

MEGA
5^e PARADIGME

LE BULLETIN GALACTIQUE

supplément non-officiel n°3

BULLETIN GALACTIQUE n°3

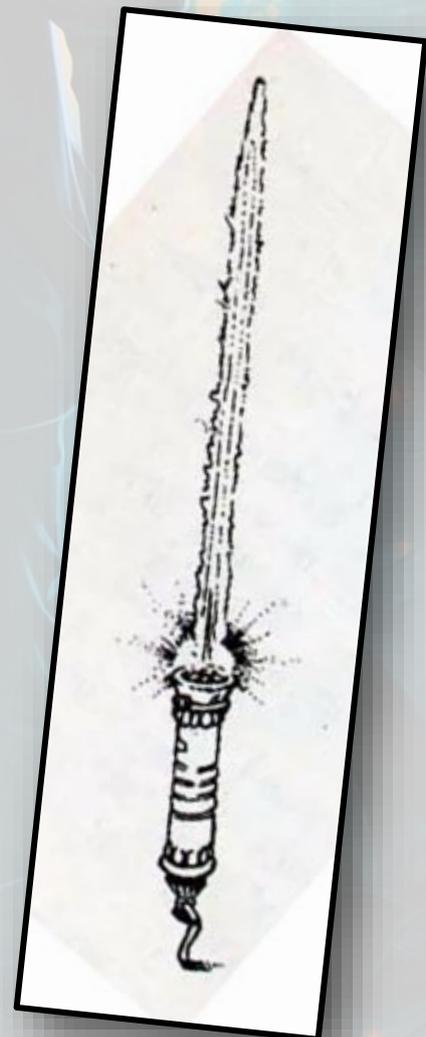
AU CONTACT	+ DEF	0 AV	1 AV	2 AV	3 AV	4 AV	Poids (kg)	Taille (cm)
Lame Laser (courte)	2	1	4 V	7 P	10 D	13 D	0,3	45
Lame Laser (longue)	4	2	7 V	10 TP	14 HD	19 HD	0,3	125



La lame-laser est la toute nouvelle arme issue de la technologie galactique. Son maniement se rapproche beaucoup de celui du Katana.

L'arme en elle-même se présente comme un cylindre de plastique moulé d'une seule pièce, d'environ 25 cm de long, et pourvu à l'une des extrémités d'un diaphragme et à l'autre d'un régulateur de puissance à régler la taille de la « lame-laser » (de 20 cm à 1 m) ; de ce fait cette arme peut servir à la fois d'épée et de dague, mais ne peut être utilisée comme arme de jet.

La lame est constituée de « lumière solide », l'arme peut donc parer n'importe quel type d'arme blanche, comme si elle était elle-même constituée de métal. Ses avantages sur les armes conventionnelles sont le poids bien inférieur à une arme en métal.



COMMENT FAIRE POUR... ?

Quelques compétences traduites en lancer de dés

Les compétences liées aux connaissances du personnage :

En règle générale et pour faire simple, dès qu'il s'agira de tester les connaissances d'un personnage, il faudra faire un test [*Réflexion · Culture Milieux · Habités (ou Sauvages ou autres milieux concernés)*], un bonus lié au *background* du personnage pourra s'y rajouter (ancien métier, spécialité ou hobby).

En mode Nano-Mega c'est [*Esprit · Culture Milieux · Milieux concernés*].

Par exemple :

Archéologie : Pour dater ou identifier des reliques : [*Réflexion·Culture Milieux·Habités (ou Sauvages ou autres milieux concernés)*] et en fonction de la Marge de Réussite cela donnera des **Av** ou des **DésAv** au test pour repérer une contrefaçon [*Sens·Pratique·Observer*].

Idem lorsqu'il s'agira de mettre en place et diriger une équipe de fouilles archéologiques [*Vivacité ou Réflexion·Communication·Diriger*].

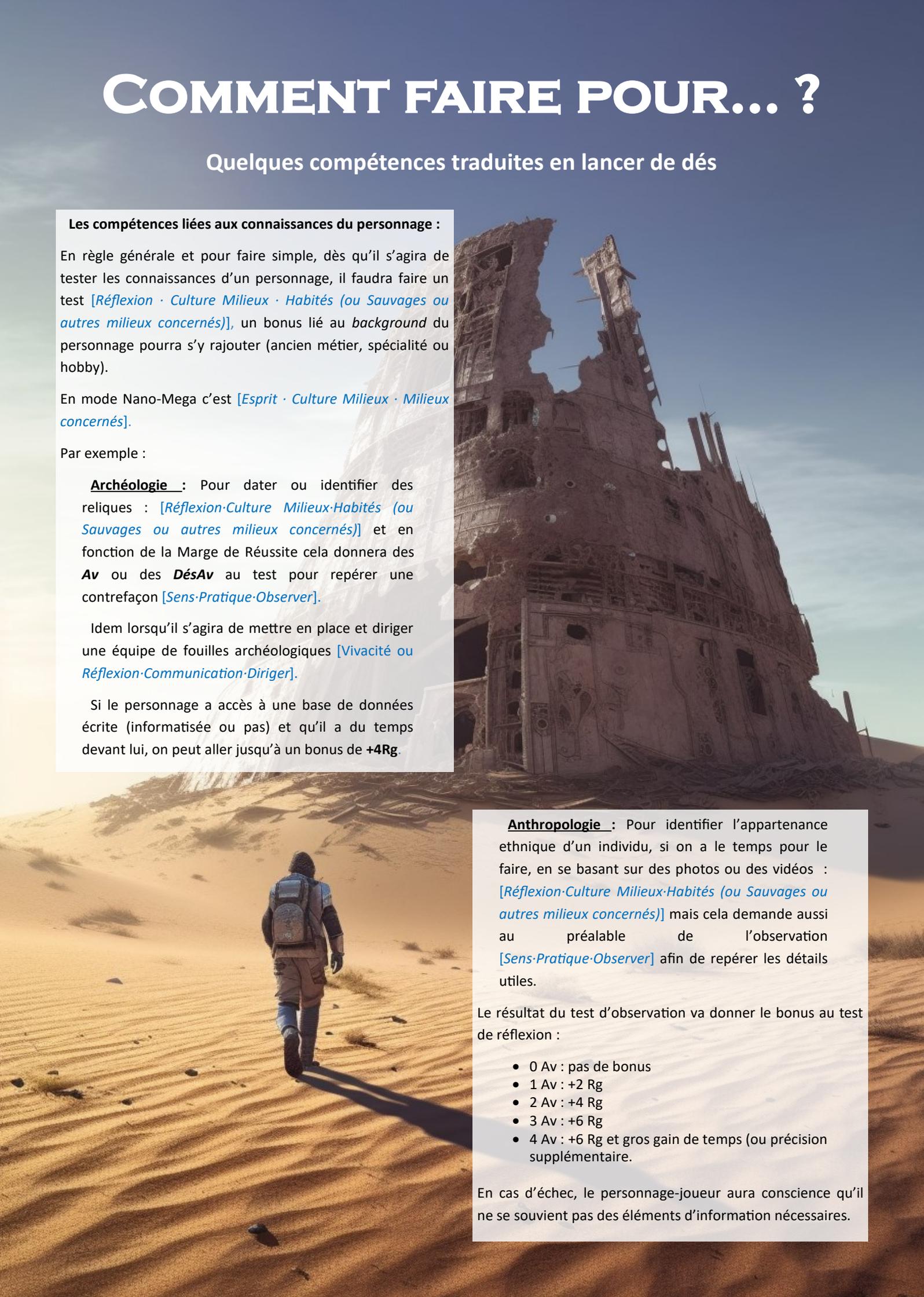
Si le personnage a accès à une base de données écrite (informatisée ou pas) et qu'il a du temps devant lui, on peut aller jusqu'à un bonus de **+4Rg**.

Anthropologie : Pour identifier l'appartenance ethnique d'un individu, si on a le temps pour le faire, en se basant sur des photos ou des vidéos : [*Réflexion·Culture Milieux·Habités (ou Sauvages ou autres milieux concernés)*] mais cela demande aussi au préalable de l'observation [*Sens·Pratique·Observer*] afin de repérer les détails utiles.

Le résultat du test d'observation va donner le bonus au test de réflexion :

- 0 Av : pas de bonus
- 1 Av : +2 Rg
- 2 Av : +4 Rg
- 3 Av : +6 Rg
- 4 Av : +6 Rg et gros gain de temps (ou précision supplémentaire).

En cas d'échec, le personnage-joueur aura conscience qu'il ne se souvient pas des éléments d'information nécessaires.



Faire des recherches dans une **Bibliothèque** afin de trouver une information bien précise ? Pour y arriver, tout va dépendre des supports de l'information :

- livres imprimés
- Tablettes en argile
- Rouleaux de parchemin ou de papyrus
- Base de données informatiques
- Etc...

Version « rapide » :

Pour commencer ce sont les connaissances « culturelles » du personnage qui vont lui donner les bases pour comprendre où trouver l'information qu'il recherche : [[Réflexion-Culture Milieux-Habités \(ou Sauvages ou autres milieux concernés\)](#)] et pour trouver précisément ce sera avec [[Sens-Culture Milieux-Habités \(ou Sauvages ou autres milieux concernés\)](#)].

Le premier test donnera le bonus/malus à attribuer au second.

Version « Jauge de Cumul et Défis » (Tâche Longue) :

comme indiqué dans la page 60 du LdB de Mega 5e Paradigme, il s'agit par exemple ici de simuler une recherche qui prend du temps.

Le MJ fixe le nombre de Points à atteindre :

- 5 ou 6 points pour une recherche banale, chaque test représentant un heure (ou 30 min ou 10 min) de recherche et chaque succès permettant de marquer 1 point.
- 8 à 11 points pour des recherches difficiles. Dans ce cas les Avantages peuvent permettre de marquer plus de points (cf page 61 du LdB).

BULLETIN GALACTIQUE n°3

A DISTANCE	0 AV	1 AV	2 AV	3 AV	4 AV	Portée	Capacité	Tir/ Round
PulsarX-100	1	3	8	13 H	18 H	100 m	20	4
PhotonStrike E1	1	4	9	14 H	19 H	100 m	20	4
BlazeTech Inferno	1	4	9	14 H	19 H	100 m	20	4
LuminaFire 2000	1	4	9	14 H	19 H	100 m	20	4
Solaris Raycaster	1	4	9	14 H	19 H	100 m	Var.	1



PulsarX-100 (Manufacturé par NovaTech) : Le PulsarX-100 de NovaTech est un pistolet laser au design épuré et moderne. Il offre une puissance de tir standard avec une portée moyenne. Ce modèle se distingue par son chargeur énergétique à recharge rapide, permettant aux utilisateurs de revenir rapidement en action. La poignée ergonomique et le boîtier en alliage léger font du PulsarX-100 un choix pratique pour les agents de terrain nécessitant une arme fiable au quotidien.



PhotonStrike E1 (Manufacturé par Quantum Arms) : Quantum Arms propose le PhotonStrike E1, un pistolet laser simple et robuste. Bien que ses caractéristiques de base soient similaires à d'autres modèles, le PhotonStrike E1 se démarque par sa durabilité exceptionnelle. Son boîtier renforcé résiste aux conditions les plus difficiles, en faisant un choix privilégié pour les environnements hostiles. Le système d'alimentation à cellules énergétiques offre une autonomie standard, mais la solidité du PhotonStrike E1 le distingue sur le terrain .



BlazeTech Inferno (Manufacturé par BlazeTech Industries) : L'Inferno de BlazeTech Industries est un pistolet laser résolument robuste, avec un design agressif. Ce modèle est équipé d'un dissipateur thermique avancé, permettant un tir prolongé sans surchauffe. Bien que ses caractéristiques de base soient similaires à d'autres pistolets, l'Inferno se distingue par sa capacité à maintenir une performance constante même dans des conditions de chaleur extrême.



LuminaFire 2000 (Manufacturé par Celestial Tech) : Celestial Tech présente le LuminaFire 2000, un pistolet laser au design élégant et lumineux. Bien que ses performances de base soient similaires à d'autres modèles, le LuminaFire 2000 se distingue par ses LED intégrées. Ces lumières colorées peuvent être personnalisées par l'utilisateur pour des raisons esthétiques ou pratiques, ajoutant une touche de personnalisation à cet appareil fonctionnel.



Solaris Raycaster (Manufacturé par Solaris Tech) : Le Raycaster de Solaris Tech est un pistolet laser simple et efficace, avec un accent particulier sur l'efficacité énergétique. Doté d'un système de conversion solaire innovant, le Raycaster peut se recharger partiellement à partir de l'énergie solaire ambiante. Bien que sa puissance de tir soit standard, cette caractéristique en fait un choix écologique pour les utilisateurs cherchant à minimiser leur empreinte énergétique tout en restant opérationnels sur le terrain.