté

En termes de jeu, les personnages peuvent se faire poser des membres ou organes artificiels tant que ceux-ci ont les mêmes caractéristiques que les originaux.

Cybermembre

Certains membres artificiels confèrent un bonus dans le ou les traits physiques concernés (Perception, Force, Réflexe), comme s'il s'agissait de points gagnés par l'expérience (recalculez les niveaux des talents concernés). Pour chaque point gagné dans un trait, retirez définitivement un point en Mental et un point en Volonté.

Puce câblée

Lorsqu'un personnage utilise une puce correspondant à un talent précis (langue, archéologie, math ...), il doit réussir un test sous son niveau en Volonté actuel (contre une difficulté moyenne), s'il le rate, il perd définitivement un niveau dans le talent concerné.

